



Este volume pretende cumprir um triplo papel. Discute conceitos fundamentais da linguagem e suas consequências éticas para o trabalho dos comunicadores. Analisa um documento cultural relevante, *Final Fantasy VII*, em suas mecânicas e em sua estrutura ficcional. Apresenta um livro interativo como exemplo do potencial dos meios eletrônicos de enriquecer a experiência de leitura.

Ernane Guimarães Neto

Formas de fazer ficção

Formas de fazer ficção

De *Final Fantasy VII* ao livro eletrônico

Ernane Guimarães Neto

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Ernane Guimarães Neto

Formas de fazer ficção

De *Final Fantasy VII* ao livro eletrônico

Mestrado em Tecnologias
da Inteligência e Design Digital

São Paulo

2012





Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Ernane Guimarães Neto

Formas de fazer ficção

De *Final Fantasy VII* ao livro eletrônico

Mestrado em Tecnologias
da Inteligência e Design Digital

Dissertação apresentada à banca
examinadora da Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, como exigência
parcial para obtenção do título de
mestre em Tecnologias da Inteligência
e Design Digital, sob a orientação do
prof. dr. Luís Carlos Petry.

São Paulo

2012







Banca examinadora





Formas de fazer ficção De *Final Fantasy VII* ao livro eletrônico

Resumo

Esta dissertação investiga atributos ontológicos de jogos e livros eletrônicos. A abordagem fundamenta-se em autores da Filosofia, da Comunicação e da Ludologia, contrastados e articulados. Os princípios da filosofia nominalista de Nelson Goodman baseiam esse diálogo entre autores. Constrói-se uma filosofia da linguagem que vise a combinação de conceitos como a errância de Heidegger e a ficção desde Platão e Aristóteles.

Os instrumentos desenvolvidos a partir dessa estrutura de relações são aplicados a uma interpretação do jogo eletrônico *Final Fantasy VII*. Pesquisadores de jogos, como Gonzalo Frasca e James Paul Gee, passando por referências da Ludologia como Johan Huizinga e Roger Caillois, são invocados em apoio à compreensão específica desse objeto. Emerge nesse jogo uma separação funcional entre planos narrativos independentes, relacionados ao roteiro ficcional ou à jogabilidade.

A partir de reflexões sobre a ontologia do jogo eletrônico, propõe-se um exercício de tradução de *Final Fantasy VII* para o formato de livro eletrônico. Marshall McLuhan auxilia a pensar sobre o potencial inerente a cada novo meio de expressão; Walter Benjamin faz a ponte entre a tradição ficcional ocidental e características da experiência da recepção, resgatadas pela interatividade proporcionada pelos meios digitais. Marie-Laure Ryan, entre outros autores que utilizaram o repertório dos Estudos Literários para a compreensão dos jogos, complementa a concepção do livro eletrônico produzido.

Como resultado, a pesquisa pretende cumprir um triplo papel. Dis-

cute conceitos fundamentais da linguagem e suas consequências éticas para o trabalho dos comunicadores; analisa um documento cultural relevante em suas mecânicas e em sua estrutura ficcional; apresenta um livro interativo como exemplo do potencial dos meios eletrônicos de enriquecer a experiência de leitura do texto ficcional, mesmo para produtos que não sejam jogos.

Palavras-chave

Ludologia; Filosofia da Linguagem; Ficção; Jogos eletrônicos



Ways of fiction-making From *Final Fantasy VII* to the e-book

Abstract

This dissertation investigates ontological attributes of electronic games and books. This approach is founded on Philosophy, Communication and Ludology authors, contrasted and connected to each other. The principles in Nelson Goodman's nominalist philosophy ground the dialogue among different authors. A philosophy of language is constructed, aiming for the combination of concepts such as Heidegger's errancy and the thoughts on fiction since Plato and Aristotle.

The tools obtained from this structure of relations are used for an interpretation of the *Final Fantasy VII* electronic game. Game researchers, such as Gonzalo Frasca and James Paul Gee, as well as Ludology epitomes such as Johan Huizinga and Roger Caillois, are summoned to support the understanding of this specific subject. From that game emerges a functional separation between independent narrative planes, related either to the fictional plot or playability.

Following reflections on the ontology of electronic games, an exercise of translating *Final Fantasy VII* to e-book format is proposed. Marshall McLuhan helps thinking about the inherent potential in every new expressive medium; Walter Benjamin bridges traditional Western fiction and features of the reception experience, which are regained by digital media-laden interaction. Marie-Laure Ryan, among others who applied Literary Studies to understand games, complements the resulting e-book's conception.

As a result, this research intends to accomplish a threefold role. It discusses language fundamentals and their ethical consequences for the work

of communicators; analyzes a culturally relevant document in its mechanics and its fictional structure; presents an interactive book as an example of the electronic media potential in enriching the reading experience of fictional texts, even for non-game products.

Keywords

Ludology; Philosophy of Language; Fiction; Electronic games



Sumário

Prólogo	13
Nota metodológica	17
Ludologia.....	18
Filosofia da Linguagem	18
Ficção	18
Jogos eletrônicos.....	18
1. Multilinguagem, multimídia	21
1.1 Multiplicidade de errâncias na História.....	23
1. Se toda referência é incompleta, então metáfora, intenção, Arte, Ciência são formas da errância da referência.	24
2. A errância está no atrito entre intenções, hábitos, convenções, usos, funções.....	25
3. Se o hábito mantém a convenção, então o uso da convenção é um uso histórico, ético.	27
4. O autor traduz a convenção para apresentar algo sobre o mundo.	27
5. A arte pretende a universalidade, daí seu uso a-histórico da convenção; visa a compensar a errância da experiência por meio da estrutura.....	28
6. A leitura pressupõe a errância.	29
1.2 Jogo eletrônico como texto.....	30
1.3 Uma abordagem pluralista	31
2. Rotas de leitura	37
2.1 O que é <i>Final Fantasy VII</i>	39
2.2 A estrutura de <i>Final Fantasy VII</i>	40
2.2.1 Seus campos semânticos.....	45
2.2.2 Suas regras	47
2.2.3 Sua versão de mundo	53
2.3 Ontologia do jogo eletrônico.....	61
3. Ética é prática	71
3.1 O narrador	74
3.2 Especificidades: uma comparação	75
3.3 A tradução que se apresenta	80
Conclusão	89
Referências	93
Anexo: texto de <i>Final Fantasy VII</i> comentado	99



Prólogo

Os jogos formam a cultura humana desde a pré-história. O lúdico tem apelo estético: lançar-se à sorte, planejar, medir forças são apenas algumas das muitas formas como o brincar se manifesta em sensações. Na forma específica do jogo, o lúdico ganha novos elementos estéticos, na concretude de sua forma sensível: tabuleiros de matéria nobre, regras enunciadas como tratados, cores e sons dando tema e sentido à experiência. A atual ascensão dos estudos lúdicos é uma oportunidade para que esses objetos sejam explorados em sua potencialidade.

Jogos eletrônicos, por seu potencial sinestésico, sua abrangência de público, seu papel de vanguarda formal da estética tecnológica, apresentam-se como documentos atraentes para a compreensão das linguagens humanas. Foi assim que se encontraram meu interesse lúdico e minha formação acadêmica.

Apresento a seguir uma dissertação que passeia pela Filosofia da Linguagem, pela Ludologia e desemboca num produto editorial, o livro eletrônico *Final Fantasy VII comentado*. Sugiro a leitura mais leve do livro eletrônico, de preferência em formato digital (o livro foi concebido para *tablet*, mas está disponível em diversos formatos), antes do enfrentamento da dissertação. Essa sugestão vale principalmente para quem não jogou *Final Fantasy VII*, objeto do qual a dissertação tira a maior parte de seus exemplos concretos. Os capítulos adiante não pouparão informações sobre o roteiro do jogo, talvez tirando a graça da leitura de quem não conhece a história.

Final Fantasy VII comentado não contém o texto completo do jogo, é apenas um resumo; o leitor tem, em 63 capítulos, uma amostra com poucas das numerosas escolhas que o jogo oferece. Em muitos casos,

a mesma cena pode ter personagens diferentes (e portanto diálogos e eventos diferentes) de acordo com decisões tomadas pelo jogador. O livro reforça uma característica do jogo: apesar das escolhas, a linearidade da sequência ficcional permanece em grande medida a mesma. Diferentemente de outros jogos (e livros-jogos), o par formado por *Final Fantasy VII* e o livro comentado tem um só final.

O que pretendi com este trabalho foi uma construção própria a partir de elementos-chave do pensamento de diversos autores, apropriados e traduzidos para a metodologia apresentada na seção 1, em que Nelson Goodman é o elemento de ligação.

Na lista de autores, portanto, não será possível deixar o melhor para o final, senão como reiteração, pois é sobre a Filosofia que as outras abordagens serão assentadas. A primeira seção apresenta a base sobre a qual se construirá a análise da segunda seção e as considerações da terceira.

Alguns autores são apresentados e retomados: Aristóteles sobre as artes poética e retórica, Walter Benjamin sobre alegoria e experiência narrativa, James Paul Gee (e não os “grandes educadores”) sobre campos semânticos e aprendizagem, Heidegger sobre errância e técnica, os ludólogos sobre vários aspectos comunicativos dos jogos. Escolher esses autores entre tantos outros é um recorte evidentemente marcado da experiência de leitura do autor. Escolher esses nomes não é escolher uns em detrimento de outros: são mediadores, “pontos de referência”, autores úteis por conta do diálogo em que cada um se insere. São pontos de entrada para os leitores de diferentes origens.

Aumentar o diálogo na abordagem complexa aos temas debatidos, isto é, aumentar o número de autores envolvidos na discussão, seria

enriquecedor. A multiplicação de amarrações necessárias, no entanto, acarretaria uma multiplicação de volume de trabalho que excederia os limites de uma pesquisa de mestrado. Que a seleção de abordagens relacionadas, mesmo que a medida exata de autores historicamente relevantes e a suficiência das análises específicas não tenha sido alcançada, possibilite um diálogo do leitor com a história do pensamento sobre Filosofia, jogos, Linguagem.

Na melhor das hipóteses, um autor puxará o outro, no mais elegante caminho para o tratamento do problema. E a apresentação de novos conceitos apresentados por autores discutidos antes no texto funcionará como um fortalecimento da coesão do trabalho, não uma fragilidade bibliográfica.

A mesma teia de relações que justifica a seleção de uma parte dos autores do cânone trouxe consigo o diálogo com acadêmicos encontrados ao longo do percurso deste mestrando. Como obrigação ética, apresento minha inserção no debate vivido com a comunidade, em reação à saudável provocação do orientador, da banca, de pesquisadores de todo o mundo que conheci no papel e em eventos.

Em resposta a eles, deixo saberem meu alinhamento. Este pesquisador acredita que coexistem dois papéis assumidos por jogos como *Final Fantasy VII*: seu papel lúdico e seu papel ficcional. Gosta de ambos, mas teme que possam entrar em conflito na prática, quando um uso impõe seu império sobre outros. Não tem *Final Fantasy VII* como jogo favorito, mas gosta mais dele depois de o estudar. Quer ser ludólogo, não “ludologista”.

Muitas das expressões utilizadas são apresentadas em listas de sinônimos. Se parecer, nesses momentos, que não escolher uma só nomenclatura é sinal de precaução demasiada ou covardia, a apresentação, já no início do texto, de especulações como “filosofemas” compensa em audácia. O uso metódico da terceira pessoa no trabalho acadêmico não

pretende eximir o autor desta dissertação de sua responsabilidade sobre a argumentação, de seu viés.

Apesar de tomar como objeto de estudo um jogo específico, este trabalho não é uma exegese, não busca apresentar uma apresentação da moral do jogo nem explicar as intenções dos criadores. Leitores interessados especificamente na leitura de *Final Fantasy VII* encontrarão evidentemente elementos interpretativos nesta análise da estrutura e das funções do texto. O foco da pesquisa, porém, volta-se à recepção do jogo a partir das regras estruturais escolhidas pelos criadores para apresentá-lo.

O jogo tampouco será tratado como um tosco empilhamento de clichês, criado numa era tecnológica em que a animação de objetos em três dimensões ainda não se havia consolidado na cultura lúdica. Supõe-se que as limitações técnicas não impediram o desenvolvimento de ficção nos jogos ao longo da História e que *Final Fantasy VII* é um expoente do uso dramático da estética tecnológica de seu tempo. Mas, num mundo em que prevalecem usos ingênuos ou cínicos do conceito de “arte”, pode ser interessante apenas tomar o jogo como o importante documento histórico que é, tão determinante de costumes e confirmador de ideologias quanto for, tão estético quanto qualquer uma das artes consagradas.

O pesquisador não se fez sozinho. Sem um orientador tão fértil em sua maiêutica quanto Luís Carlos Petry, o escopo do trabalho seria muito mais limitado.

É necessário agradecer também aos colegas na PUC-SP, em especial Edna Conti. Os amigos no Núcleo de Pesquisa em Hiperfídia e Games foram também decisivos no progresso do trabalho, notadamente Mário Madureira Fontes, cuja colaboração faz-se extensamente presente nos resultados apresentados.

Ecos da *alma mater* fazem-se ouvir ao longo do texto, razão pela qual é preciso reverenciar nomes uspianos como Olgária Matos, Lygia



Watanabe e Andrea Loparic. Sem Luiz Henrique Lopes dos Santos, no entanto, provavelmente não haveria Goodman no centro desta dissertação.

Mais profundamente, o estímulo intelectual de meus pais e o apoio de Soraia é que fizeram esta obra vir à luz.

Ernane Guimarães Neto

Fevereiro de 2012





Nota metodológica

Esta dissertação é criada na modalidade culta do idioma português. A maioria das citações, por provirem de outros idiomas, receberam tradução da lavra do autor desta dissertação; exceções são expressamente nomeadas. Certas expressões-chave serão apresentadas nos idiomas originais para esclarecimento. As citações conservam alguns padrões dos originais.

Formalmente, o texto a seguir esforça-se por cercar os assuntos de modo complexo, isto é, por pontos e vista variados. Um expediente que se repete ao longo do trabalho é o uso de listas, em que o lugar de um sujeito, um predicado ou mesmo um verbo aparece ocupado por uma enumeração (por exemplo em “o ser humano manifesta seu saber, sua opinião, seu sentir”). Mais do que mero reforço estilístico, as listas pretendem fazer ligações entre os diversos mundos que se encontram nesta dissertação (mundos como aqueles da Filosofia, os da Ludologia, os da Comunicação), funcionando ora como listas de sinônimos, ora como diferenças complementares, mas sempre com o objetivo de lançar luz sobre o contexto da argumentação.

Tentar-se-á seguir nas páginas abaixo um padrão de texto “elegante”, isto é, ao mesmo tempo funcional e agradável. Do ponto de vista das referências bibliográficas, isso quer dizer a utilização do título do texto e do nome do autor como formas de identificá-los, não número, ano de edição ou qualquer código a mais. Afinal, busca-se no contraste entre autores um diálogo, sem a pretensão de definir “quem foi o primeiro a pensar tal problema”. Uma contextualização histórica geral é esboçada ao longo da apresentação de cada autor ou linha de autores, especialmente na seção 1. Na seção “Bibliografia”, ao final, detalham-se informações como editora e ano de publicação. Todos os endereços de Internet citados nesta dissertação foram verificados a 15 de fevereiro de 2012.

Seguindo-se a norma culta do idioma, usam-se títulos de obras em itálico, porém artigos e poemas entre aspas, como partes de publicações maiores (sem com isso insinuar que um artigo seja inferior à coletânea ou a um documento mais volumoso).

Uma distinção metodológica problemática é a classificação de jogos como produtos da tradição (xadrez, damas, pega-pega, em minúsculas) ou como “obra”, no sentido de unidade sistêmica, geralmente imbuída de uma carga autoral (tende-se a adotar para essa modalidade o padrão de filmes e livros, isto é, maiúscula inicial e destaque itálico). Embora as próprias leis de direito autoral pouco garantam aos jogos em geral a dignidade de um “nome próprio” para seu conjunto de regras e mecânicas, os produtos aqui discutidos distinguem-se tanto pela assunção de nomes próprios comerciais quanto pela complexidade de sua narrativa e seus padrões audiovisuais, daí grafias como *Myst* e *Final Fantasy VII* (usar-se-á “fantasy” em maiúscula por se tratar do nome próprio da série; trata-se do sétimo título da série Final Fantasy).

Disciplinas são apresentadas como nomes próprios (Filosofia, História), mesmo que não seja possível dar uma definição completa desses nomes. No uso cotidiano das práticas, dos hábitos, minúsculas: uma filosofia, o jogo.

Ademais, apresentar-se-ão ao longo do texto palavras-chave que podem suscitar dúvidas de interpretação, pois são usadas em trabalhos de diferentes doutrinas. Como esclarecimento prévio, apresenta-se uma breve discussão sobre os descritores adotados nesta dissertação.

Ludologia

Pressuposto para o trabalho sobre jogos é reconhecer sua função lúdica (o termo “função” será entendido nesta dissertação como utilidade, uso, hábito, não no sentido matemático). Ludologia é um termo usado para estudos sobre o que há de lúdico em todo o fazer humano, como descrito por pensadores como Johan Huizinga (em *Homo ludens*) ou Roger Caillois (em *Les jeux et les hommes*). Por outro lado, esses mesmos autores ajudam a delimitar elementos de um sentido estrito do jogo, como a presença de regras definidas e a suspensão do sentido de realidade enquanto dura o jogo.

Como expressão da especificidade primária do jogo, sua função lúdica (seu papel de divertir) preside sua existência como jogo (assim como é possível definir “comida” pela função de alimentar, sem evidentemente esgotar sua definição). Embora funções estruturais possam ser concomitantes (comida pode ornar uma fruteira), podem também entrar em conflito (por exemplo quando um jogo educativo, ao assumir como função prioritária ensinar, torna-se menos lúdico, até mesmo maçante).

Filosofia da Linguagem

Filosofias da Linguagem buscam explicar como é possível e como se dá a comunicação. Um pressuposto comum é o de que as estruturas utilizadas (“textos” falados, escritos, desenhados etc.) são codificadas, mas que essa codificação não é unívoca.

A análise de uma narrativa requer a identificação de conteúdos relevantes do texto, a partir dos pressupostos da filosofia utilizada (as ideias do texto, para um idealista; sua intenção, para um intencionalista). A partir de uma perspectiva nominalista, podem-se identificar estruturas comunicativas em que a significação dos nomes (sua carga simbólica) desafia ou reitera padrões convencionais da cultura humana.

Ficção

Jogos eletrônicos apresentam problemas específicos no tocante à construção de roteiros. Da narrativa mínima (o jogo abstrato, que mesmo assim recebe uma escolha temática, por exemplo a opção entre criar um *sudoku* com números ou letras) ao “cinema interativo” (definição aplicada, com frequência pejorativamente, a jogos em que a “função cinematográfica” compete com a função lúdica), no jogo o roteiro tem de levar em consideração especificamente a interação necessária com o usuário.

Tanto a forma da história, que pode sofrer variações de acordo com escolhas do jogador, quanto a ambientação (nomes de personagens, localidades e itens; paletas de cor para diferentes estágios etc.) são elementos constituintes da narrativa do jogo eletrônico.

Jogos eletrônicos

Um subconjunto dos jogos, a partir de um corte formal, de meio físico, são os jogos eletrônicos. O início do século XXI assiste a uma passagem tecnológica que na prática inviabiliza pretensões de definir com mais especificidade um tal subconjunto. *Video game* (que dá origem ao jargão brasileiro “game”) passa a ser um descritor prejudicado: ao pé da letra, refere-se a jogos para consoles; dependendo da definição, a versão do mesmo jogo para computador pessoal ou para *arcade* não está contemplada.

Num cenário tecnológico em que consoles, PC, jogos sociais na rede e *tablets* dialogam, o adjetivo “eletrônico” faz o papel de agrupar produtos e ideias, opostas apenas aos jogos de sociedade, de mesa, “offline”. Em todos os casos, é a computação que faz o papel específico: seja contar mais rapidamente do que o humano num jogo de tabuleiro eletrônico, seja simular uma inteligência quando falta gente para jogar, seja criar um mundo imersivo convincente para o usuário, o leitor, o jogador.

Em geral, os objetos tratados aqui como “jogos eletrônicos” poderiam ser (e serão) chamados também videojogos, jogos digitais, “games”. Embora “jogo digital” seja também um termo usado na academia, a expressão “jogo eletrônico” não parece obsoleta; um indício disso e um motivador da escolha dessa expressão é o uso atual da expressão *e-book*, objeto que a dissertação encontra em seu final. O “livro eletrônico” disputa também o uso com “livro digital”, mas não se fala em “d-book”. Se se escolhesse usar “livro digital”, por outro lado, “jogo digital” seria a correspondente expressão para assemelhar os dois conjuntos.





1. Multilinguagem, multimídia





1.1 Multiplicidade de errâncias na História

Este pesquisador existe no início do século XXI, situado numa tradição acadêmica de poucas décadas, aquela que toma os jogos eletrônicos como objetos de trabalho. Os problemas discutidos, evidentemente, traduzem uma cultura mais antiga, a da civilização humana. Conceitos como “existir”, “criar” ou “referir” são debatidos desde a Antiguidade, mas há marcos mais recentes, dos quais diversos serão discutidos aqui.

Essa multiplicidade de conceitos sobre como os humanos experienciam, constroem e transmitem a civilização fundamenta a revolução paradigmática do início do século XX. Trata-se de um período conturbado da história humana, com as subsequentes rupturas de paradigmas realistas (com o modernismo), positivistas (com a crise do positivismo lógico, com a política científica das Guerras Mundiais), teológicos (com a laicização da política e a sagração do capital como referência moral).

Trata-se, portanto, de um período que pode ser generalizado como de crise da referência. Em termos filosóficos, lamenta-se desde então a falta de uma garantia epistemológica que possa fundamentar a teoria e a prática humanas. A lógica não alcançou traduzir completamente a linguagem natural, constataram pensadores como Frege e Russell; o *cogito* cartesiano, a ideia platônica não se bastavam mais.

Da bibliografia mais atual, o livro *Pensar e errar*, lançado em 2011 por Ernildo Stein, oferece explanação útil para a compreensão desse contexto. O subtítulo do livro, “Um ajuste com Heidegger”, deixa claro o ponto de referência utilizado: o filósofo alemão que escreveu *Ser e Tempo*.

Ao descrever a trajetória histórica que levou à crítica metafísica operada por Heidegger¹, Stein lembra a tradição de Platão e Aristóteles, de

1 Ernildo Stein, *Pensar e errar*, págs. 78-80.

Kant e Hegel e constata que, no século XX, “foram-se as grandes visões de uma totalidade com um fundamento absoluto”.

A escolha de um intérprete de Heidegger para essa contextualização é conveniente porque o autor alemão tem uma resposta original e fértil à crise epistemológica de seu tempo. Pensar a existência, pensar a fenomenologia é aprofundar a questão da possibilidade de referência, da possibilidade de conhecer. Resume Stein:

Não iremos mais em busca de fundamentos últimos, mas aprenderemos a celebrar uma história em que o ser humano recupera o horizonte de sentido. Heidegger define o homem como *formador de sentido*.²

Martin Heidegger tem portanto a importância de buscar, no momento histórico em que os fundamentos cederam, uma remissão, uma recuperação do “horizonte de sentido”. Essa recuperação da possibilidade de compreender supõe a consciência de que “ser” é “ser no mundo”, “ser-aí” (*Dasein*), ser limitado por condições sócio-históricas, físicas, ontológicas.

Stein lista Charles Darwin, Karl Marx e Sigmund Freud como os três “mestres da suspeita”³ que haviam preparado a crise do século XX. A resposta heideggeriana ajusta-se melhor ao mundo introduzido por eles do que as metafísicas anteriores justamente por se configurar como uma pós-metafísica, ou seja, reintroduzir o “mundo” no processo de construção e transmissão de conhecimento. O ser está aí, no mundo, sendo feito com ele, não como obra divina (para responder a Darwin); sua evolução er-

2 *Ibid.*, pág. 80.

3 A expressão foi consagrada por Paul Ricoeur, especialmente em *De l'interprétation – Essai sur Sigmund Freud*, de 1965.

rante é a história da humanidade (o materialismo marxista cabe aqui); a objetividade completa da consciência não existe (a lição de Freud).

Desse modo, a desconstrução ontológica operada por Heidegger sugere uma construção epistêmica:

O mundo em que somos é o *como* nos compreendemos para sermos aptos para os enunciados do entender. Mundo, portanto, não é “o que é o caso” (Wittgenstein), mas o mundo é antecipação de sentido, onde o ser humano “é formador de mundo” (Heidegger).⁴

A ontologia heideggeriana é fértil em responder funcionalmente à crise da referência. A errância historial é ao mesmo tempo causa da imperfeição da relação referencial e criadora da possibilidade de sua existência: o mundo está aí e suas criaturas erram por caminhos diversos.

Os diversos usos da linguagem (na Filosofia, na Ciência, na Arte), seu viés histórico (sua intenção prática, suas implicações políticas), o jogo com ela (pela metáfora, pelo humor, a criação) baseiam-se, portanto, na condição de errantes.

Ousando relacionar ontologia e filosofia da linguagem, séculos XX e XXI, meios eletrônicos e *ethos*, o ponto de partida da trilha pela qual erra esta dissertação pode ser resumido no seguinte filosofema⁵:

1. Se toda referência é incompleta, então metáfora, intenção, Arte, Ciência são formas da errância da referência.

⁴ Ernildo Stein, *Pensar e errar*, pág. 97.

⁵ A palavra “filosofema” é usada no sentido comum, implicando o alinhamento do autor desta pesquisa; não deve ser confundido com sentidos mais específicos, como o aristotélico, que implicaria um apuro de lógica proposicional ao qual este pesquisador, acompanhando a tendência desde a crise do positivismo lógico, não ousa aderir. Não se trata de uma sequência lógica; sua ordem é retórica, segue o discurso.

A relevância do trabalho de Heidegger para a virada epistemológica do século XX é tamanha que Stein vê nele o motor da grande mudança de Ludwig Wittgenstein.⁶ O pensador de “O mundo é tudo que é o caso” (primeiro aforismo do *Tractatus Logico-Philosophicus*), fomentador do positivismo lógico, leu *Ser e Tempo* antes de mudar sua trajetória de pensamento. O chamado “segundo Wittgenstein” deixou para trás o *Tractatus* e passou a conceber por exemplo os “jogos de linguagem”, que reintroduzem na comunicação o atrito da linguagem na existência material, no fenômeno social.

A crise de paradigmas do século XX evidentemente não se restringiu ao debate sobre a imanência ou a transcendentalidade do conhecimento: ela foi uma crise da prática.

As guerras, a relatividade na Física, a marginalização da religião no debate político acabaram de vez com qualquer ilusão de unicidade da civilização humana. Os caminhos são plurais; a condição de errantes faz com que os indivíduos vivam cada um numa combinação de sistemas.

Os novos paradigmas impõem novas práticas. A consequência ética do surgimento de ontologias pós-metafísicas (seja a fenomenologia, seja a lógica que desconfia de seus limites) é a necessidade de considerar sua própria condição de parcialidade. A relação de referência é sempre um atrito entre linguagem e existência, entre intenções de quem profere e hábitos de quem interpreta, entre convenções diversas que coexistem, entre usos e funções da linguagem que variam no tempo e no espaço.

Apresenta-se então uma explicitação do conceito de errância aqui discutido:

⁶ Ernildo Stein, *Pensar e errar*, pág. 41.

2. A errância está no atrito entre intenções, hábitos, convenções, usos, funções.

Heidegger dedicou-se ao esforço ontológico, à desconstrução da epistemologia precedente, a partir da fenomenologia que desenvolvera em diálogo com Husserl; outros pensadores ajudaram a avançar a dimensão prática desse novo paradigma.⁷ Outras vertentes que discutiram a prática da comunicação, sua relação com as técnicas disponíveis e suas implicações políticas podem ser exemplificadas por pensadores como Walter Benjamin e Marshall McLuhan. Mais tarde, Nelson Goodman pensaria como essa era “relativista” (porque pluralista, porque ora usa a filosofia de um, ora de outro), pode funcionar sem ser um “vale-tudo”.

Quando se diz que certos pensadores formam um novo paradigma, a referência evidente é Thomas Kuhn, em *A estrutura das revoluções científicas*. Kuhn soube explicar como é possível que a Ciência, que busca observar e registrar os “fatos”, a “verdade”, substitua de tempos em tempos uma verdade por outra. Quando o conjunto dominante de crenças, valores, dados (ou seja, o paradigma) deixa de ser útil, uma crise sobrevém.

A crise possibilita que um novo sistema tome a posição de visão dominante da comunidade científica. Um dos exemplos mais claros desse processo de mudança de paradigma foi a passagem da noção astronômica geocêntrica para a aceitação do heliocentrismo.⁸

Entretanto a crise epistemológica do século XX apresenta uma peculiaridade: o lugar da visão dominante não foi preenchido por apenas

um paradigma. Na ciência, a Teoria da Relatividade proposta por Einstein fundou uma era em que coexistem verdades contraditórias (a luz como onda ou como partícula, a mecânica tradicional e a mecânica quântica).⁹ Os problemas apresentados pelos “mestres da suspeita” Freud e Darwin ainda não foram resolvidos numa visão hegemônica: Psiquiatria, Psicologia, Neurociência, Filosofia da Mente apresentam explicações nem sempre concordes sobre o cérebro; darwinistas, neodarwinistas, neolamarckistas e religiosos disputam pela verdade em relação às origens do homem.

Nos outros campos do conhecimento, essa pluralidade torna-se uma multiplicidade tampouco harmoniosa: as artes modernas refutam a tradição, ideologias em confronto testemunham o horror em duas guerras de proporções mundiais.

Nelson Goodman vai além de Kuhn na abordagem aos paradigmas. Tomando esses sistemas valorativos como “versões de mundo”, consegue admitir sua coexistência não como algo excepcional, a ser substituído por uma nova versão hegemônica, mas como parte da riqueza da pluralidade daquilo que vulgarmente se chama “mundo”.

Os nomes, em suas redes de relações, constroem os mundos pelos quais transita o ser humano. A filosofia de Goodman pode ser definida como um relativismo nominalista.¹⁰

O pensamento de Goodman é às vezes confundido com o tipo de relativismo segundo o qual tudo se equivale. Essa distinção é resumida por Aires Almeida na introdução à edição portuguesa de *Languages of Art* (publicado originalmente em 1968). O acadêmico português chama a filosofia goodmaniana de “construtivismo relativista”: “O construtivismo

⁷ Gadamer, Fink, Lacan e Foucault são autores que podem ser lembrados nesse contexto.

⁸ Alexandre Koyré, de *Do mundo fechado ao universo infinito*, dedica-se a mostrar como as rupturas filosóficas e científicas andam juntas, dando atenção especial à questão cosmológica.

⁹ Pode-se falar também em verdades complementares, verdades parciais, segundo a abordagem; no limite, trata-se de uma obsolescência das “verdades absolutas”.

¹⁰ Porque o nominalismo restringe o relativismo mais radical. *Ways of worldmaking*, págs. 94-95.

consiste na ideia de que há vários mundos e esses mundos, assim como os objetos que deles fazem parte, são construídos, e não descobertos”.¹¹

A crise epistemológica que impede a definitiva eleição de certos mundos de nomes e relações como verdadeiros (em detrimento de outros) poderia levar à conclusão de que Ciência e Arte, fato e ficção, metáfora e mentira são equivalentes. Não é o caso, como explica Aires Almeida:

Apesar de não haver qualquer critério exterior de verdade, Goodman não aceita, contudo, o tipo de relativismo segundo o qual vale tudo e tudo se equivale, pois defende que há um critério geral de aceitabilidade para as diferentes versões de mundos. Esse critério é a correção, sendo a verdade apenas um caso particular do critério de correção.¹²

Goodman é criticado por colocar Ciência e estética “no mesmo plano”, em tentativas de imputar uma interpretação “desconstrutivista” ao pensamento do filósofo estadunidense. Mas “correções” diferentes não se equivalem; têm funções diferentes. Goodman define “correção” (*rightness*) em *Ways of worldmaking*:

Sob “correção” incluo, junto à verdade, padrões de aceitabilidade que às vezes suplementam ou mesmo competem com a verdade onde ela se aplica, ou substituem a verdade para apresentações não declarativas.¹³

¹¹ Aires Almeida, “Introdução à tradução portuguesa”. In Nelson Goodman, *Linguagens da Arte*, pág. 18.

¹² *Ibid.*, pág. 19.

¹³ Nelson Goodman, *Ways of worldmaking*, pág. 110. No original, fala em “nondeclarative renderings”. Arte plástica, música instrumental constroem sistemas “não declarativos”, não proposicionais.

Numa apropriação dos termos de Kuhn e Goodman, portanto, o “paradigma” de uma época seria a “versão de mundo” mais comumente aceita. Para ambos os autores, o domínio de um sistema valorativo dura tanto quanto for útil: explicar o movimento dos astros tendo a Terra como centro foi útil durante muitas gerações, mas, depois de um tempo, não valia mais a pena queimar quem dissesse que o universo funciona de maneira diferente. A mecânica newtoniana é útil para a maior parte das atividades humanas, mas insuficiente para explicar fenômenos em nível subatômico.

Uma vantagem do sistema de Goodman ao tratar da crise dos paradigmas do século XX é a possibilidade de apresentar as diferentes físicas não como sistemas que competem pela hegemonia (até serem substituídos por uma teoria unificadora), mas como diferentes versões de mundo.

Na prática, lembra Goodman, o que o ser humano faz é alternar-se a todo tempo entre versões de mundo não necessariamente compatíveis entre si: interpreta uma pintura do Cristo de modo diferente se está no museu ou em uma igreja; apresenta fórmulas físicas diferentes ao lidar com objetos de escalas diferentes; na maioria dos casos, prefere dizer que a Terra revolve em torno do Sol e não o contrário.

Uma das chaves para a compreensão da ideia de versão de mundo, portanto, é o hábito¹⁴: as pessoas têm o hábito de aceitar certas versões de mundo como verdadeiras e rechaçar outras. Quando o hábito muda é que o paradigma cai.

Goodman não está dizendo que não existe verdade; não está propondo que a prática de incoerências como dizer que “dois e dois são cinco” faz com que se tornem verdades. Sua proposta é a de um critério para o tratamento de mundos não necessariamente conciliáveis, para os quais não há

¹⁴ *Ibid.*, pág. 97.

uma teoria unificadora: seu uso.¹⁵

As formas de comunicação, no atrito da linguagem com a experiência, representam versões do mundo e devem ser pensadas como produtos das épocas em que essas versões de mundo são habituais.

Conseqüentemente, as tentativas de contornar a errância da referência são dependentes de convenções que devem responder aos imperativos éticos de seu tempo:

3. Se o hábito mantém a convenção, então o uso da convenção é um uso histórico, ético.

Reagindo eticamente aos problemas de sua experiência no tempo, o ser humano manifesta seu saber, sua opinião, seu sentir. Para expressar esse conhecimento do mundo, constrói uma estrutura. Essa estrutura trará mais uma vez o problema da referência, sem dúvida. Mesmo o indivíduo menos afeito à Filosofia da Linguagem, porém, tem a experiência de quem, desde os estágios iniciais da vida, usa a linguagem.

O que se quer argumentar aqui é que está ao alcance do senso comum a percepção de que as ambiguidades da linguagem referencial são inevitáveis e, ao mesmo tempo, contornáveis: a língua erra por significados mutantes, o falante nem sempre sabe definir exatamente o referente de seu enunciado, mas o efeito pretendido é alcançado, com a ajuda da hermenêutica, com a ajuda do contexto.

¹⁵ Goodman fala na adoção de “frames of reference”, estruturas de referência não necessariamente compatíveis entre si, mas frequentemente usadas, por exemplo os modelos heliocêntrico e geocêntrico para descrever a relação entre Sol e Terra. Ambos podem ser válidos se funcionarem para descrever o mundo, mas serão inválidos se contiverem incorreções formais, inconsistências estruturais. Como diz em *Ways of worldmaking* (pág. 21), “uma cabeça aberta não substitui o trabalho duro”.

A linguagem proposicional, o meio de comunicação, o tempo de diálogo podem ser insuficientes, mas essa insuficiência é levada em conta por quem diz alguma coisa. Não é preciso converter-se ao intencionalismo, a uma boa-vontade generalizada que permite ao ouvinte entender o que diz o falante; basta ter em conta que toda construção comunicativa é uma construção específica, uma teia de relações específica, que por sua unicidade não se confunde a outras formas, sendo portanto necessariamente uma mensagem e não qualquer outra:

4. O autor traduz a convenção para apresentar algo sobre o mundo.

O verbo “apresentar” não foi escolhido por acaso.

Walter Benjamin aparece como um autor interessado na compreensão da forma como a estrutura referencial é construída (embora elabore a representação de seus conceitos de forma notoriamente intuitiva). Como parte do entendimento das relações de representação, Benjamin visa a ficção. A estética de seu trabalho precisa eleger um exemplar da Arte, função social cujos critérios de correção variam ao longo da História. O filósofo encontra, no caso, uma forma de apresentação teatral. Quando aborda, em *Origem do drama barroco alemão*¹⁶, as formas da representação, defende essa manifestação teatral teutônica por causa de uma característica importante: ela não “representa” o mundo, ela o “apresenta”.

A *Origem do drama barroco alemão* opõe *Darstellung* (representação) e *Vorstellung* (apresentação). Seria simplificar demais a interpretação de

¹⁶ Também traduzido *Origem do drama trágico alemão*, na tradução portuguesa recém-lançada no Brasil (Autêntica, 2011). Esta dissertação de mestrado usa e referencia a tradução anterior, publicada em 1984.

Benjamin dizer que “representação”, aqui, significa a relação biunívoca de referência, a perfeita identidade entre símbolo e ideia; mas o conceito de representação benjaminiano está sem dúvida mais próximo desse extremo do que sua contraparte. Representar seria aderir à convenção; a linguagem de todo dia é feita desse tipo de relação, por exemplo quando em “Passe o sal, por favor” a palavra “sal” refere-se ao objeto concreto “saleiro” (fica de lado se há referência a uma ideia de “salgado”).

A representação dá conta da objetividade cotidiana, mas as relações de significado mudam, os contextos alteram os campos semânticos. A construção convencional da Ciência é representacional, nesse sentido, e por isso mesmo depende da precisão das definições de seus conceitos. A representação é portanto uma relação cuja funcionalidade depende de uma conjuntura específica.

A Arte, por sua vez, busca uma forma de comunicação o mais “inespecífica” possível, isto é, a mais universal relação entre forma e conteúdo, pois sua pretensão é a universalidade, é o alcance de uma sabedoria além daquela das ciências.

“Apresentação” é esse uso diferenciado da linguagem. Ciente das limitações da linguagem referencial, o artista do drama barroco, segundo Benjamin, não representa o mundo, mas o apresenta, de modo que o espectador veja por si mesmo “aquilo de que se está falando”. A coisa precisa ser posta diante do leitor ou espectador, e a forma como se dá essa nova relação comunicativa é a alegoria. A alegoria quebra a convenção habitual, foge da historicidade da referência. Uma estrutura alegórica é uma forma de apresentar indiretamente, mas por isso mesmo mais universalmente, algo que as palavras não alcançam diretamente.¹⁷

¹⁷ Evidentemente Platão já o diz na *República*, quando a alegoria da caverna ilumina o discurso sobre o mundo das ideias. A alegoria é defendida para dizer aquilo que os

A Arte corre riscos maiores do que outras formas de linguagem. O artista arrisca a fama, o reconhecimento, a incompreensão em busca de uma apresentação do mundo que seja aclamada como verdadeira:

5. A arte pretende a universalidade, daí seu uso a-histórico da convenção; visa a compensar a errância da experiência por meio da estrutura.

Não se interprete essa discussão sobre Arte como uma interrupção da discussão sobre a linguagem em geral. Em certa medida, pode-se argumentar que a oposição entre Arte e Ciência, entre alegoria e literalidade, entre apresentação e representação não é uma oposição definitiva, mas um contraste de relações.

Afinal, a linguagem natural é fundamentada na metáfora (note-se o uso da metáfora da “fundação” na oração anterior), é um amontoado delas; ditados populares, sabedoria tradicional fazem uso diário e sem cerimônia da alegoria.

Heidegger poderia ser invocado agora em auxílio dessa compreensão da construção da linguagem a partir do atrito com o mundo, em reação a ele. Mas Goodman ainda serve mais diretamente a levar a questão da linguagem como “apresentação” benjaminiana além da Arte: uma construção textual é uma versão do mundo e, como tal, não “faz referência” em termos absolutos, mas sempre na relação entre o texto e os usos a que se presta. O uso artístico “apresenta” o mundo de modo francamente alegórico; outros usos conservam sempre, em alguma medida, a “apresentação”

conceitos convencionais por si só não alcançam, por exemplo quando, um pouco antes (487e-489a), Sócrates responde a “um raciocínio tão difícil de demonstrar” que a pergunta “carece de uma resposta em forma de metáfora” (pág. 274).

na relação entre as partes, mesmo que tenham como base a referência instantânea da convenção cotidiana.

Aquela proficiência que todo usuário das linguagens pode se gabar de possuir tem uma consequência prática na distinção entre diversos usos da palavra, diversas convenções:

6. A leitura pressupõe a errância.

O fato de este movimento de argumentação ser encerrado com uma consequência trivial do primeiro item não é um descuido lógico. Tem uma dupla função na estrutura deste texto.

Uma função ética, nos termos anteriormente apresentados, e uma função metodológica coincidem neste momento. Em reação à consciência presente, histórica, do risco de o leitor interpretar “errância” ou “relativismo” como licenças epistemológicas para o vale-tudo nas comunicações, há que destacar este elemento do senso comum frequentemente desconsiderado pelos intelectuais dos séculos XX e XXI: o leitor sabe de antemão que a estrutura é uma construção. O fato de sua própria experiência (afetada por relações sociais, culturais, de poder e acesso a informação, evidentemente) guiar sua interpretação não anula a separação entre a estrutura e a recepção (ou percepção, ou interpretação) dessa estrutura.

Metodologicamente, o ciclo reinicia-se neste final: a complexa construção de sentido do mundo acontece apesar da errância, mas não a superando. Esse paradoxo ajuda a alimentar a mistificação do fazer artístico, “mágico” em seu acesso direto ao Belo ou à Verdade.

Pragmaticamente, se a estrutura é lida com a consciência das convenções de seu tempo (e apesar das ambiguidades ou falhas de construção e raciocínio), o leitor decodifica, aprende, interpreta, faz a exegese, intui algo do mundo, na melhor das hipóteses em acordo com a versão de mun-

do da estrutura.

A história da construção das estruturas é a civilização; ela tem a forma dos hábitos construídos na leitura da experiência.

1.2 Jogo eletrônico como texto

A presente pesquisa foi motivada pela leitura de um jogo eletrônico. Para um estudante de Filosofia da passagem para o século XXI, questões sobre linguagem e referência, estrutura e errância ressurgiam com força pelos videogames, via de regra ignorados pela tradicionalista História da Filosofia. Citações mitológicas “subversivas”, narrativa com pitadas de interatividade, alternância entre livre brincar e apresentação de uma visão de mundo fazem pensar nas características específicas do jogo eletrônico como meio de expressão, sua ontologia.

Apresentar-se-á aqui uma abordagem multidisciplinar à questão, com autores da Filosofia e dos Estudos Culturais em contraste, possibilitando uma compreensão mais refinada da visada sistêmica apresentada na seção anterior. E, em obediência àquela argumentação, a pesquisa almeja a consciência de sua época, o que resulta na prática em consequências como o avanço da pesquisa na direção dos livros eletrônicos.

Um ponto de partida para este estudo acessível a todo jogador (e, de fato, o ponto de partida desta pesquisa) é a relação referencial dos jogos com as convenções da cultura geral. Jogos eletrônicos traduzem a História, a Mitologia tradicional de formas variadas, às vezes meramente utilitárias (por exemplo, quando uma divindade aparece para dar “cor” a uma mecânica do jogo), de um jeito ou de outro significativas.

Um pressuposto para a análise ontológica dos jogos como meios de comunicação é portanto este: comunicação usa expressões.

A academia define tais expressões.¹⁸ Pessoas incorporam estes termos

¹⁸ Brian Sutton-Smith, em *The ambiguity of play*, fornece um rico passeio sobre o linguajar ludológico, mais especificamente sobre referências sobre a ontologia do jogo. Resume na conclusão do livro: “Este trabalho inicia-se com o anúncio por especialistas de que, falando teoricamente, o jogar é difícil de entender porque é ambíguo. Meu

a seus vocabulários e os utilizam. Seu uso no discurso ordinário e no discurso artístico frequentemente subverte seu significado literal ou cultivado.

O que se chama aqui “subversão” é um retorno do problema fundamental da equivocidade da referência.¹⁹

Este trabalho adota um nominalismo, que não deve ser confundido com esquemas de referência do positivismo lógico (o qual tem como emblema o *Tractatus Logico-Philosophicus*, de Wittgenstein). Assim como Wittgenstein mudou sua abordagem à linguagem para melhor abarcar sua fluidez e imprecisão, o nominalismo proposto aborda a multiplicidade de referências estabelecidas pelos nomes a partir de suas relações no discurso.

Não se trata, no caso, de eleger a melhor filosofia para descrever o mundo, mas a estrutura epistemológica que mais se presta ao estudo de um corpo lexical a partir de suas estruturas de relações internas ao discurso e de referência exterior; o relativismo nominalista de Nelson Goodman pareceu apropriado para a tarefa. A subversão semântica pode ser explicada em termos goodmanianos como uma alternância, na experiência histórica, entre versões de mundo: a versão da História, a versão da mitologia hindu, a versão de *Final Fantasy VII*.

Tal perspectiva é uma das principais ferramentas desta pesquisa, mas depende e se beneficia de diversas outras. A aplicação prática das questões filosóficas apresentadas recebe na experiência o auxílio de linguagens e domínios diversos no trabalho de situar o objeto em seu papel de construir a História.

foco é no modo como essas ambiguidades são instigadas pelos sete sistemas de valor aqui chamados retóricas ideológicas do progresso, do destino, do poder, da identidade, do imaginário, de si e da frivolidade, e ofereço razões para defender alguma coerência interna válida para cada uma dessas retóricas distintas, bem como para seus efeitos ambíguos nas teorias do jogo” (pág. 214).

¹⁹ Portanto não se trata, por exemplo, da distinção entre Ciência e Filosofia desenvolvida por Gilles-Gaston Granger em *Por um conhecimento filosófico*, mas da própria errância dos nomes discutida por Heidegger em seu trabalho de escatologia.

1.3 Uma abordagem pluralista

Serão apresentadas a seguir algumas formas de tratar a linguagem e os jogos eletrônicos que podem ser tomadas como complementares na compreensão da especificidade desses objetos.

Autores de diversas correntes criticam-se e competem, seus fundamentos epistemológicos divergem. Espera-se que os autores escolhidos pelo pesquisador possam, numa ótima hipótese, servir como instrumentos de uma argumentação que resolva seus conflitos: em contraste estrutural, por meio da reconstrução sistêmica que ora se opera.

O contraste entre ideias diferentes não significa a igualdade de valor entre essas ideias; a possibilidade de transitar entre um autor e outro não isenta o autor e o leitor da busca por termos médios, da necessidade de tradução de valores de um sistema a outro, da eventual negação de um sistema (ou parte dele) em favor do outro.

Nelson Goodman explica melhor a questão já no início de *Ways of worldmaking*:

O pluralista, longe de ser anticientífico, aceita as ciências completamente. Seu adversário típico é o materialista ou fisicalista monoplístico que defende que um sistema, a Física, tem precedência e tudo inclui, de tal modo que toda outra versão deva ser reduzida a ela ou rejeitada como falsa ou sem sentido.²⁰

O pensamento de Goodman, nesse sentido, parece compatível com a teoria da complexidade de Edgar Morin, quando este assim a define:

Ora, na visão complexa, quando se chega por vias empírico-rationais às contradições, isso significa não um erro, mas o atingir de uma camada profunda de realidade que, justamente porque é profunda, não pode ser traduzida para a nossa lógica.²¹

Note-se que o autor francês não está necessariamente dizendo que “não existe erro”, mas que o choque de verdades é um acontecimento frequente na existência histórica e traz a necessidade de diálogo e investigação para ser resolvido. Reaparece aqui, numa forma específica, a questão da insuficiência da referência: as formas linguísticas criadas para fixar as descobertas sobre o mundo, justamente por conta da limitação da linguagem referencial, podem ser contraditórias formalmente sem que isso signifique que “aquilo de que se fala” (a apresentação do mundo) esteja necessariamente errado.

Embora Goodman tenha sido escolhido como fornecedor da metodologia de resolução dessas contradições, por conta da funcionalidade de seu conceito de versões de mundo, Morin traz uma lição sobre um viés do problema pouco abordado pelo filósofo e colecionador de arte estadunidense: as implicações políticas do diálogo entre versões contraditórias do mundo.

Morin mantém-se fiel à preocupação da geração que o formou, aquela da primeira metade do século XX que não dissociava Filosofia e Política. A importância dessa consciência não se restringe nesta pesquisa ao imperativo ético de dialogar com seu tempo, já discutido brevemente e que será retomado mais adiante, principalmente no terço final deste trabalho. Esquecer a carga política do diálogo entre versões de mundo é correr o risco de ignorar justamente as relações de poder que envolvem o diálogo entre

²⁰ Nelson Goodman, *Ways of worldmaking*, pág. 4.

²¹ Edgar Morin, *Introdução ao pensamento complexo*, pág. 99.

o pluralista e o “fiscalista monopolístico” goodmaniano, a prevalência de um saber sobre os demais, a precedência de uma leitura do mundo sobre as outras.

Goodman não se detém muito em questões políticas, mas seu sistema não é avesso a elas. Quando ele diz que a definição de “quando algo é Arte”²² depende de hábitos e convenções, é evidente que a sustentação dos hábitos e convenções tem componentes políticos.

Talvez o mais politizado dos autores centrais desta pesquisa seja Walter Benjamin, associado à tradição alemã da Teoria Crítica e cuja militância impregna a filosofia de formas inusitadas. “O narrador”, artigo utilizado aqui para investigar paralelos entre a narrativa do jogo e formas tradicionais da contação de histórias, é entre outras coisas um panfleto contra a mercantilização da cultura, contra a infiltração do capitalismo nas artes. Daí sua oposição ao romance: ao mesmo tempo em que a “psicologização da arte” (nos romances do século XIX, principalmente) mostra-se uma estratégia comunicacional oposta àquela defendida por Benjamin na *Origem do drama barroco alemão* (sua alegorização), essa tendência estética era a que melhor se prestava ao capitalismo de seu tempo. O presente trabalho prefere, conseqüentemente, interpretar a violência do ataque contra certas manifestações artísticas não como um ataque contra a Arte ou um desgosto do romance, mas uma combinação exacerbada de militância estética e política.

Um contraponto a Walter Benjamin, também marcado pelo início do século XX e sua profusão de novos suportes comunicativos, é Marshall McLuhan. Mais moderado na análise das artes, interessa ao estudo da especificidade dos jogos eletrônicos por conta da preocupação com a

²² O questionamento goodmaniano pode ser estendido a “quando a bibliografia de um autor é Filosofia”, “quando uma dissertação é um texto científico”.

investigação dos potenciais de cada meio (e seu uso eticamente de acordo com essas potencialidades).

McLuhan percebe que a estrutura do texto escrito permitia uma certa organização. Rádio e cinema não a tornaram obsoleta, mas sim criaram possibilidades de outras formas de estruturação dos “textos”; cada meio pode ser mais adequado para um tipo de relação comunicacional ou mensagem.

Esse autor esclarece o pesquisador sobre como tratar suportes que vieram depois, como o jogo eletrônico ou o livro eletrônico. Trata-se de buscar neles suas especificidades, não apenas replicar a organização estrutural, o papel político, os valores estéticos das formas anteriores.

Quando se chamam “textos” estruturas tão diversas quanto o livro de papel, o programa de rádio, o filme projetado nos cinemas e o jogo, faz-se necessária a menção a um subconjunto específico dos estudos de linguagem e comunicação que faz o mesmo: o da semiótica. Esta pesquisa recorre a um tratamento mais das filosofias da linguagem do que da semiótica atual; talvez uma postura intermediária, em que as “semióticas” e “semiologias” ainda não se hajam separado.

Tendo Nelson Goodman assumido um papel central na metodologia desta pesquisa, cabe situá-lo em relação a essa tradição. Herdeiro do pragmatismo, ele foi colega de W. V. Quine e Hilary Putnam na Universidade de Harvard. É fazendo menção a Ernst Cassirer que Goodman inicia sua obra principal, *Ways of worldmaking*, de 1978. Ele lamenta que a ideia de multiplicidade de mundos de Cassirer tenha sido incorretamente interpretada por vieses “místicos ou anticientíficos”²³ antes de apresentar seu modelo pluralista das “versões de mundo”.

A advertência metodológica de Goodman deve ser levada em conta quando for invocado neste trabalho o conceito de “domínio semiótico”,

²³ Nelson Goodman, *Ways of worldmaking*, pág. 1.

como apresentado por James Paul Gee. Da mesma maneira como coexistem versões do mundo nem sempre compatíveis, as convenções formam domínios semióticos em que os elementos têm função e significado próprios. São domínios semióticos, exemplifica Gee, “biologia celular, crítica literária pós-moderna, jogos de tiro em primeira pessoa”.²⁴ A habilidade dentro de um domínio semiótico é regulada por aquilo que Gee chama de “gramática” (*design grammar*), o que poderia corresponder às “regras de correção” da nomenclatura goodmaniana.

O trânsito entre os diferentes contextos, a vacilação entre várias versões de mundo também poderiam ser chamados de “fluência em domínios semióticos”. A abordagem de Gee ajuda a esclarecer como se dá esse trânsito. Gee aponta que conhecer uma palavra num desses domínios não garante seu uso em outros domínios, mas ajuda a ganhar fluência no novo domínio por conta de intersecções de seus campos semânticos (por exemplo, a palavra “Shiva” no domínio semiótico da Mitologia ou no domínio da série *Final Fantasy*).

Essas vertentes dos estudos da linguagem assemelham-se, como as de Umberto Eco ou dos peirceanos²⁵, pelo reconhecimento, a qualquer texto ou documento, de um potencial hermenêutico. Trivial para essas escolas, a atenção ao papel civilizatório de textos não ungidos da “nobreza” da grande Arte ou da “precisão” da Ciência é uma conquista política dos Estudos Culturais, disciplina estabelecida em meados do século XX.

Os Estudos Culturais derivam dos cursos de Literatura, eles próprios uma “novidade”: a Universidade de Cambridge, criada no século XII, inaugurou seu curso de Literatura Inglesa em 1917. A criação de uma tal

disciplina visa a sistematizar o estudo do cânone daquela civilização. Daí se pode depreender que a academia passava a abarcar entre os conhecimentos “relevantes”, além da Medicina, do Direito e de outras disciplinas tradicionais, um conjunto de textos literários formadores de seu mundo, como Milton para os anglófonos ou Camões para os lusófonos.

As já discutidas crises de paradigmas do século XX abriram caminho, em meio ao cinismo sobre a possibilidade de comunicação e a desconfiança sobre as filosofias idealistas ou a epistemologia tradicional, para estudos que levassem em conta os objetos cotidianos como documentos relevantes de seu tempo.

A disciplina é “inaugurada” em 1958, com “*Culture is ordinary*”, de Raymond Williams. Williams percebe que o “cimento social” de um povo, às vezes mais do que um Shakespeare ou um Machado de Assis em comum, são o ônibus que circula pelas ruas de sua cidade ou a placa diante de um edifício público, bem como a moda e o rádio.

Em termos goodmanianos, dir-se-ia que essa corrente ajudou a ampliar o conceito dos elementos formadores de mundo, admitindo versões de mundo “populares” no debate sobre o conhecimento.

“Cultura” deixa de ser uma palavra utilizada para o outro (a “cultura alemã”, a “cultura latino-americana”) ou para as elites (a alta cultura) e passa a ser um elemento relevante para a compreensão da civilização como um todo:

Uma cultura tem dois aspectos: os significados e direções conhecidos, em que seus membros são treinados; e as novas observações e significados, que são apresentados e testados. Estes são os processos ordinários das sociedades humanas e das mentes humanas, e observamos através deles a natureza de uma cultura: que é sempre tanto tradicional quanto criativa; que é tanto os mais ordinários significados

²⁴ James Paul Gee, “Learning in semiotic domains – A social and situated account”.

²⁵ Apresentações didáticas das escolas semióticas podem ser encontradas em *Algumas semióticas*, de Julio Pinto e Vera Casa Nova, e *O que é Semiótica*, de Lúcia Santaella.

comuns quanto os mais refinados significados individuais. Usamos a palavra cultura nesses dois sentidos: para designar todo um modo de vida –os significados comuns– e para designar as artes e o aprendizado –os processos especiais de descoberta e esforço criativo. Alguns escritores usam essa palavra para um ou para o outro sentido, mas insisto nos dois, e na importância de sua conjunção.²⁶

Assim, a disciplina Estudos Culturais amplia o conjunto dos objetos passíveis de estudo pelas humanidades. Rádio, cinema, TV e, nas últimas décadas, jogos para computador e console são integrados ao corpus dessa “ciência”.

É pela via dos Estudos Culturais e da literatura que se forma a escola possivelmente mais influente na pesquisa contemporânea sobre jogos eletrônicos, reunida em publicações como o periódico *Game Studies*. E por essa via chega-se a conclusões semelhantes à combinação das demandas até aqui descritas de McLuhan e Goodman: a importância de conhecer a especificidade comunicativa de um meio deveria definir seu uso, o qual também depende dos hábitos e convenções de seu tempo.

Como atesta Julian Kücklich, em artigo publicado em 2003:

Em estudos culturais, é atualmente prática comum olhar todo artefato cultural como um texto a ser lido e interpretado, seja um modo de vestir, a configuração de uma cidade ou um programa de computador. Essa visão é exemplificada pelo ensaio de 1995 “Making sense of software”, de Ted Friedman, em que ele lamenta a atitude negligente das humanidades em relação aos jogos de computador por causa de suas

²⁶ Raymond Williams, “A cultura é de todos”. Tradução inédita de Maria Elisa Cevasco para “Culture is ordinary”.

“noções tradicionais de textualidade”. Assim, argumenta Friedman, “o que é necessário é uma análise enraizada das qualidades distintas desse novo tipo de interação entre espectador e texto”.²⁷

Marie-Laure Ryan, intelectual formada em Letras e influente nos estudos de jogos, já havia lamentado a falta de categorias teóricas próprias para lidar com o jogo em 2001:

A falta de habilidade da narratologia literária em dar conta da experiência dos jogos não significa que devamos jogar fora o conceito de narrativa na ludologia; significa, sim, que precisamos expandir o catálogo de modalidades narrativas além da diegética e da dramática, adicionando uma categoria fenomenológica feita sob medida para os jogos.²⁸

De fato, uma das consequências dessa visada carregada de ferramentas da literatura foi a famigerada disputa entre “narratologistas” e “ludologistas”. Os termos são utilizados, neste contexto específico, para nomear respectivamente aqueles que privilegiam, no estudo dos jogos eletrônicos, a narrativa ou o brincar.²⁹

O problema de uma abordagem específica para o estudo da lingua-

²⁷ Julian Kücklich, “Perspectives of Computer Game Philology”. In *Game Studies*, vol. 3, n. 1.

²⁸ Marie-Laure Ryan, “Beyond myth and metaphor – The case of narrative in digital media”. In *Game Studies*, vol. 1, n. 1.

²⁹ Não se confundem, portanto, o “ludologista” e o ludólogo. Por estudarem os jogos, tanto o narratologista quanto o ludologista estão praticando a Ludologia no sentido mais amplo. Por isso mesmo o debate não deve ser apresentado como uma oposição entre jogo e texto ficcional, mas como uma complementação, quiçá uma concorrência, uma rede de relações.

gem dos jogos eletrônicos é assim resumido por Jan Simons, em texto de 2007:

Pesquisadores de estudos de jogos já admitiram que as fronteiras entre jogos e narrativa não são muito claramente definidas, que a narrativa frequentemente tem um papel significativo nos jogos (como introduções expositivas, como partes “não jogáveis” na forma de cenas de passagem, como informação de fundo ou como relato após o fato –ver Jenkins). Gonzalo Frasca até mesmo declarou que “os ludologistas também amam histórias” e referiu-se à controvérsia sobre jogo e história como “um debate que nunca aconteceu”.³⁰

Esta pesquisa beneficia-se portanto dessa escola do jogo como cultura, combinada à trajetória filosófica já descrita, à experiência de “leitura” de alguns jogos eletrônicos e à tradução de um jogo em livro eletrônico para discorrer sobre a ontologia dessas formas de fazer mundo.

³⁰ Jan Simons, “Narrative, games, and theory”. In *Game Studies*, vol. 7, n. 1. O autor menciona “Game design as narrative architecture”, de Henry Jenkins, e “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, de Gonzalo Frasca. O artigo de Frasca tornou-se popular na Internet, sendo transcrito em diversos sítios.





2. Rotas de leitura





2.1 O que é *Final Fantasy VII*

Escolheu-se como objeto de análise um texto relevante para a cultura dos jogos eletrônicos e para a formação do imaginário de uma vasta comunidade espalhada pelo mundo: *Final Fantasy VII*, lançado em 1997 pela Squaresoft (atualmente, Square Enix) para o console PlayStation. Obra coletiva de uma equipe de produtores, roteiristas, músicos, animadores, *designers*, representa um dos marcos da era em que jogos se tornam “superproduções”.

Com cerca de 10 milhões de unidades vendidas oficialmente (sem contar as cópias piratas³¹), é o maior sucesso da série Final Fantasy e reputado um dos melhores *role-playing games* de todos os tempos (no sítio GameFAQs, venceu a votação de melhor videogame de todos os tempos em 2004 e 2005, por exemplo³²).

O sucesso desse produto específico engendrou, entre outros subprodutos, o longa-metragem *Final Fantasy VII – Advent children*, em 2005 (no Brasil, lançado diretamente em locadoras), que apresenta a continuação da história das principais personagens do jogo, e *Crisis core*, jogo que narra eventos anteriores àqueles conhecidos pelo jogador da versão original. É evidente que esses produtos, a maciça produção de imagens e histórias por fãs e as citações na imprensa e em outras obras podem influenciar a recepção do leitor da obra, mas a atenção maior nesta pesquisa volta-se às experiências compartilhadas mais universalmente quando se fala da obra, isto é, às experiências determinadas pelas formas de contato direto com a obra.

³¹ A pirataria formou a maioria do público no Brasil, onde o jogo não foi lançado oficialmente. Este relatório da empresa, de 2005, contava 9,5 milhões de unidades vendidas (no Japão, nos EUA e na Europa): <http://www.square-enix.com/na/company/press/2005/05152005/>

³² <http://www.gamefaqs.com/features/contest/top10>



Abertura do jogo.

Escritos e lançados originalmente em Japonês, os jogos da série Final Fantasy usam como nomenclatura nomes ocidentais, inclusive grafados em *katakana* (o sistema de escrita usado pelos japoneses para representar palavras estrangeiras) de modo a sugerir uma pronúncia anglicizada. De fato, o ar cosmopolita apresentado pela estética do jogo tem inspiração hollywoodiana.

O objeto da pesquisa, no entanto, restringe-se ao que se pode encontrar na tradução em língua inglesa, versão revisada, do CD *Final Fantasy VII* para PlayStation (ou a posterior adaptação para PC, pela Atlus, equivalente em termos de texto). Trabalhou-se portanto com a versão em língua inglesa mais conhecida pelo público.³³ Essa é a estrutura encontrada pelo leitor ocidental típico; essa é a versão de mundo que este leitor conheceu;

³³ Uma marca dessa versão da tradução é o nome da vendedora de flores ser transliterado “Aeris”, substituindo “Aerith” da versão anterior.

Cópia pirata da capa polonesa do filme *Advent children*, encontrada em São Paulo.



esse é o documento cultural que formou a maior parte do público que viria depois a consumir os outros produtos.

A pesquisa não tem entre suas prioridades, portanto, identificar erros de tradução do Japonês para o Inglês, avaliar a correspondência entre intenção do autor e apresentação final do produto. A errância dos conceitos e dos elementos concretos que os apresentaram ao leitor final está impressa no disco do jogo; uma escatologia, uma investigação de como se relaciona com o mundo desde suas origens não deve esperar mais do que o jogo como ponto de partida.

O jogo não é um sistema fechado, evidentemente, referindo-se constantemente a domínios semióticos preexistentes. Tão enviesada quanto qualquer hermenêutica, esta análise trata o objeto de estudo como produto cultural formador da cultura ocidental, não como documento exótico. Afinal, os “jogos japoneses” são um domínio semiótico vivo na cultura ocidental; em termos goodmanianos, *Final Fantasy VII* tem um uso habitual, uma função social, que neste momento pode ser definida apenas, por simplificação, como “jogo eletrônico”.

Discutem-se a seguir alguns aspectos do objeto, num processo que apresenta o mundo construído por *Final Fantasy VII* ao mesmo tempo em que exemplifica maneiras de abordá-lo.

2.2 A estrutura de *Final Fantasy VII*

A necessidade de ter em conta a época da experiência, a individualidade do objeto (no caso, *Final Fantasy VII*), os vieses do leitor, do jogador, do autor não dispensa a maneira como o autor traduz a convenção para apresentar algo sobre o mundo. A análise da construção, a leitura estrutural, a hermenêutica do sistema dependem de relações entre forma física, função, uso efetivo dessa manifestação da convenção, manifestação de campos semânticos na experiência errante.

O método escolhido para a análise foi a combinação de três aspectos inter-relacionados:

- os campos semânticos de *Final Fantasy VII*, como conjunções de domínios semióticos historicamente estabelecidos;
- suas regras, como determinantes das condições para o uso do objeto;
- sua versão de mundo, isto é, a construção que *Final Fantasy VII* perfaz na experiência.

Embora essa análise compartilhe motivações com outras concepções triádicas do lúdico, como as de Salen e Zimmerman³⁴ ou Aarseth³⁵, não há uma correspondência entre o conjunto de conceitos “campos semânticos, regras, versão de mundo”, desenvolvido nesta dissertação, e as tríades “culture, rules, play” ou “game-world, game-structure, gameplay”, respectivamente os recortes daqueles autores.

Os autores de *Rules of play* explicitam as classes que utilizam da seguinte forma:

³⁴ Katie Salen e Eric Zimmerman, *Rules of play*.

³⁵ Espen Aarseth, “Playing research – Methodological approaches to game analysis”. In *Digital Arts & Culture*.

REGRAS: contém esquemas formais do projeto de jogo que enfocam as estruturas lógicas e matemáticas essenciais de um jogo. JOGAR: contém esquemas experienciais, sociais e representacionais do projeto de jogo que põem em primeiro plano a participação do jogador com o jogo e com outros jogadores. CULTURA: contém esquemas contextuais do projeto de jogo que investigam os contextos culturais mais amplos nos quais os jogos são projetados e jogados.³⁶

“Culture”, “game-world” e “campos semânticos” até podem ser aproximados como recortes de seus sistemas que têm em comum o interesse pelo caráter histórico, situado em contextos sociais, políticos, geográficos da experiência dos envolvidos. Mas as formas como o objeto se relaciona com a convenção de modo a criar relações empíricas foram divididas diferentemente nos três sistemas de classificação. Mesmo a coincidência de nomes, como “rules” e “regras”, deve ser superada segundo as implicações do corte epistemológico prévio.

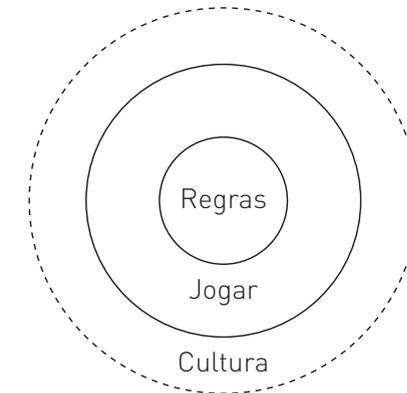
A tríade aqui proposta (domínios semióticos, regras e versão de mundo) leva em conta o contraste entre os sistemas de *Rules of play* e aquele descrito por Aarseth. Gonzalo Frasca faz um trabalho de dissociação dessas duas formas de apresentar o jogo em sua tese *Play the message*, de 2007, orientada por Aarseth.

Aarseth fala em “gameplay”, “game-structure” e “game-world”, que corresponderiam em alguma medida ao recorte de Salen e Zimmerman, com a diferença de que a abordagem de Aarseth “não vê as categorias como concêntricas”. “No entanto, todos concordam que as perspectivas se sobrepõem”³⁷, acrescenta Frasca.

³⁶ Katie Salen e Eric Zimmerman, *Rules of play*, pág. 6. As palavras-chave originais são “Rules”, “Play” e “Culture”.

³⁷ Gonzalo Frasca, *Play the message*, pág. 91.

Esquema de Salen e Zimmerman, criticado por Frasca.



Nesse “todos” Frasca inclui também muito da presente discussão sobre a ontologia do jogo, por exemplo o trabalho de Juul.³⁸ O olhar goodmaniano endossa a concordância em que esses princípios da manifestação do lúdico relacionam-se de forma complexa. Defende-se a seguir que o recorte proposto é útil por identificar funções distintas do jogo sem separar definitivamente planos que de fato são construídos conjuntamente.

Frasca, que adere à divisão de Aarseth, diz rejeitar abordagens “sistemocêntricas” (“system-centric”) como a de Salen e Zimmerman em favor de uma “retórica do jogo” que proporcione um maior equilíbrio entre estrutura e uso:

O sistema e as regras são essenciais para compreender o jogar e os jogos. Essenciais e fascinantes. Mas também o é o desempenho do jogador.³⁹

³⁸ Jesper Juul usa a classificação “the game as formal system”, “the player and the game” e “the game and the rest of the world” (o jogo como sistema formal, o jogador e o jogo, o jogo e o resto do mundo) em sua tese *Half-real*.

³⁹ Gonzalo Frasca, *Play the message*, pág. 89.

Essa mudança de foco acompanha uma mudança de objetivo. A praxe que embasou *Rules of play* é a do trabalho de criação, a da formação de *game designers*, o que instiga a especificidade do jogo num sentido mais restrito:

Fazendo a ponte entre os aspectos teóricos e práticos de fazer jogos, olhamos os jogos de perto como sistemas projetados, descobrindo padrões dentro de sua complexidade que trazem os desafios do projeto de jogos à plena vista.⁴⁰

Frasca também tem esse interesse mais restrito (interesse no jogo no sentido técnico, na ontologia do explicitamente lúdico, sua mecânica), mas propõe um passo adiante, pois pela “retórica do jogo” pretende formar uma linguagem. A vantagem que se apresenta é a possibilidade de estabelecer padrões ontológicos do jogo numa forma menos cindida entre mecânica, regras, sistema, de um lado, e tema, domínio semiótico, autoria de outro.

O pesquisador uruguaio diz lamentar que muitos dos que pensaram o assunto (como Roger Caillois ou os autores de *Rules of play*) tenham aderido, ao tratar de jogo no sentido estrito, à noção de que o jogo não é “vida real”. Aparentemente por medo de estigmatizar a atividade lúdica, Frasca nega uma especificidade do jogo, a de estabelecer um domínio próprio, que tenta suspender outras relações sociopolíticas.⁴¹

⁴⁰ Katie Salen e Eric Zimmerman, *Rules of play*, pág. 2. “Projetados” aqui traduz “designed”.

⁴¹ Ao falar sobre as restrições do jogo à liberdade, à autoria intrínseca, Frasca pode-se manter num plano em que “tudo é jogo, inclusive a seriedade”. Mas, ao tratar da especificidade do jogo eletrônico, deveria levar em conta seu uso, compatível com definições de “não sério”, “fictício”.

O autor de *Play the message* propõe uma taxonomia formada de “Mechanics”, “Playworld” e “Playformance”. Este neologismo ajudaria a investigar especificidades do jogo de maneira mais equilibrada do que os autores anteriores:

Quando se trata de retórica do jogo eletrônico, todos os autores revisados –Aarseth, Davidson, Walz, Frasca e Bogost– parecem dar mais atenção ao potencial retórico das regras do que ao do mundo do jogo.⁴²

O esforço de Frasca em ampliar a abordagem ao jogo, compreendê-lo de maneira a incluir mais relações, tem como contrapartida lógica uma ressalva sobre a “liberdade” no jogo, conceito que pode ser associado a aspectos da *paidiá* (παιδιά), da errância, da ética envolvidas na experiência lúdica:

...jogar pode conotar liberdade, mas é sempre constricto e, portanto, autoral –seja de um projetista, seja também do ambiente e das convenções culturais. Jogar –e mesmo o chamado livre jogo– é sempre uma atividade constricta e construída.⁴³

No entanto, Frasca acaba mantendo separadas a função lúdica do jogo *per se* (a mecânica) e a cultura das convenções (“Game-world”), como

⁴² Gonzalo Frasca, *Play the message*, pág. 94. Respectivamente, as obras citadas são: Espen Aarseth, *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*; Drew Davidson, “Games and Rhetoric: a rhetorical look at gameplay”; Steffen Walz, “Delightful identification & persuasion – Towards an analytical and applied rhetoric of digital games”; Gonzalo Frasca, “Simulation vs. narrative: introduction to Ludology”; e Ian Bogost, *Persuasive games*.

⁴³ Gonzalo Frasca, *Play the message*, pág. 89.

se o jogo, o jogar, fosse um mediador ou um bloqueio entre eles, não uma consequência de sua combinação.

Do ponto de vista da apresentação dos objetos no mundo, sua relação com a experiência, uma consequência indesejável da separação de Frasca aparece em exemplos como os jogos de tabuleiro *The landlord's game* e *Monopoly*.⁴⁴ Frasca explica por meio dos diferentes domínios que há “o mesmo jogo” (pela mecânica) e “jogos opostos” (pela temática, pelo uso político). Trata-se de um avanço analítico, mas também de um paradoxo: dizer que são e não são o mesmo jogo seria inconsistente.

Parece mais conveniente um sistema que considere o jogo, o acontecimento do jogo, a experiência do objeto na história a versão de mundo que se constrói a partir das relações, portanto consequência das formas de fazer mundo (as regras) aplicadas ao mundo (os campos semânticos). No caso exemplificado, analisar *The landlord's game* e *Monopoly* como versões de mundo diferentes (opostas ideologicamente, cheias de semelhanças formais) resulta numa resolução do paradoxo, da oposição entre mecânica e tema.

Para visões de mundo que utilizam o conceito mais amplo de jogo, como as de Huizinga ou Caillois, ou mesmo nas discussões sobre “jogar” em Kant e Wittgenstein⁴⁵, falar sobre a ontologia do jogo eletrônico deve ser de interesse tangencial, periférico, limitado a aplicações específicas.

⁴⁴ Popular no Brasil, *Banco imobiliário* (Estrela) é uma adaptação de *Monopoly* (Hasbro), que por sua vez é uma versão de *The landlord's game* (patenteado em 1904 por Elizabeth Magie). Em todos os casos há uma mecânica que visa à acumulação de capital, acompanhada do empobrecimento dos adversários. Mas somente o mais antigo anunciava o propósito de mostrar os males da especulação imobiliária e da exploração dos inquilinos. Nas palavras de Frasca, são exemplos de “mecânicas de jogo idênticas usadas em dois mundos de jogo diferentes” (*Play the message*, pág. 98).

⁴⁵ Arlete Petry aborda a história do pensar filosoficamente palavras como “jogo” e “Spiel” em sua tese *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*.

É preciso lembrar que Huizinga alterna entre o sentido amplo de jogo (que fundamenta a expressão *Homo ludens*) e o sentido estrito, aquele segundo o qual o jogo é uma atividade voluntária, realizada segundo regras e fora da vida ordinária.⁴⁶

Se for possível esboçar uma comparação em escala, amplitude de conjunto, complexidade da rede de relações, sistemas como o de Salen e Zimmerman usam um conceito mais restrito de jogo, mais mecânico; Frasca representa aqueles que ampliam sua compreensão; uma abordagem nominalista relativista ampliaria um pouco mais o escopo do objeto jogo, mas em nenhum desses casos chega-se ao limite de a definição de jogo coincidir com a acepção da palavra em que “tudo é jogo”.

O recurso aos sistemas como “formas de fazer mundo” parece conveniente para fugir a incômodos epistemológicos listados por Frasca, como ignorar a situação histórica ou ignorar a contra-intuitividade da separação entre ficção e “playworld”.

Tomar o sistema como em diálogo com o tempo, e o leitor como ciente de que está na errância do tempo, seguindo-se um caminho como o descrito nesta dissertação, facilita o encontro entre História e experiência de jogo. É uma necessidade discutida por Frasca:

Concordo com Juul que a ideologia seja uma negociação entre a interpretação do jogo e a materialidade do jogo. No entanto, penso que, dentro de certos limites sociais, culturais e históricos, pode haver consenso sobre a ideologia do jogo. O argumento de Juul é feito sem levar em conta o momento histórico.⁴⁷

⁴⁶ Frasca discute a questão em *Play the message*, págs. 42 e 43.

⁴⁷ Gonzalo Frasca, *Play the message*, pág 101.

Quanto ao problema de relacionar ficção e “playworld”, Frasca o apresenta como paradoxo:

Embora não fosse acurado, de um ponto de vista narratológico, explicar o mundo do jogo como o aspecto “narrativo” do jogar, do jogo, essa é uma maneira como resenhistas e jogadores geralmente se referem a ele. A provável razão é que ambos têm muitos elementos em comum. Afinal, os elementos audiovisuais do jogar e dos jogos podem ser similares àqueles em filmes ou peças. Ambos podem compartilhar descrições, trilhas sonoras e textos.⁴⁸

A perspectiva goodmaniana resolve o problema, ou encampa o problema, ao assumir que simplesmente não há construção sem referência.

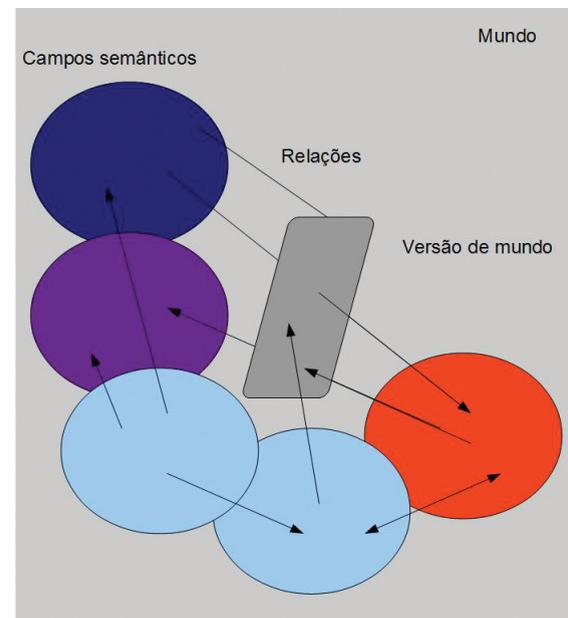
Tratar-se-á portanto o jogo *Final Fantasy VII* como uma conjunção de campos semânticos cujas regras (num sentido ampliado: o sistema) formam uma versão de mundo.

Apresenta-se aqui a versão de mundo de *Final Fantasy VII* em termos gerais, antes da abordagem segregada nesses níveis de leitura.

No vocabulário do mercado de jogos eletrônicos, o objeto desta análise é um *role-playing game* de estética japonesa. Essa definição sugere alguns elementos presentes no jogo: navegação em “escalas” (um “mapa-múndi”, que se desbrava ao longo da história, e subcenários como cidades e masmorras, onde se encontram itens e diálogos que fazem avançar a história); batalhas ocupam tanto as viagens entre uma localidade e outra no mapa-múndi quanto momentos-chave da narrativa; personagens evoluem, ganhando atributos e poderes batalha após batalha; o cenário é repleto de elementos fantásticos, como monstros e magia.

⁴⁸ Gonzalo Frasca, *Play the message*, pág 94.

As regras aparecem nas relações entre as partes que formam a versão de mundo.



Entretanto, esse jogo tem características temáticas e mecânicas que o destacam tanto da tradição em que se insere (o RPG eletrônico) quanto da série que representa (*Final Fantasy*); essas características serão esmiuçadas adiante.

Resumidamente, o roteiro de Katsuhige Nojima e Yoshinori Kitase, a partir de ideia de Hironobu Sakaguchi e Tetsuya Nomura, apresenta Midgar, metrópole controlada por uma empresa de energia que, por meio de sua extração predatória da força vital do Planeta, põe em risco a existência dos seres vivos. Em meio ao conflito entre guardas dessa organização e a guerrilha que desafia seu poder, um jovem soldado, treinado para apagar suas emoções e seu passado, desiste de defender a empresa. Com a ajuda de renegados provenientes de diversas partes do mundo, ele começa uma jornada de autoconhecimento que culmina com a salvação do Planeta.

2.2.1 Seus campos semânticos

Os episódios da série Final Fantasy são independentes.

Via de regra, cada título apresenta um grupo de personagens, uma história, passada em um mundo diferente, mas de um universo que mantém uma certa coesão. “Via de regra” porque há diversas exceções: como já foi mencionado, *Final Fantasy VII* foi retomado em *Crisis core*, jogo ambientado num período anterior da cronologia daquele mundo, narrando o passado de diversas personagens do título original. *Final Fantasy X* teve uma continuação, *Final Fantasy X-2*; o continente de Ivalice, de *Final Fantasy Tactics*, foi retomado em jogo posterior.

O que se quer dizer aqui é que os jogos são autossuficientes, não têm um ao outro como pré-requisito. A repetição de nomes tem inclusive um papel ambíguo nesta série, pois personagens de mesmo nome frequentemente apresentam tipos semelhantes (como Cid, nome recorrente de mecânicos, ou Wedge e Biggs, presentes no início de *Final Fantasy VI* e *Final Fantasy VII*), mas na maioria dos casos não representam os mesmos indivíduos fictícios.⁴⁹

Além do conjunto de nomes próprios, os elementos que formam a coesão entre os diversos mundos de Final Fantasy podem ser delimitados pelo cruzamento, por exemplo, de domínios semióticos (trata-se de um RPG japonês com citações mitológicas) acrescidos de regras específicas e constantes (notadamente o panteísmo e uma física *steampunk*).

O domínio semiótico dos *role-playing games* eletrônicos continuou a tradição do RPG “de mesa” inaugurada por *Dungeons and Dragons* em

1974. Entre seus elementos recorrentes estão a predileção por cenários de fantasia com cultura e tecnologia alusivos a uma vaga Era Medieval (tributários de escritores como J. R. R. Tolkien e Robert E. Howard), a centralidade das batalhas na atividade dos jogadores e a evolução de personagens (a invenção do RPG pode ser resumida como a adição de elementos narrativos ficcionais aos jogos táticos).

O universo de monstros e feitiços criado pelos escritores de fantasia, apropriado pelos *role-players* e traduzido pelos jogos eletrônicos deriva das mitologias tradicionais, mas adapta ou recria as criaturas e os mitos por meio de novos nomes. “Goblin”, “lych” e “dragão vermelho” são parte do vocabulário básico desse domínio semiótico.

Uma característica notável da série Final Fantasy é sobrepor, a essa “nova tradição”, a tradição mitológica mais “pura”, isto é, menos variante em relação aos textos da convenção mitológica (ou seja, das religiões e de documentos históricos muito anteriores à fantasia produzida no século XX). Por exemplo, uma espada de mythril (palavra que guarda semelhança gráfica e de uso com o material “mithril”, de Tolkien) pode ser usada para combater um dragão vermelho. Da mesma maneira, o jogador pode, nessa tarefa, ser auxiliado por Shiva (citação à mitologia tradicional cuja “fidelidade” ou “adequação” à convenção será discutida superficialmente mais abaixo).

A série Final Fantasy estimulou a replicação desse modelo de pastiche (em detrimento do modelo do mundo alternativo, com nomes de sonoridade deliberadamente misteriosa ou de difícil referência, ao qual tendem os *role-playing games* de papel) no meio eletrônico.⁵⁰

⁴⁹ Uma questão que parece merecer aprofundamento em outra pesquisa é quanto a recorrência de tipos faz a escrita e a leitura das estruturas desse gênero de texto tenderem para uma abordagem alegórica.

⁵⁰ Um contraponto relevante seria a série Zelda, com uma mitologia menos diretamente referencial. Jogos como *Ogre battle*, com seu uso das cartas do tarô, reforçam a tendência “sincrética” liderada por Final Fantasy.

A procedência japonesa dessa marca internacional ajuda a explicar o tom da narrativa de *Final Fantasy VII* (e como esse tom contrasta com a tradição do RPG eletrônico).

No documentário *A Era do Videogame*⁵¹, Toru Iwatani, criador de *Pac-Man* (1980), explica uma diferença na recepção da cultura japonesa dentro e fora de seus domínios. Ele define as personagens japonesas de jogos eletrônicos como “carismáticas”, mas julga que os ocidentais as veem como “infantis”.

A própria estrutura dos jogos apresenta-se de modo a contrariar esse preconceito ocidental. O visual consagrado nas primeiras gerações dos consoles, em que as limitações gráficas determinaram a criação de personagens “cabeçudas” (de modo a aproveitar melhor o espaço do monitor ocupado pelas feições), não se opõe a tramas dramáticas. Mas, num primeiro contato com essa “forma de fazer o mundo trágico”, para o público que não tem fluência no domínio semiótico da épica eletrolúdica nipônica, há uma resistência a ver com seriedade a narrativa com bonequinhos cabeçudos e coloridos.

Final Fantasy VII diferencia-se, nesse sentido, por apresentar uma estrutura estética mais coerente com as convenções da ficção “séria”. Destaque da primeira geração dos jogos eletrônicos em CD, utiliza animações em 3D e música que lhe conferem maior proximidade com elementos visuais e sonoros dos filmes de ação e drama.

Embora o tom geral da fotografia e dos diálogos mantenha o colorido e o humor das narrativas japonesas, o início do jogo (na metálica metrópole) e a maioria das cenas-chave da narrativa (com o vilão Sephiroth vestido em preto, com o incêndio de cidades) têm um ar mais sombrio ou trágico.

51 Discovery International, *A Era do Videogame*, episódio 1 – “O polegar”.



Um “black mage”, classe tradicional da série Final Fantasy; a personagem Aeris.

Essa mudança de tom, acompanhada de uma ligeira mudança de ambiente⁵², é provavelmente uma das razões do sucesso de *Final Fantasy VII* com um público mais amplo. Sai a fantasia medieval *steampunk* (a palavra está sendo usada aqui para designar o uso de tecnologias mais avançadas que a média do ambiente medieval, como aeronaves, por meio de engenhos mecânicos ou magia); entra uma fantasia *cyberpunk* (um ambiente de padrão século XX, com máquinas e armas que combinam mecânica moderna e magia numa sociedade distópica).⁵³

52 A mudança aqui descrita começa a aparecer em *Final Fantasy VI*, mas ainda sem os gráficos em 3D.

53 O contato do pesquisador com jogadores de *Final Fantasy VII* sugere a impressão de que o jogo seja a única experiência de RPG para um público que não se sente atraído pela estética ainda prevalente nesse meio, aquela em que um cavaleiro enfrenta um feiticeiro. A partir desse sucesso, os principais produtos da série continuaram a apresentar ambientes mais “futuristas”.

As diversas manifestações de magia encaixam-se no modelo panteísta, no sentido de concepção do mundo como vivo, a cuja energia os seres têm acesso de formas diversas, recorrente no universo Final Fantasy.⁵⁴ Em *Final Fantasy VII*, a magia usa artefatos criados a partir da energia do Planeta (“Planeta”, aqui com inicial maiúscula, por ser assim nomeado no jogo). Em grande medida, o texto empresta o acervo do domínio semiótico conservacionista, pois em *Final Fantasy VII* é explicitado que os reatores (estruturas semelhantes a usinas) que iluminam residências e movem veículos utilizando a energia do Planeta põem em risco a existência dos seres vivos.

Esses são alguns dos domínios semióticos pelos quais transita o jogador, os bancos de dados que compartilham subconjuntos de nomes, convenções, hábitos uns com os outros. Lê-se o uso dessas convenções no contexto das relações entre os elementos do jogo. Esse sistema construído pelo objeto, essa forma de apresentar o mundo vai muito além dos temas: depende da estrutura narrativa em que aparecem e das regras que determinam as possibilidades do jogador na interação com elas.

2.2.2 Suas regras

Um exemplo de abordagem às formas de fazer o jogo, às regras que o constroem, a sua ontologia é apresentado por Miguel Sicart em “Defining game mechanics”⁵⁵.

⁵⁴ O longa-metragem mais conhecido dessa franquia, *Final Fantasy – The spirits within* (2001), é uma ficção científica distópica cujo principal elo de ligação com a série de videogames é a missão de manter o planeta vivo (espíritos invasores tentam destruí-lo).

⁵⁵ Miguel Sicart, “Defining game mechanics”. In *Game Studies*, vol. 8, n. 2.



Durante uma missão dentro de um reator de mako, Cloud tem um *flashback*, vendo personagens de seu passado diante de si.

Sicart dialoga com definições anteriores de mecânica de jogo e apresenta um refinamento dessa tradição ao defender a distinção ontológica entre “mecânica” e “regra”. As mecânicas seriam as formas de interação (do jogador e da inteligência artificial) possibilitadas ou feitas para cumprir as regras.

O autor segue Järvinen, de *Games without frontiers*, e representa as mecânicas como verbos. Por exemplo, num jogo de tiro, a mecânica “disparar” segue regras de disponibilidade de munição e serve para cumprir regras como a condição de vitória.

Esse ponto de vista formal auxilia a presente dissertação, que invoca a linguagem proposicional como tradução analítica do objeto de estudo, a definir a estrutura representacional de sua análise. A definição de “mecânica” ajuda a buscar verbos para analisar o texto na leitura da estrutura.

Sicart distingue “mecânicas primárias”, ou “centrais”, e mecânicas “secundárias”. As primeiras são aquelas requeridas para obter “estados de fim do jogo sistemicamente recompensados”, enquanto as demais são acessórias. É possível brincar com as mecânicas de exploração de um jogo de modos inesperados e enriquecedores, mas um repertório de usos e caminhos está escrito no sistema (tanto em código computacional como nas relações evidentes entre enredo e jogabilidade para o usuário).

Pode-se ampliar essa discussão de mecânicas para leituras. Não se diz aqui que dado texto tem uma e somente uma leitura “certa”, mas sim que há caminhos no jogo evidentes a partir da tradição lúdica, que há um enredo central que se apresenta, de acordo com a tradição cultural em que aparece (e chancelado por ela).

Mais explicitamente, quando se falar na interpretação de *Final Fantasy VII*, portanto, tratar-se-á da leitura de sua “narrativa primária”, não das inúmeras outras possibilidades.

Retomando o paralelo com o livro, mesmo uma “leitura só das páginas ímpares” ou outras brincadeiras possíveis ainda têm como base de diálogo possível o conjunto do texto completo. Espera-se com isso combater uma confusão recorrente no debate sobre a leitura de jogos: a confusão sobre usos não previstos do jogo.

A existência de “usos não previstos do jogo” é ao mesmo tempo um obstáculo à afirmação de critérios de correção e um motivo de exaltação.

A impossibilidade de dar a todos as “chaves” para uma virtual interpretação completa lança suspeitas sobre a funcionalidade de algo que já é praticado: a classificação funcional, o hábito de usar certos objetos de certas maneiras.

Já aquela “exaltação” da errância é exemplificada pela exploração aleatória de ambientes, como em *Grand Theft Auto*, pela apropriação de jogos portáteis para usos musicais, de *game makers* para usos cinema-

tográficos, de grandes títulos como inspiradores da ficção feita pelo fã. Mas dizer que a narrativa do jogo depende somente da experiência do jogador é como dizer que os usos de *Os Lusíadas* por um estudante que folheia a obra e por um mendigo que queima o livro para se aquecer são leituras equivalentes: causa no mínimo estranhamento. Os usos imprevisíveis dos jogos impõem não mais que a incerteza intrínseca ao esforço de comunicar.

Portanto, quando Marie-Laure Ryan se ocupa da exploração como função lúdica intrínseca ao jogo, cabe distinguir como se aplica diferentemente à “narrativa” fundada na *paidiá*, no livre brincar, e à narrativa ficcional apresentada pelo sistema em sua regra de recompensa.⁵⁶

O conceito de ficção aqui utilizado também deve ser nuançado.

Dependendo de como se definem, “fato” e “ficção” têm muitas diferenças. Mas, para Goodman, têm uma diferença a menos: o fato também é fabricado. O capítulo “The fabrication of facts” aparece no livro *Ways of worldmaking* em tempo de esclarecer o leitor sobre o relativismo construído nos textos anteriores. Goodman diz que escolhe o nome do capítulo sabendo que provoca os adeptos de filosofias “realistas”. Mas parece defender algo mais próximo de um construtivismo:

É claro que precisamos distinguir falsidade e ficção de verdade e fato; mas não podemos, estou certo, fazê-lo com o fundamento de que a ficção é fabricada e o fato não.⁵⁷

⁵⁶ Embora os ciclos psicológicos de recompensa e seu reforço químico no cérebro possam oferecer uma possibilidade de apresentação da ontologia do jogo, a presente abordagem tende a um conceito de recompensa mais intrassistêmico, centralizado na estrutura do objeto (suas regras).

⁵⁷ Nelson Goodman, *Ways of worldmaking*, pág. 91.

Goodman desenvolve o argumento:

“Fato”, como “significado”, é um termo sincategoremático; pois fatos, afinal, são obviamente factícios.⁵⁸

Portanto, quando esta dissertação afirma que um jogo eletrônico é uma “forma de apresentar o mundo” à moda de Goodman, quer dizer que se trata de uma estrutura. E que as estruturas linguísticas, os domínios semióticos, os meios sociais pelos quais o objeto é usado devem ser entendidos como fabricados, trate-se ou não de ficção, seja o objeto lúdico ou não, temático ou não.

O item “Fact from Fiction”, que encerra o capítulo sobre a fabricação dos fatos em *Ways of worldmaking*, resume a abordagem aqui dispensada ao jogo como elemento cultural.

A ficção opera em mundos reais em grande medida à mesma maneira da não-ficção. Cervantes, Bosch e Goya, não menos que Boswell, Newton e Darwin, tomam e desfazem e refazem e retomam mundos familiares, relançando-os de maneiras notáveis e às vezes recônditas, mas até reconhecíveis –isto é, *re-conhecíveis*.⁵⁹

Final Fantasy VII retoma mundos familiares, como o das mitologias e aquele do conservacionismo, e apresenta algo “re-cognoscível”. A maneira de conhecer esse “algo” é o contato com o jogo, que se dá por meio de suas regras e as mecânicas que as concretizam.

Os títulos da série *Final Fantasy* utilizam mecânicas semelhantes.

⁵⁸ Nelson Goodman, *Ways of worldmaking*, pág. 93.

⁵⁹ *Ibid.*, págs. 104-105.



O protagonista do jogo tem proporções diferentes segundo as escalas de visualização. A partir do alto, o mapa-múndi, um “subcenário” e uma batalha.

Mas em grande medida *Final Fantasy VII* escapa a regras estabelecidas nas versões anteriores.

A mecânica de navegação no mapa-múndi e nos subcenários (cidades, *dungeons*, *field maps*) usa avatares, figuras que o jogador controla pelo espaço de jogo. O controlador pode mover essas figuras tridimensionais em duas dimensões do plano exibido (correspondendo aos comandos direcionais para cima, para baixo e para os lados). A interface simula o movimento em três dimensões (o avatar poligonal sobe da praia à montanha no mapa-múndi 3D, anda por vezes na direção do ponto de fuga num cenário estático em duas dimensões). Embora muito RPG ainda seja produzido com *sprites* em duas dimensões sobre cenário 2D, *Final Fantasy VII* começa o processo de aproximação da franquia com a navegação em 3D, hoje padrão dos jogos eletrônicos em geral, do futebol aos jogos de tiro.

Nos momentos de batalha, como é tradicional, o jogador comanda apenas ações num menu, não explora movimentação. Os ataques são animações de movimentos do repertório de cada personagem combinados ao cenário e às armas equipadas.

Além dessas três formas de visualização, há vídeos de transição de cena em estilo ainda mais realista. Esses granulados *full-motion videos*, feitos em estilo cinematográfico de ação, são exclusividade das sequências não interativas do jogo, que utilizam também as outras formas de visualização.

Em termos mais concretos da estrutura do jogo, o protagonista da história aparecerá representado ao mesmo tempo como um típico desenho “cabeçudo” de traço japonês e em versão realista, com versões intermediárias: a cabeça ocupa um terço da altura do avatar no mapa-múndi, em outras navegações o avatar tem cerca de quatro cabeças de altura, cinco nas batalhas, seis a sete nos vídeos de transição.

Ainda sobre a exploração, *Final Fantasy VII* usa o tradicional recurso de restringir a navegação exploratória do mapa-múndi por meio de blo-



A mecânica de batalha consiste na seleção de ações no menu.

queios naturais, como rios, oceanos, montanha, deserto.⁶⁰ Por exemplo: a trama leva o bando em estado “pedestre” à obtenção de um carro para superar regiões impassáveis; o aeroplano de Cid, adaptado para aerobarco, permite a navegação costeira, abrindo acesso a novos lugares e eventos.

As batalhas, centro da ação do jogador e obstáculo ao prosseguimen-

⁶⁰ Essa mecânica, como forma de atender à regra de que “o jogador só deve poder acessar parte do mundo depois de um certo momento”, é uma das mecânicas constantes até em jogos em que mundo é “criado” ao longo da exploração, como *Civilization*. Nos jogos dessa série, a restrição à navegação das unidades pelo mapa-múndi impõe uma sequência de eventos fortemente narrativa: na modalidade em que se administra uma civilização desde o começo da História, o gerador de mapas cria continentes separados de tal forma que a tecnologia mais básica de navegação não seja suficiente para transpor o mapa, garantindo o advento no jogo de uma posterior “fase de descobrimento”, quando as civilizações já estão bem desenvolvidas e voltam a encontrar novas terras até “conhecerem o mundo todo”.

to da narrativa, aparecem ao longo da exploração do mapa-múndi (em eventos gerados aleatoriamente e sem aviso) e em momentos-chave da navegação em subcenários.

A mecânica da batalha é a seleção de ações de um menu. O jogador usa os botões direcionais para escolher uma ação entre as disponíveis; os outros botões mantêm algumas das funções do menu de navegação, como “eleger” e “cancelar”. As ações básicas da batalha podem ser descritas como “atacar”, “conjurar magia”, “invocar entidade”, “usar item”, entre poucas outras.

Traduzem-se aqui as mecânicas do jogo como verbos, à Järvinen (apud Sicart), mesmo que os rótulos utilizados pela versão inglesa do jogo tenham priorizado substantivos (alguns homógrafos de verbos): “Attack”, “Magic”, “Summon”, “Item”, “Sense”.

Uma característica marcante dos jogos Final Fantasy é a invenção do “Active Time Battle”, sistema introduzido em *Final Fantasy IV*. Nesse sistema, cada personagem tem um tempo de ativação diferente, alternando-se uma personagem de cada vez no protagonismo da ação. O tempo empregado pelo jogador na seleção de suas ações portanto pode determinar a ordem em que retornará na fila de ações. Isso implica que em algumas batalhas o raciocínio rápido pode ser decisivo para o sucesso do jogador. O uso de magias que alteram o tempo de espera, como “Haste” ou “Slow”, torna-se um elemento estratégico na jogabilidade.

Quanto ao uso de magia, este jogo constrói regras inusitadas para a tradição do RPG.

Tanto as versões de mesa quanto as eletrônicas privilegiam o desenvolvimento de personagens por meio de habilidades que aumentam ao longo da experiência.

Final Fantasy VII adere ao conceito comum de “nível” das personagens: batalhas geram pontos de experiência, que somados atingem faixas



A caixa de texto é atualizada com o comando do jogador, uma fala por vez; neste jogo essas sequências não podem ser evitadas.

de nível. Cada nível avançado inclui o progresso em características básicas das personagens (que geralmente serão úteis na batalha: pontos de vida, força de ataque físico, força de ataque mágico etc.).

Mas o jogo não adere ao sistema de “classes de personagens”, segundo o qual cada personagem evolui em faixas de pontos de uma classe específica, desenvolvendo poderes (magias, habilidades) ao longo da evolução dos níveis. Como as personagens não estão associadas a classes, as diferentes habilidades são “equipadas” por meio de itens especiais chamados “Materia”, ou “matéria”. Nas batalhas o jogador evolui suas personagens e evolui as matérias; enquanto navega no mundo, ele pode intercambiar as matérias entre as personagens.

As mecânicas relacionadas à exploração e à batalha são as mais utilizadas no jogo, mas há outras formas de interação do jogador com o objeto:

os minijogos, que têm mecânicas próprias, e os diálogos, menus de escolha de falas.

A leitura de diálogos é um dos elementos recorrentes na jogabilidade. E tem um peso grande na experiência: os diálogos não podem ser abortados ou abreviados pelo simples pressionar de um botão, sendo necessário passar fala por fala (tanto nas sequências em que eventos da narrativa são apresentados dramaticamente quanto na exploração, quando o avatar do jogador interpela personagens do cenário).

À maneira típica do RPG eletrônico, a relação de exploração do cenário não implica fracasso, *game over*. Diferentemente das batalhas, em que o passar do tempo dispara ataques dos inimigos até que a luta seja resolvida, nos mapas de exploração o jogador pode descansar. A interação exploratória só tem consequências ontológicas que avancem a narrativa, não consequências que a interrompam definitivamente. É claro que a exploração pode levar a uma batalha fatal, mas é no mapa-múndi e em pontos de salvamento dos subcenários que o jogador guarda seus progressos. Os arquivos de jogo são histórias, experiências na errância, narrativas pessoais geradas pelo jogo e pelo jogador; em comum eles têm o roteiro, a narrativa ficcional do sistema.

O jogador pode salvar o jogo, ganhar pontos de experiência e tesouros em batalhas aleatórias de dificuldade mais baixa, jogar minijogos e explorar paisagens e personagens à disposição nos mapas sem se preocupar com o tempo. Essa característica sistêmica do jogo possibilita a fruição descompromissada da exploração, possibilita investimento na coleção de itens, tesouros, experiência e, conseqüentemente, no desenvolvimento de níveis e habilidades.

Um comportamento possível determinado por essa oposição entre os mapas de exploração e as batalhas é o avanço “aleatório” no jogo. O jogador que não sabe bem o que fazer para que a história continue trata o



Num sistemas de regras que conta com “atacar” e “explorar” como mecânicas lúdicas básicas, a interposição de uma casa como monstro é metáfora para o ato de “abrir caminho” em um ambiente estranho e de poucas saídas.

mapa como um labirinto, *puzzle*, quebra-cabeça, em que disparar eventos-chave da narrativa, como encontrar o vilão ou trazer o item pedido por outra personagem, equivale a encontrar a saída. Esse comportamento determinado pela estrutura, essa relação entre jogador e texto, não é recurso somente dos que têm dificuldade em interpretar as informações fornecidas pelo roteiro, mas típica estratégia de jogadores que não conhecem o idioma de um jogo, cuja leitura sem dúvida é muito diferente de quem contextualiza as ações na trama narrativa.

Em resumo, em *Final Fantasy VII* as mecânicas primárias, ou seja, que determinam o sucesso no jogo, envolvem “explorar” o cenário, “escolher falas” para obter itens ou respostas favoráveis de personagens não

jogáveis e “combater” em batalhas estratégicas em tempo real.

Esta seção aprofundou a análise dos domínios semióticos do jogo como instrumentos de uma estrutura de afirmação do mundo. Não se pretende com isso jogar fora a escada (os domínios semióticos) com que se ascende à compreensão do jogo, superar a errância da referência. Mesmo assim, a forma faz o papel de intermediário, de termo médio da silogética do jogo, um ritual de passagem na direção de sua versão de mundo.

2.2.3 Sua versão de mundo

Em seu uso como jogo, *Final Fantasy VII* combina regras e campos semânticos, relaciona nomes, constrói-se como texto, constrói o mundo. A presente abordagem privilegia uma visada nominalista desse texto, explorado em suas relações internas.

A análise desta versão de mundo, em contraste com outras versões de mundo, busca revelar especificidades do modo de construir mundos dos jogos eletrônicos, além de como esta versão em particular relaciona-se com as diferentes tradições culturais.

Pode-se dizer que *Final Fantasy VII* estabelece em sua versão de mundo uma coesão formal entre os temas e as mecânicas de interação: elemento deste episódio específico da série, a “matéria”, material formado da comunal “energia do Planeta”, é tomada como ferramenta de construção de personagens (e determina suas ações em batalha, como descrito na seção anterior).

A identidade dessa obra baseia-se em grande medida em elementos cinematográficos. A sequência de abertura do jogo é uma animação exemplar: começa com um *travelling* pelo espaço sideral, as estrelas transformam-se (*fade*) em misteriosas bolhas de energia verde que uma garota

observa. Abrindo-se o plano, vê-se a jovem carregar sua cesta de flores por uma cidade escura, mas movimentada de carros e pessoas. O *zoom out* chega a abarcar toda a metrópole. Esse panorama futurista é intercalado por rápidos *closes* de um trem em movimento: suas rodas sobre o trilho, seu motor. *Zoom in* na cidade até mostrar o trem, que chega a uma estação, onde começa a história.

Assim, os vídeos de transição, ou *full-motion videos*, sempre acompanhados passivamente (no sentido de que o jogador não tem acesso a comandos de interação), combinam ao visual misterioso e futurista uma edição de filmes de ação ou ficção científica. Essa regra é respeitada por todo o jogo: vídeos de transição mostram a fuga do herói numa motocicleta, o horror da cidade em chamas, um momento em que o protagonista evita que a amiga Tifa caia num precipício.

O diálogo com o domínio semiótico da cinematografia de entretenimento não se restringe ao tom de filme “sério”. Ao contrário: o recurso ao humor é recorrente, os clichês do cinema de ação aparecem na estrutura mesclados a momentos de paródia dessa mesma linguagem.⁶¹

Um exemplo dessa “subversão” lexical e imagética aparece na personagem Don Corneo.⁶² Trata-se de um rico morador de uma mansão, um chefe (chamado “big boss” por seus asseclas em uma cena) descrito como “diletante” que recebe mulheres porque “quer arrumar uma noiva”. O ambiente de poder e riqueza, o nome semelhante a “Don Corleone” podem dialogar com o domínio semiótico do cinema, com os filmes da

⁶¹ Em uma cena, por exemplo, as personagens apresentam-se uma por uma ao líder inimigo. A ritualização da cena parece remeter à cultura pop japonesa: tal qual na tradição do *tokusatsu* (séries televisivas como *Ultraman* ou *Jaspion*), há uma apresentação formal das personagens (“sou Cloud, ex-SOLDIER primeira classe”, em pose marcial) mesclada a humor (“sou Red XIII, um espécime de laboratório”). *Final Fantasy VII comentado*, cap. 14.

⁶² Personagem introduzida no capítulo 7 de *Final Fantasy VII comentado*.

série *O poderoso chefão*. Quando conhece a personagem, em lugar de um líder experiente e durão, o jogador encontra, num ambiente de cafetão, um pândego covarde.

Em seguida, pressionado pelos heróis a delatar o responsável por um plano mal-intencionado, Don Corneo acusa: “Heidegger, the head of Public Safety Maintenance!”. Para jovens com pouca ou nenhuma experiência com os discursos da Filosofia e da Política do século 20, a aquisição da palavra “Heidegger” nesse contexto pode ser uma inusitada porta de entrada para a figura de Martin Heidegger.

Evidentemente, a unidade de tom não é um valor prezado pela forma de narrar deste jogo. Se a leitura penderá para o drama épico (com o sacrifício de vidas pela salvação do mundo), se tomará pé no humor de algumas passagens ou se vai se restringir à ação das batalhas depende do uso; mas as relações entre elementos, inclusive na jogabilidade do texto, sugerem algumas leituras em detrimento de outras.

Um exemplo está na combinação das mecânicas de exploração e diálogo criada para o primeiro encontro com Aeris. Em uma das primeiras cenas do jogo, Cloud, o protagonista, encontra a garota na rua (uma cena não interativa) e um diálogo interativo é iniciado. Cloud pode ou não comprar uma flor pelo valor monetário mais baixo do jogo, 1 gil (o jogador escolhe uma opção na caixa de diálogo). Ora, a maior parte do “comércio” do jogo ocorre por meio da exploração feita pelo jogador. Neste caso, não há exploração, o encontro é inevitável. Por meio desse evento, o sistema marca desde o início a diferença entre a personagem Aeris e os comerciantes pouco relevantes para a sequência ficcional.

O próprio preço da flor (em comparação a itens básicos como a “poção”, a partir de 50 gil) sugere que, mesmo que a compra não seja uma condição para atingir o “estado de fim do jogo sistemicamente recompen-

sado”, como diria Sicart, deve ser vantajosa para o jogador.⁶³

Final Fantasy VII presta-se bem a uma leitura nominalista por conta da presença maciça de texto escrito: o nome das personagens aparece grafado (na maioria das vezes, a caixa de texto que representa a fala de alguém contém o nome do falante), o nome dos monstros também (o nome do alvo aparece quando o jogador seleciona um ataque); a administração de uma lista com dezenas de itens (identificados por palavras, não por ícones) é parte da mecânica recorrente do jogo.

Convém que a categorização desses nomes siga a jogabilidade. As mecânicas do jogo sugerem algumas categorias bem delimitadas: armas e equipamentos de proteção, matérias (os objetos mágicos carregados da “energia do Planeta”), magias e habilidades (nomeadas nos menus de batalha), localidades.

A categoria “personagens” é mais problemática, por agrupar relações muito diferentes no sistema do jogo (há personagens jogáveis e não jogáveis, heróis e vilões, monstros e coadjuvantes), mas essas relações mesmas devem nortear a compreensão da versão de mundo que emerge.

A análise das relações entre esses nomes e predicados mais particulares é uma alternativa viável de interpretação da versão de mundo de *Final Fantasy VII*. Neste jogo, por exemplo, “Mythril” é uma palavra que integra o nome de quatro armas, utilizáveis por quatro das nove personagens equipáveis do jogo. O “sabre de mythril” (Mythril Saber) é cronologicamente uma das primeiras das 16 armas que Cloud poderá usar.

No caso da versão do jogo em língua inglesa, uma questão de apre-

⁶³ Em uma cena posterior, a flor poderá ser oferecida a Tifa ou à menina Marlene, uma das cenas do jogo de ambiguidade amorosa entre o protagonista e Tifa. Diferentes combinações de respostas a diálogos determinarão uma possível substituição de Aeris por outra pessoa num encontro romântico posterior (descrito no capítulo 34 de *Final Fantasy VII comentado*).

sentação mantém uma ambiguidade entre material ou apelido único, nome próprio, pois são grafados em letra maiúscula “Mythril Saber”, “Cristal Sword” e “Heaven’s Cloud” (é preciso ter em conta, no caso, que “Heaven’s Cloud” é uma espada, não uma nuvem). Aqui o jogador pode ler na estrutura do texto que “Heaven’s” aparece uma vez só como parte de nome, enquanto “Mythril” aparece em outras armas. O hábito pode ajudar o jogador fluente no domínio da série Final Fantasy (em que o nome “mythril” é comumente aplicado aos mais diversos objetos) ou na literatura de fantasia (já que em J. R. R. Tolkien um substantivo não idêntico, porém estruturalmente muito semelhante, “mithril”, poderia ser definido com o predicado “é um mineral que compõe armas e armaduras”).

Para efeitos de fluência semiótica, bem como na maioria das versões de mundo, os critérios de correção não precisam ser explicitados para funcionar. Não é preciso definir “material” no texto para, no contraste com outras palavras, dizer que mythril é um material do mesmo jeito que “cristal”, palavra que adjetiva cinco outras armas.

Assim, se for correto inferir que “mythril é um material que compõe armas” em relação ao texto *Final Fantasy VII*, isso não deve suscitar preocupações com a falsidade dessa afirmação no “mundo real”, onde não há material com esse nome, pois o texto fictício não tem essa função referencial. Esse caso, junto a vários outros de palavras e imagens emprestados às tradições do RPG e da fantasia, facilita o trânsito de consumidores com alguma fluência em tais domínios semióticos. O trânsito entre esta versão de mundo e outras como a da mineralogia, por exemplo, não é infrutífero se o predicado “fictício” for atribuído ao material, em consonância com o caráter fictício e fantástico da estrutura textual que se apresenta.

Se “material” é uma categoria aplicável a “mythril”, que predicados serão aplicáveis a palavras como “Sephiroth” e “Shiva”?

“Sephiroth” aparece nos textos que narram a história do planeta em perigo. O nome é associado a uma figura de roupa preta e cabelos brancos, porém cheia de vitalidade, que destrói a cidade natal de Cloud. Dizer que “Sephiroth é o vilão”, com artigo definido, é colocá-lo numa categoria única, que coincide com seu próprio nome. Os critérios de correção do jogo poderiam incluir Sephiroth numa categoria ampla de vilões como a empresa Shinra, contra a qual luta Barret, personagem jogável. Nesse caso, poder-se-ia atribuir a Sephiroth um predicado particular, como “o principal antagonista, que o herói Cloud promete destruir”.

A interpretação desse nome próprio, por sua relevância no texto, ganha complexidade na reunião das ocorrências (nominais e imagéticas) da personagem e suas relações com os outros elementos. Poucos leitores podem recorrer à própria experiência para classificar Sephiroth, pois é um nome raro, pertencente a domínios semióticos dos quais uma parcela reduzida dos jogadores teve ou terá acesso (no caso, o domínio semiótico da cabala).⁶⁴ Na relação interna entre os nomes do texto, sobressai o fato de que a maioria das personagens tem nomes “humanos”, em relação de comparação da sonoridade com o corpus da civilização: Barret, Cid e Vincent são nomes próprios conhecidos. Já Tifa, Aeris, Cloud são nomes suficien-

⁶⁴ Ativistas da cultura lúdica como James Portnow e Daniel Floyd, do popular vídeo “Video games and learning” (<http://www.youtube.com/watch?v=rN0qRKjfX3s>), usam Sephiroth como exemplo do papel do jogo como estimulante para a pesquisa, chamando de “aprendizado tangencial” o processo de leitura dessa e de outras palavras no jogo. Seguindo a abordagem de James Paul Gee, esta pesquisa tende a tomar o texto como proporcionador de fluência num domínio semiótico (ou alfabetizador, ou responsável por um letramento). A palavra nova portanto não é “aprendida tangencialmente” pelo subconjunto dos jogadores que a pesquisam, mas “adquirida” por todos os que jogam. Em comum entre as duas visões há a noção da estrutura do jogo como direcionadora da interpretação (o exemplo deles é algo como “se você sabe que Excalibur é uma referência, pensará o mesmo ao encontrar a espada Masamune”).

temente únicos para sugerirem ao leitor um cuidado especial. Sephiroth, nesse conjunto, destoa. Numa rápida exegese dessa referência, poder-se-ia associar essa nomeação ao que a personagem tem de “vilão que busca o conhecimento do bem e do mal, sem pensar nas consequências para o mundo”. Mas as maneiras de apresentar Sephiroth já o dizem (de herói a vilão, a figura misteriosa tem como ponto de virada seu isolamento numa biblioteca e a subsequente onda de destruição por ele promovida); a referência exterior funciona como complemento ao sentido, não necessariamente uma chave de interpretação.

As diferentes situações em que os nomes aparecem, portanto, contribuem na construção do mundo do texto. A palavra “Shiva”, por exemplo, deve ser situada de maneira diferente das outras palavras analisadas.

“Shiva” é o nome de um item. Não um item do menu de armas da interface do jogo, mas uma matéria de invocação (Summon Materia), que habilita um ataque mágico na mecânica das batalhas. Nas situações de narração (os vídeos de transição, a exploração e os diálogos), a palavra não aparece. O item é obtido como presente de uma personagem salva pelo protagonista⁶⁵ e pode nunca ser usado, se o jogador não o acionar. Quando é invocada numa batalha, Shiva (a entidade nomeada pelo item) manifesta-se como uma figura feminina que paira acima e maior do que os guerreiros controlados pelo jogador, infligindo dano ao inimigo na batalha.

Quem transita com conforto pelo domínio semiótico das mitologias sabe que o hinduísmo inclui o nome “Shiva”. Não aparece como uma mulher, mas como um deus masculino da tríade que governa o universo. Sua figura é apresentada em estatuetas com a pele pintada em azul. O descompasso entre os predicados desses homônimos desestimula uma rela-

⁶⁵ *Final Fantasy VII comentado*, cap. 22.

ção de referência literal, da mesma maneira que descobrir que “Sephiroth” nomeia um conceito abstrato, talvez um esquema cabalístico, não uma personagem.

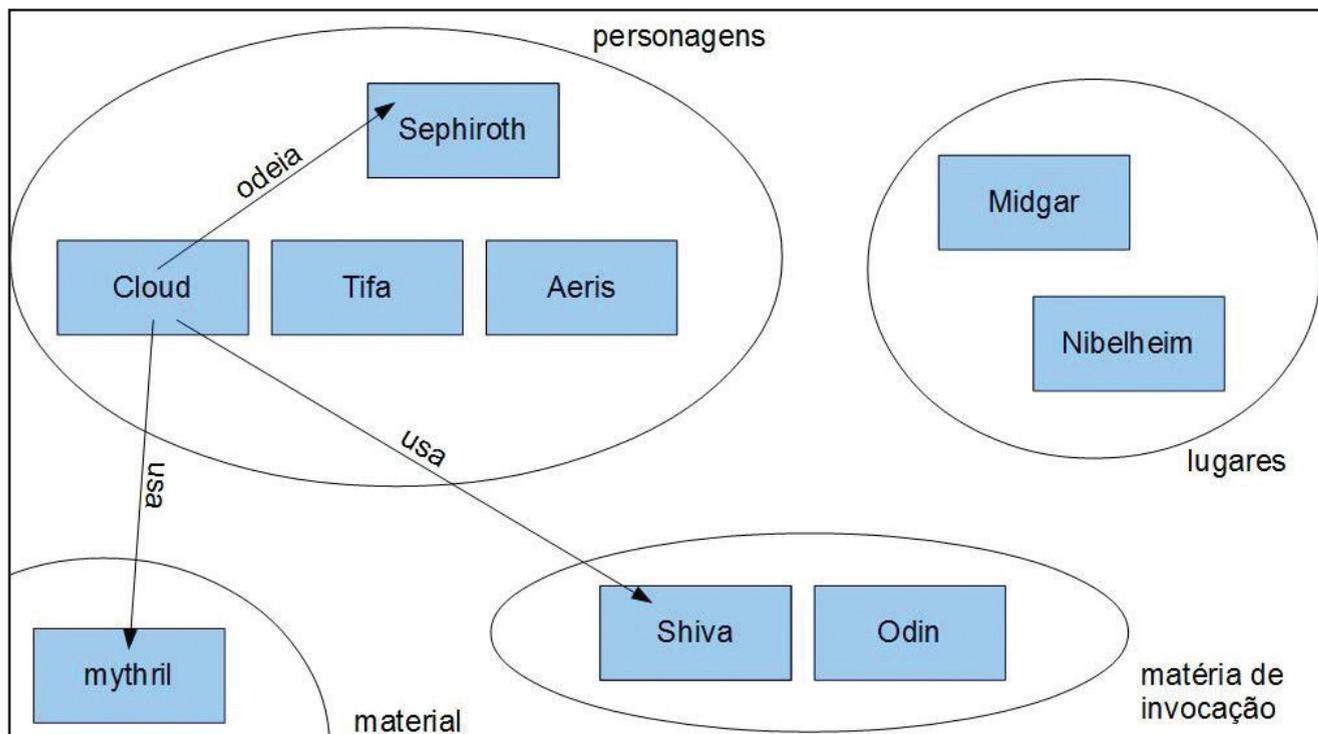
O fato de a existência de mythril, Sephiroth ou Shiva como referentes do “mundo real” não ser uma “verdade”, portanto não obter o estatuto de fato na “versão de mundo do senso comum”, implica que sejam todos “nomes fictícios”, mas isso não significa que ficção não participe da construção do mundo. A versão de mundo apresentada pelo jogo, como documento cultural, participa da construção do mundo social. Os próprios conceitos a que se referem as palavras, em seus domínios semióticos originários, podem ter seu uso alterado pelos hábitos prevalentes em tempos posteriores. A importância da forma de fazer mundo dos jogos como elemento da cultura⁶⁶ está inclusive na atualização desses “paradigmas mitológicos”⁶⁷, isto é, na leitura posterior do mundo por meio dos significados que forma nos jogadores.

O funcionamento das possíveis leituras de *Final Fantasy VII* depende portanto da forma como o jogo se apropria das convenções para estabelecer uma estrutura.

⁶⁶ No que se refere ao papel cultural dos jogos, um trabalho iluminador de caminhos para a pesquisa foi o de Sérgio Nesteriuk, em *Jogo como elemento da cultura e A narrativa do jogo na hipermídia*.

⁶⁷ Lúcia Leão adverte sobre a fluidez, a efemeridade das relações de referência na História: como sistemas abertos, mitologia e cultura transformam-se; *Final Fantasy VII* reinfluencia os padrões de legitimidade dos deuses; estrutura e uso combinam-se. Esta pesquisa tem a pretensão de comunicar, dialogar com seu tempo, “operar como mediador entre diferentes nós da rede” em que se insere, para usar os termos de seu artigo “Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia” (in *VIROS*, n. 6). Por isso é proposta uma tradução do jogo em livro eletrônico. Aspirando a algo como a condição de projeto de tradução de modelo pós-mídia, como descrito no artigo dessa professora, o livro eletrônico *Final Fantasy VII comentado* tenta ligar nós da experiência como os dos jogos de console, da cultura popular, das mitologias, da Filosofia.

Tomado o jogo como uma estrutura de relações, podem-se identificar categorias e predicados com funções na leitura.



As diferenças de função de cada palavra, determinadas pelas mecânicas que cumprem as regras do jogo, sugerem leituras para essas palavras. Mais do que isso, o conhecimento prévio de uma palavra de certa categoria auxilia a extrapolação de significados para outras palavras com funções semelhantes ou pertencentes à mesma categoria. Se “cristal” e “ferro” são materiais, o leitor estende o predicado “material” a mythril.

De modo semelhante, “Shiva” é uma das 16 matérias de invocação que o jogador pode colecionar. Sua condição de matéria de invocação no contexto do jogo relaciona esse nome a uma categoria de “cenário do jogo”, para nomear simplificada. Essa categoria envolveria elementos re-

correntes dos domínios semióticos dos jogos eletrônicos (magia, poderes relacionados aos elementos da natureza), dos *role-playing games* (mitologia histórica e ficcional) e da série (o nome Shiva é recorrentemente associado a uma figura feminina e ao gelo nos jogos Final Fantasy).

As matérias de invocação têm nomes como Ifrit, Ramuh, Titan e Odin, poderes extraordinários, um filme de animação que se sobrepõe ao cenário de batalha numa escala parecida com a das outras matérias de invocação, mas não com a dos demais elementos de batalha. Perceber que um ou mais desses nomes representa, em outros domínios semióticos ou versões de mundo, “deuses”, “entidades” ou, simplesmente, “poder”, ajuda

a estender esses sentidos às outras matérias de invocação e construir seu significado no texto.

Por cima desse cenário, personagens relacionam-se numa trama própria, uma aventura por vezes bem-humorada, frequentemente trágica, experimentada pelo jogador.

Este é mais um motivo pelo qual *Final Fantasy VII* mostrou-se uma escolha conveniente para o debate sobre a especificidade do jogo eletrônico: a trama joga com o processo de descoberta do jogador em sua trajetória, intrínseco à experiência lúdica.⁶⁸

A jornada de Cloud envolve um processo de evolução segundo as regras do jogo (e sua mecânica de níveis, que representam o acesso das personagens a mais poderes), o conhecimento do mundo (o mapa-múndi tem continentes diferentes, com climas, terrenos e povos diversos), a arregimentação de pessoas em torno do objetivo comum de salvar o planeta.

Falar em jornada é evocar Joseph Campbell, recorrente nos estudos contemporâneos sobre a ficção.⁶⁹ Com efeito, o documentário *A Era do Videogame* tem exemplos de como seu conceito de “jornada do herói” arquetípica está presente entre os profissionais do ramo, que o revelam em entrevistas. Os jogos parecem admitir uma convergência entre a visão de Campbell e o conceito de narrativa de Walter Benjamin: a aventura acontece na experiência do jogador; o jogador experiencia a jornada do herói. Mais abaixo (na seção 2.3), Marie-Laure Ryan usará esse apego à fórmula

⁶⁸ Os comentários presentes no livro eletrônico ora produzido ressaltam o uso de elementos metalinguísticos nas mecânicas de interação, certamente uma razão para o sucesso desse jogo.

⁶⁹ Thiago Sanches Costa e Luís Carlos Petry analisam produtos culturais que compartilham muito público e domínios semióticos com os jogos eletrônicos em “Super-heróis – Quadrinhos, transmediatismo e games”. Citam Campbell: “É sobre o herói que vale a pena escrever, pois se trata de ‘alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo’”.

arquetípica como sinal da desimportância do plano narrativo ficcional no jogo, o que será debatido.

Final Fantasy VII representa uma jornada de descoberta de si em vários planos, diferentemente da estrutura narrativa típica dos *role-playing games*, de inspiração épica e linear.⁷⁰ O protagonista aspirava a um lugar ao lado de Sephiroth até ser traído por ele; pensava ser um ex-soldado de elite, mas descobre que não era bem isso; o jogador participa de *flash-backs* dessa memória confusa, explorando o passado da personagem em busca de respostas.

A exploração dialógica do texto (o jogador precisa refazer seu juízo sobre quem é a personagem que vem controlando, encarnando, criando ao longo de todo o jogo) remete ao conceito de narrativa desenvolvido por Benjamin em “O narrador”, segundo o qual a experiência do ouvinte, em sua relação com a experiência do narrador, faz um papel central no processo de transmissão. Defende-se aqui que essa é uma característica ontológica dos jogos eletrônicos em geral; *Final Fantasy VII* vai além nesse quesito.

A história de Cloud e seus companheiros, a ambiguidade de seus flertes com Tifa e Aeris, a dúvida sobre quem é bom ou mau parecem exemplificar a própria questão desta pesquisa: há diversas formas de ver o mundo, e todos são obrigados a vê-lo por meio de alguma delas. A “missão” é buscar o melhor modelo, a melhor estrutura, o melhor encaixe:

Se eu perguntar sobre o mundo, você pode se oferecer para contar como é sob uma ou mais estruturas de referência; mas se eu insistir

⁷⁰ Embora a análise sugira que *Final Fantasy VII* reúne uma combinação extraordinária de elementos ficcionais e metalinguísticos, não se pretende dizer que não há muitos outros jogos interessantes nesses quesitos. Um reputado exemplar de narrativa que desafia conceitos de linearidade é *Chrono trigger*, RPG de 1995 produzido pela mesma empresa.

em que me diga como é sem essas estruturas, o que você pode dizer? Estamos confinados a formas de descrever o que quer que seja descrito. Nosso universo, por assim dizer, consiste dessas formas, em vez de um mundo, ou mundos.⁷¹

No jogo em questão, estruturas que descrevem o mundo são dadas, mas substituídas. Num esforço meditativo, Cloud chega a descobrir que sua memória havia sido alterada. Sua amiga Tifa, que fora ajudar o rapaz em sua crise de identidade, explica depois: “Quero dizer, eu não o encontrei realmente. Cloud encontrou a si mesmo por si mesmo”.⁷²

O herói conheceu a si mesmo, por seus próprios meios. A maiêutica socrática desdobra-se: o jogador conheceu seu avatar e participou, por meio das mecânicas que regulam a narrativa, da descoberta.

Não é somente a Sócrates que esse processo atende. Em *Multimídia*, Sérgio Bairon relembra a crítica heideggeriana à relação do homem com a tecnologia como uma perda: “a crítica do filósofo frente à tecnologia sempre esteve permeada pela delação da perda da identidade do ser com o mundo”.⁷³ Mais adiante, o autor exemplifica:

...Heidegger desenvolve um belo estudo sobre arquitetura e crítica à modernidade tecnológica do mundo da habitação civil que, frente à liberdade artesanal das construções alemãs em *Fachwerk* (enxaimel), deixa muito a desejar no que diz respeito às possibilidades de manifestação do ser. Pois enquanto nas construções em enxaimel é o próprio

camponês que constrói e talha a madeira, no processo habitacional moderno não há identidade com o construído.⁷⁴

O exemplo da estrutura de enxaiméis é mais do que uma metáfora adequada para conciliar a experiência do fazer e o rigor da estrutura, a leitura do usuário e a narrativa do autor, jogo e versão de mundo. A expressão em inglês para nomear esse tipo de construção, *framework house*, corresponde às próprias expressões usadas por Goodman ao falar em estruturas de referência: *frames of reference*, *framework*.

Neste ponto, portanto, autores tão distintos parecem concordar: a mão do jogador recobra o sentido da experiência narrativa, do fazer o mundo; em certa medida, recobra a identidade entre ser e mundo.

⁷¹ Nelson Goodman, *Ways of worldmaking*, pág. 3.

⁷² *Final Fantasy VII comentado*, cap. 52. No original. “I mean, I didn’t really find him. Cloud found himself on his own...”

⁷³ Sérgio Bairon, *Multimídia*, pág 197.

⁷⁴ *Ibid.*, págs. 197-198.



Kalm, primeira parada saindo de Midgar, com suas construções de enxaimel.

2.3 Ontologia do jogo eletrônico

Esta dissertação beneficia-se da abordagem à ontologia do jogo eletrônico operada por Luís Carlos Petry, que aplica a filosofia de Heidegger ao estudo dos jogos. Em “Aspectos ontológicos dos metaversos e games”, Petry passa pela análise do processo histórico de “digitalização” e recorre, em seguida, a um conceito que fundamenta a presente pesquisa:

Uma segunda formalização conceitual nos fala da sobre-determinação do pensar e sua relação com o fenômeno da digitalização. Ela nos é oferecida pelo conceito heideggeriano de *instrumento* (*Zeug*, que também guarda os sentidos de *utensílio* ou *ferramenta*), o qual deve participar de uma reflexão ontológica dos metaversos e games. Toda *ferramenta* ou *instrumento*, inclusive os digitais, possui seu modo próprio de uso e, dentro e a partir dele, abre um conjunto de possibilidades de sentido.⁷⁵

Esse ponto de encontro entre os pensamentos de Heidegger, Goodman e McLuhan, o instrumento e sua função, seu uso, o hábito que a forma sugere, as relações entre “meio” e “mensagem”, é a base da ontologia dos jogos eletrônicos que se busca identificar.

A relação entre esse ponto de partida e a tradição do pensar sobre o jogo dá-se pragmaticamente: esta dissertação insere-se no debate sobre o lúdico em geral, apresentado em olhares amplos por autores como Johan Huizinga, Roger Caillois e Brian Sutton-Smith, mas visa o sentido específico da aplicação do instrumento jogo.

⁷⁵ Luís Carlos Petry, “Aspectos ontológicos dos metaversos e games”, pág. 7. In *Game-Pad – Level 4*.

Lembre-se que esta dissertação supõe que o jogo, no sentido mais estrito, tal como a literatura ou o teatro, estabelece um mundo fictício, extraordinário, independentemente das consequências que certamente acarreta para a vida ordinária.⁷⁶ Em contraste com o sentido amplo, jogo no sentido estrito é “divertido” (conceito certamente difícil de definir, mas pressuposto na definição comum de que é algo que acontece voluntariamente e sem interesse direto em consequências exteriores), um instrumento de diversão definido por regras de construção (sua estrutura permite chamarem de mesmo “jogo” experiências diferentes com esse objeto).

Esta genérica, mal definida⁷⁷ característica intrínseca dos jogos, serem “divertidos”, é tomada aqui como sua “função primária”, isto é, um jogo que seja narrativo deve ter uma narrativa que sirva à ludicidade, ou não atrapalhe seu funcionamento; uma obra de arte poderia ser secundariamente um jogo, mas novamente a função secundária não poderia impedir o funcionamento da função primária.⁷⁸

As relações que se estabelecem entre a função lúdica do jogo e outras funções que possa incorporar (didática, narrativa etc.) não devem ser vistas como relações de oposição. Ao contrário, supõe-se uma complementaridade entre os diversos elementos da estrutura na construção de

⁷⁶ De uma perspectiva goodmaniana, a questão sobre se é fato ou ficção resolve-se em parte pelo uso (pratica-se o videogame como ficção), mas um contraste estrutural por exemplo entre as existências concretas de um indivíduo de carne e osso e uma personagem fictícia auxiliam (ou determinam) essa decisão pragmática.

⁷⁷ Ainda diante da ausência de um vocabulário próprio para a Ludologia, Salen e Zimmerman dizem buscar em seu *Rules of play* a compreensão do “meaningful play”, o “jogar significativo”.

⁷⁸ Não se trata de uma hierarquia do tipo “arte é melhor do que jogo”, mas de funções de cada objeto consagradas pelo uso (e que definem a construção dos objetos). Se a pretensão de *Final Fantasy VII* fosse ser arte que contém jogo, sua estrutura provavelmente não privilegiaria a jogabilidade de batalha; os momentos não interativos também recorreriam menos a clichês (pois modernamente a arte valoriza produtos de vanguarda formal).

uma versão de mundo coesa (e, principalmente em se tratando de jogo, esteticamente agradável).

Não há uma dissociação completa entre jogo e narrativa, com isso Frasca concorda.⁷⁹ Em seu guia para criadores de jogos, Jesse Schell invoca uma expressão idiomática para resumir a questão: “Narrativa e jogabilidade são como azeite e vinagre. Teoricamente, não se misturam, mas se você os colocar num frasco e agitar bastante, são muito bons em uma salada”.⁸⁰ A tentativa parece ser atender ao senso comum de que é desejável que ambos os hábitos (jogar e narrar, ou fruir uma narrativa) sejam praticados conjuntamente.

A análise da estrutura de *Final Fantasy VII* auxilia a compreensão de como essa bem-temperada relação entre estrutura interativa e roteiro forma um mundo diante do jogador, forma o jogador.

As ferramentas de Schell ajudam parcialmente nesse esforço.

O professor e empresário descreve um “sonho” de muitos jogadores: “uma história contada de maneira maravilhosa é totalmente interativa e faz o participante se sentir no melhor filme já produzido”.⁸¹ Essa ideia de narração interativa, que se assemelha ao muito discutido Holodeck⁸², será criticada por Schell justamente por suas dificuldades de realização

⁷⁹ Gonzalo Frasca, “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”. In *Level-up: Digital Games Research Conference*.

⁸⁰ Jesse Schell, *A arte de game design*, pág. 262. Schell atribui a Bob Bates a iniciativa de aplicar aos jogos essa imagem, comum nos Estados Unidos.

⁸¹ Jesse Schell, *A arte de game design*, pág. 264.

⁸² O Holodeck é uma máquina fictícia de contar histórias que figura numa das séries novas da franquia *Star Trek*. O conceito é o de imersão completa: o leitor participa com o próprio corpo de um ambiente “real”. É discutido em *Hamlet no Holodeck*, de Janet Murray, por exemplo, e “Beyond Myth and Metaphor”, de Marie-Laure Ryan. O claro pendor lúdico da proposta do Holodeck, equivalendo ao ápice do *role-playing game*, conflita com a ingenuidade do conceito de arte que às vezes se associa a ela: realismo ou aventura não são garantia de uma apresentação do mundo condizente com os valores artísticos prevalentes na tradição, que envolvem “beleza”, “verdade”, “crítica”.

(ou quiçá impossibilidade, pondera o próprio autor). Embora perseguir essa proposta pareça desejável do ponto de vista lúdico, ela acaba fundindo dois conceitos de “narrativa”, de modo a atrapalhar a compreensão de como um jogo “narra”.

Schell opõe dois “métodos” para a criação de jogos, o “colar de pérolas” e a “máquina de criar histórias”, e prossegue dizendo que essas categorias abrangem “99% dos jogos já criados”. No primeiro caso, uma narrativa completamente linear e não interativa é intercalada por momentos de “movimento e controle” por parte do jogador, antes da próxima sequência não interativa. No segundo caso, a estrutura é dada para o jogador criar sua história (os exemplos neste caso são produtos associados à simulação e à estratégia, *The Sims* e *Roller coaster tycoon*).

Ora, a confusão na perspectiva adotada por Schell está em chamar de “narrativa” tanto a ficção criada pelo roteiro autoral quanto a experiência individual do jogador. Pois, mesmo que se argumente, como diz Schell, que simuladores ou jogos com o mínimo uso de “pré-roteiros” apresentam mais possibilidades de sequências de ações, é preciso atentar para o fato de que a experiência do jogador não deixa de ser única, individual, em qualquer tipo de jogo. Dizer que “o jogo foi difícil, mas venci” é um exemplo de narrativa, mas não a “narrativa do jogo”, da mesma forma como o relato de alguém sobre uma sessão de cinema não é a “narrativa do filme”. De certa forma, pode-se tratar a narrativa do jogador como narrativa histórica (da história pessoal do jogador), portanto “fato”; o jogo continuará a ser “ficção”.

Em contrapartida, chamar de “pré-roteiro” somente a estrutura narrativa tradicional, em texto ou vídeo, e não toda a estrutura formada de mecânicas e regras, som e imagem, tende a empobrecer o conceito de “narrativa” do jogo. A questão de se um quebra-cabeça abstrato tem narrativa ou não, portanto, será respondida positivamente se for aceito que a

estrutura, o documento cultural, o objeto, com sua interface, suas cores, seus sons, narra.

Se os conceitos de narrativa de Schell forem substituídos pela metodologia ora utilizada, a ficção criada pela maioria dos jogos é ao mesmo tempo uma “máquina de criar histórias” (porque interativa) e um “colar de pérolas”.

Apesar disso tudo, a imagem do colar é interessante para tratar o problema da reação do texto ao comportamento do jogador. Embora a indústria dos jogos eletrônicos frequentemente venda os produtos como portadores de “múltiplos finais”⁸³, vários fatores confluem contra essa tendência. Schell cita cinco, mas os dois primeiros parecem mais sérios e capazes de resumir os demais. O primeiro é que “boas histórias têm unidade” (como a vida demonstra diariamente, nem toda sequência de ações é boa ficção).

O segundo problema para quem quer uma narrativa interativa plena é a “explosão combinatória”: seria necessário criar uma progressão geométrica de possibilidades de roteiro, o que é inconveniente economicamente (e narrativamente, vide problema anterior). Schell lembra que, para conter a multiplicação de alternativas, os projetos de jogo fundem no final os ramos de possibilidades abertos no início.

Na prática, portanto, a maioria dos jogos oferece uma certa variedade de cenas pré-gravadas, textos alternativos ou prêmios diferentes, mas segue uma sequência, que poderia ser exemplificada com o seguinte có-

⁸³ Inúmeros jogos dos gêneros RPG (como *Chrono trigger* ou, antes, *Ogre battle*) e ação (*Metal gear solid*, *Resident evil*) e, mais recentemente, produtos tidos como mais “adultos”, como *Heavy rain* (e antes dele *Myst*), anunciam essa característica, que remonta à tradição da ficção interativa (discutida com mais vagar na seção 3.3). Via de regra, trata-se de exibir uma entre duas ou mais sequências não interativas de conclusão da narrativa ficcional, segundo parâmetros colhidos ao longo do jogo.



A metáfora do colar ilustra jogos feitos de sequências lineares de situações interativas. Jogos como múltiplos finais tendem a construir uma estrutura que se ramifica e depois estreita em limitadas opções de final.

digo fictício de programação: “Cena 17 – se jogador encontrou item X na cena 9, exibir diálogo 17A; se jogador não encontrou item X na cena 9, exibir diálogo 17B”. Isso quer dizer que a maioria dos jogos não é tão simples quanto um colar de pérolas: entre uma pedra preciosa (cena, “fase” do jogo) e outra pode haver uma trama de vários caminhos emaranhados. Ainda assim, a história faz uma volta completa, de um fecho (início) a outro (fim) do colar.

Final Fantasy VII é assim. Há uma sequência linear de estados do “mundo” fictício; em cada um desses estados, o jogador tem a liberdade de experimentar o mundo, segundo as possibilidades oferecidas pelas mecânicas; quando a condição necessária para a mudança de estado é atingida (chegar ao chefe, encontrar o tesouro etc.), entra-se em novo estado (ou fase, ou “pedra preciosa”, na metáfora do colar). Algumas ações dos estados anteriores, no entanto, alteram marginalmente a apresentação do

roteiro (“marginalmente” porque a sequência linear dos capítulos não se altera).⁸⁴

Desse modo, a abordagem de Jesse Schell ajuda a revelar uma especificidade da narrativa lúdica. A possibilidade de o jogador interromper temporariamente a aventura em busca de minijogos é um diferencial típico dos jogos eletrônicos: o eixo narrativo principal “espera” o jogador retomar o rumo das missões, independentemente do tempo dedicado a isso.

Na verdade, a separação de planos narrativos na experiência do sistema que se lê permite uma “salada” complexa⁸⁵, para retomar a metáfora do azeite e do vinagre.

A própria estrutura do texto, em que os planos mitológicos “de batalha” (ou “de cenário”, ou “para as sequências lúdicas”) são independentes da mitologia “do roteiro”, ajuda a explicar até que ponto andam juntos jogabilidade e narrativa. Se parece narrativamente chocante desmembrar o texto em várias histórias, para a rejogabilidade isto pode ser uma vantagem. Mudando-se o foco para sistemas bem diferentes, como um jogo de futebol, pode ser interessante separar a narrativa da “Copa do Mundo” da

⁸⁴ A presente abordagem tende a igualar como “alterações marginais do roteiro” tanto as variações de sequências de luta, dentro de uma mesma fase, quanto as personalizações de cor na interface ou os diferentes diálogos que o jogador lê dependendo das personagens que escolheu utilizar em cada cena. Essa equiparação está ligada ao tratamento do jogo como um único texto que se abre a diferentes experiências de leitura, mas que as contém em sua estrutura. Embora a análise do jogo a partir da seção 2 desta dissertação e nos comentários ao livro eletrônico anexo represente uma tentativa de nuançar esses diferentes tipos de variabilidade da experiência de leitura do jogo, a investigação dá-se apenas superficialmente, merecendo aprofundamento em outro trabalho.

⁸⁵ Uma possibilidade de crítica ao mau uso dessa pluralidade de planos é justamente a falta de “unidade”, exigida desde a Antiguidade: reproduzindo religiões de um mundo que não está ali reproduzido literalmente, por exemplo, jogos “sincréticos” abdicam da unidade de espaço. Se os planos temáticos parecem jogados gratuitamente, sem ligação uns com os outros, a coesão é prejudicada.

quela do modo “administre seu time”. Isso não quer dizer que não valham, para cada um desses planos, as regras de correção adequadas.

Quanto às formas de manifestação da narrativa, podem-se buscar já em Aristóteles algumas considerações sobre a economia do texto (a necessidade de cada elemento numa peça teatral ou num poema ter uma função) ou os papéis dos diferentes tipos de texto. Sobre a função da ficção, em oposição à das narrativas históricas, Aristóteles esclarece, no tópico 148 da *Poética*:

A estrutura da poesia épica deve diferenciar-se daquela das narrativas históricas; estas mostram não uma ação única, mas um tempo único, e nele se contam todos os atos acontecidos a uma ou várias pessoas; e esses fatos ligam-se aos demais de maneira apenas casual.⁸⁶

Desse ponto de vista, “o roteiro de *Final Fantasy VII*”, “minha experiência com *Final Fantasy VII*”, “meus recordes no minijogo esportivo acessível no ambiente de *Final Fantasy VII*” são planos distintos do mesmo tempo de jogo; são sistemas de ações (a história de Cloud e Sephiroth, a vida do jogador, a sequência de tempos obtidos nas corridas) que podem ser lidos independentemente.

Do viés do projeto de jogo, a interface facilita a identificação do papel de cada plano ao oferecer várias “portas de entrada”, de diversos domínios semióticos, para cada grupo. Retomando exemplos analisados, “mythril” pertence a um nível mais básico do “cenário do jogo”, o universo mais amplo das artes marciais aplicado à mitologia e aos jogos. Para o leitor sem fluência em domínios de *role-playing games* e fantasia, o uso de palavras como “cristal” ou “ferro” ajuda a contextualizá-lo. Entre as matérias

⁸⁶ Aristóteles, *Poética*, pág. 67.

de invocação, nomes que implicam “poder” em diversas tradições, como “Shiva” ou “Titan”, podem ser suficientes para criar um cenário só para esse plano estético do jogo. Forma-se um plano narrativo independente, que pode ser associado à história da série Final Fantasy.

Distribuir pelo mapa nomes de lugares como “Midgar”, “Nibelheim” e “Costa del Sol” não apenas diversifica a toponímia fictícia, mas abre para o leitor a possibilidade de leituras metafóricas e aprendizado tangencial.

Não se diz aqui, no entanto, o que diz Marie-Laure Ryan:

O uso em jogos de computador de elementos narrativos, tais como personagens individualizados, ambiente concreto e metas e ações naturalizáveis não é um fim em si mesmo, mas um meio em direção à meta de atrair o jogador para o mundo de jogo.⁸⁷

Nesse comentário de 2001 a professora pratica, como esta dissertação, uma distinção funcional entre os usos lúdico e ficcional do jogo; ela também destaca a prevalência da jogabilidade sobre a criação ficcional e dá uma lição de *game design* válida para a maior parte dos produtos do mercado. Apesar disso, a relação entre história e brincar, roteiro e jogabilidade, tema e diversão, não parece estar descrita da melhor forma possível.

O que se supõe, a partir da perspectiva construtivista que se tem defendido aqui, é que no objeto jogo o tema e as personagens constroem a experiência em conjunto com a jogabilidade. Produtos com mecânicas semelhantes podem obter sucesso ou fracasso de recepção dependendo dos temas escolhidos e da apresentação da jogabilidade, que é narrativa

⁸⁷ Marie-Laure Ryan, “Beyond myth and metaphor – The case of narrative in digital media”. In *Game Studies*, vol. 1, n. 1. Ryan fala em “luring the player into the game-world”.

mesmo que no sentido mais amplo.⁸⁸ Ademais, a exploração de cenários, a personalização de ambientes e outras mecânicas secundárias, que igualmente não são a razão principal pela qual alguém adentra o jogo, fazem a experiência, queira o jogador ou não.

É necessário contextualizar a observação de Ryan. No mesmo artigo, ela critica a pobreza das narrativas lúdicas de até então:

No momento, o repertório temático e estrutural da interatividade ontológica interna é muito limitado. Jogos de aventura e de interpretação de papéis implementam a trama arquetípica descrita por Joseph Campbell e Vladimir Propp: a jornada do herói através de uma terra cheia de perigos para derrotar as forças más e conquistar um objeto desejável. O maior desvio do arquétipo é que o herói pode perder, e que a aventura nunca acaba. Na maioria dos jogos de ação, esse arquétipo é ainda mais estreitado a um padrão que subjaz a todas as guerras, à competição esportiva e ao mito religioso, qual seja, a luta entre o bem (eu) e o mal (o outro) pela dominação do mundo.⁸⁹

Anos mais tarde, em entrevista ao autor desta dissertação⁹⁰, Ryan aplaude o desenvolvimento de jogos independentes, com roteiros que desafiam os estereótipos (cita *The path*). No entanto, como chegara à

⁸⁸ Um exemplo: *role-playing games* táticos têm mecânicas primárias semelhantes às das simulações de guerra “históricas” (mover em quadrantes, ataques diretos, artilharia, reforços), mas via de regra satisfazem a públicos diferentes: o sisudo militarista não costuma ser “atraído para o mundo do jogo” se o jogo é de feitiçaria e adornado de bonecos coloridos e cabeçudos; o fã de cultura japonesa nem sempre tem paciência para a contextualização política dos embates.

⁸⁹ Marie-Laure Ryan, “Beyond myth and metaphor”. In *Game Studies*, vol. 1, n. 1.

⁹⁰ Publicada em <http://alegoriadigital.wordpress.com/2010/10/25/entrevista-com-marie-laure-ryan>.

conclusão de que o hipertexto, quando constrói sentido narrativo, o faz “da mesma maneira diegética que romances ou contos”⁹¹, a autora dá ênfase em sua investigação ao caráter exploratório dos jogos.

A abordagem desta pesquisa já tem mostrado, pela relevância da estrutura em detrimento da história pessoal da leitura, que está de acordo com Ryan no tocante ao fato de que a interação, seja com a literatura de hipertexto, seja com o jogo, seja com uma pessoa que conta uma história, não faz do leitor o narrador, não anula o nexos criativo do autor, não anula completamente os contornos do objeto. E, se tema e narrativa formam a experiência, não podem ser ignorados por completo.

Desse modo, seja alta literatura, abstração ou narrativa popular, a função narrativa do jogo é intrinsecamente ligada à constituição do jogo e deve com ele ser levada em conta.

O problema de Ryan é que parece desconfortável em conciliar os planos ficcional e empírico, dramático e lúdico. As observações da autora, no entanto, são importantes para desconfiar daqueles que supõem que a mera adição da interatividade à narrativa multimidiática faz do jogo uma “arte” superior às outras, um *Holodeck*, uma “obra de arte total” wagneriana.

Por outro lado, os clichês da narrativa lúdica que ela ajuda a perdoar (porque estão, sim, a serviço do jogo) poderiam ser interpretados de modo mais otimista, como universalizações, arquétipos, alegoria.

Laudatórias, indiferentes ou críticas, as interpretações do jogo no entanto correspondem a versões de mundo e funções sociais diferentes. A utilidade do jogo é ser jogado; essa característica precede as escolhas posteriores em sua construção.

⁹¹ “Hypertext may or may not succeed in creating coherent, sustained narrative meaning on the macro or micro level, nor does it necessarily aim to create such a meaning, but when it does, it tells a story to the reader in the same diegetic mode as print novels or short stories”, diz Ryan em “Beyond myth and metaphor”.

A interatividade desse meio evidentemente não se apresenta sem consequências na recepção do conteúdo ficcional que faz a experiência do jogo. E não se quer falar aqui somente do muito relevante desenvolvimento motor, das habilidades de raciocínio, do estímulo à criatividade e da diversão propiciada pela interação, mas de como o roteiro é pensado, ou deveria ser pensado, para a recepção nesse meio. O jogador é protagonista da história; repete milhares de vezes as ações que formam as mecânicas primárias do jogo; aprende significados por uma nova relação de tentativa e erro, em que, na maioria das vezes, o erro pode ter como consequência a morte, mas a morte é contornada reiniciando-se o jogo.

Na supracitada entrevista, Ryan preocupa-se com o imediatismo advindo de aprender que “basta apertar um botão”, tanto como simplificação exagerada operada pelo roteiro de um jogo (uma relação multifacetada, como consertar um motor, se resume a “pressione A”) quanto pela banalização de ações (como em jogos de tiro, em que cada botão premido equivale a um disparo potencialmente fatal, multiplicado em horas de jogo). As implicações comportamentais são preocupação frequente de pais e educadores.

Evidentemente o caráter formador de mundo dos produtos culturais implica uma formação de cultura, de comportamentos, que não devem ser ignorados.

A particularidade de envolver a ação do leitor, que se torna agente na experiência narrativa, reforça o valor cultural dos jogos. Pois não se trata apenas de escolher temas segundo o “gosto do freguês” ou regular assuntos de jogo segundo padrões de “classificação indicativa” de idade; como qualquer produto cultural de massa, o jogo eletrônico representa politicamente a versão de mundo defendida por aqueles que a constroem.⁹²

⁹² Um caso particularmente interessante é o de *Winning Eleven 2009*. Ironicamente,

O imperativo ético relativo à necessidade de pensar em “que diz um jogo” deve evidentemente levar em conta “como diz esse jogo”, sua estrutura, suas formas de fazer mundo.

A forma como o jogo se apresenta, a recepção do público, a relação de aprendizado entre jogador e texto são temas da pesquisa de James Paul Gee.

A pesquisa de Gee sobre pedagogia inclui a distinção entre aprendizagem e aquisição:

A aquisição é o processo de adquirir algo subconscientemente pela exposição a modelos e um processo de tentativa e erro, sem um processo de ensino formal. Acontece em ambientes naturais que têm sentido e são funcionais, no sentido de que quem adquire sabe que precisa adquirir a coisa a que é exposta para que funcione e quem adquire de fato quer que funcione. É assim que a maioria das pessoas chega a controlar sua primeira língua.

Aprender é um processo que envolve conhecimento consciente que se ganha por meio do ensino, não necessariamente por meio de alguém oficialmente designado como professor.⁹³

Ao estabelecer essa distinção nominal entre aquisição e outras for-

paradoxalmente ou contraditoriamente (o exemplo mereceria uma análise mais aprofundada), dois modos de jogo parecem apresentar versões da sociedade concorrentes. No modo tradicional dos jogos de futebol, em que a pessoa controla todo um time, prevalece a canção “We’re on your team” (estamos em seu time); no modo Become a Legend, em que o humano controla somente uma personagem, um avatar, em campo e fora dele, a canção “Every man for himself” (cada um por si) dá o tom da experiência. Pouco importa se a invenção do futebol há mais de um século queria valorizar o “espírito de equipe” ou não; se a cultura sedimenta uma leitura individualista do esporte, essa visão de mundo contamina a própria prática.

⁹³ James Paul Gee, “What is literacy?”. In *Teaching and Learning*, 2.

mas de obtenção de conhecimento, como a aprendizagem mediada pelo professor ou a pesquisa do autodidata, Gee ajuda a compreender uma das características específicas fundamentais do jogo eletrônico.⁹⁴

Enquanto teatro e cinema mostram pajens e menestréis, mas nem sempre as palavras para essas funções, os manuais, textos de ajuda, menus e narração dos jogos formam nas novas gerações uma proficiência em palavras como alabarda, aríete, balista e besta desproporcional ao vocabulário desses mesmos indivíduos tanto para temas de seu tempo como para outros subtemas do passado.⁹⁵

Do mesmo modo como a fala dos mais velhos nos ouvidos do bebê, o jogo eletrônico aparece mais cedo (porque é consumido por crianças), mais intensamente (pela repetição) e mais naturalmente (pela prática) do que diversos outros discursos e campos semânticos, inclusive aqueles da educação formal. Assim, os lexemas que o jogador recebe por meio do jogo eletrônico seriam “adquiridos” em um nível mais relevante. Sendo o jogador jovem, essa aquisição forma o repertório primário da lingua-

⁹⁴ Não se pretende aqui aderir a uma corrente ou outra da Pedagogia; Gee é apresentado neste momento por conta da aplicação de seus conceitos à relação entre jogo eletrônico (e outros textos) e leitor. Situando-o na história do pensamento sobre o desenvolvimento humano, Gee defende Freire (em “Language and Literacy: Reading Paulo Freire Empirically”), afastando-se de Chomsky. Esta dissertação, evada de “proposicionalismo”, no mínimo da preferência pela compreensão do mundo como estrutura (inclusive por alinhar-se a Goodman), não adere definitivamente a nenhuma dessas correntes. Ainda assim parece possível apropriar-se dos conceitos de “aquisição”, em contraste com aprendizado, e “domínio semiótico”, como apresentado na seção 1.3.

⁹⁵ A diferença em quesitos como “narração falada” ou “texto incidental” vai além da duração geralmente mais longa da experiência de jogo, que inclui a repetição de trechos quando há fracasso. Uma campanha de *Final Fantasy VII* dura frequentemente mais de vinte horas; as sequências não interativas, narradas em legendas, somam algumas horas de experiência (sem dúvida mais do que a maioria dos longa-metragens do cinema). Essa diferença, que pelo papel de “reforço” já não deve ser negligenciada, é acrescida das outras diferenças, estas qualitativas, essenciais: os manuais, os menus são elementos geralmente inexistentes em outros meios.



Alexander, entidade invocada por meio de matéria.

gem, por oposição aos discursos secundários, que permitem comparações e críticas. Em alguns dos campos semânticos apresentados comumente pelos jogos eletrônicos, como a mitologia ou o militarismo, mesmo indivíduos adultos têm sua fluência no domínio semiótico (seu “letramento”, sua “alfabetização”) iniciada por jogos, sem a mediação que caracteriza o aprendizado e, na maioria dos casos, sem a crítica do discurso que poderia acompanhar uma aprendizagem mediada ou pesquisada.

Final Fantasy VII, em que abundam diálogos e descrições em forma de texto e menus, prestou-se ainda mais a uma abordagem nominalista. Combinando esse nominalismo à ideia de aquisição, pode-se dizer que o jogador “adquire” o significado dos nomes e das relações do texto lúdico segundo as formas como aparecem. Os nomes utilizados no jogo podem ser conhecidos (como a palavra “casa”, para quem sabe ler o Português) ou novos (como, recontam usuários, eram para eles as palavras “Shiva” ou “Sephiroth” antes de *Final Fantasy VII*).

Do ponto de vista da aquisição de linguagem pelo jogador, a exposição a repetidas iterações da palavra “Shiva”, por exemplo, dá um sentido

Aplicação de critérios proposicionais a domínios semióticos						
	funções			domínios semióticos		
	material para armas	personagem	matéria de invocação	mitologia histórica	role-playing game	mitologia grega
mythril	V	F	F	F	V	F
Sephiroth	F	V	F	V	F	F
Shiva	F	F	V	V	V	F
Alexander	F	F	V	?*	?*	?*
Bahamut	F	F	V	V	V	F
Bahamut ZERO	F	F	V	V	V	F
Choco/Mog	F	F	V	?**	V	F
Hades	F	F	V	V	V	V
Ifrit	F	F	V	V	V	F
Kjata	F	F	V	V	V	F
Knights of the Round	F	F	V	V	V	F
Leviathan	F	F	V	V	V	F
Neo Bahamut	F	F	V	V	V	F
Odin	F	F	V	V	V	F
Phoenix	F	F	V	V	V	V
Ramuh	F	F	V	V	V	F
Titan	F	F	V	V	V	V
Typhoon	F	F	V	?***	V	F

Esta tabela não pretende apresentar critérios ou valores definitivos de interpretação, apenas exemplificar uma aplicação de metodologia nominalista ao jogo. Qualquer valoração deve seguir regras e definições, que neste exemplo vão sem explicitação. Alguns valores foram deixados indefinidos para marcar essa inerente dependência de critérios externos:

?* Alexander é nome comum demais para ser associado a um domínio semiótico como “conquistador grego”; na representação do jogo, trata-se de uma figura colossal, com porte de torre de xadrez.

** O nome da entidade funde “chocobo” e “moogle”, recorrentes na série Final Fantasy. A mitologia do RPG em geral deriva das mitologias históricas, mas este é um caso cuja origem é de difícil identificação. Quando o cruzamento de atributos vai além dos simples nomes, contrastando formas de apresentação visuais etc., mais disjunções acontecem, como discutido sobre “Shiva”.

*** Mitologias panteístas sempre incluem entidades como o tufão, manifestações da Terra; a valoração pode ser diferente se se pensar em “Typhoon” como nome próprio de indivíduo.

a ela dentro do texto. Esse sentido, se for lido como a construção de um mundo, é estabelecido pelas relações entre aquele nome do texto e outros. O leitor forma o sentido das palavras com base na estrutura interna do texto.

Quando o jogador contrasta essa experiência aquisitiva de uma palavra com o uso dessa mesma grafia em outro contexto (outra versão de mundo, com diferentes relações e diferentes critérios de correção), o texto assume um papel formador da experiência do usuário. Nem sempre conscientemente, o usuário tece novas relações entre esses nomes, que podem influenciar seu uso em novos contextos.

O trânsito entre os diferentes contextos, a vacilação entre várias versões de mundo podem ser comparados portanto ao que Gee chama de fluência em domínios semióticos.

Um elemento do processo de leitura do jogo eletrônico é como se relaciona a interatividade aos domínios semióticos. O processo de tentativa e erro da interpretação do texto (como jogo e como narrativa), por exemplo, não é construído *a posteriori*, como quando um leitor tenta adivinhar o final de um romance e é surpreendido pelo autor, ou quando exegetas discutem a compreensão de um texto. No jogo eletrônico, a compreensão do texto pode ser decisiva para o andamento da história.

Supõe-se que, mesmo para quem não sabe decodificar domínios semióticos como o idioma em que é apresentado o jogo ou a tradição desta ou daquela mecânica de jogo, a narrativa seja “acompanhada” em alguma concordância com o que foi construído pelo sistema. Mesmo que se converta num labirinto abstrato, não se pode dizer que o roteiro não participa das relações de referência que fazem a experiência na errância. O jogador experimenta o jogo procurando relações de causa e consequência, não meramente uma indução a partir da experiência, que equivaleria a esgotar os caminhos supérfluos até encontrar mudanças de estado. No caso de *Final*

Fantasy VII, como na maioria dos *role-playing games*, a compreensão do enredo geralmente faz a diferença entre saber aonde ir no extenso mapa-múndi do jogo ou ficar “emperrado” buscando, de cenário em cenário, o elemento desencadeador da continuidade da história.

Em “Learning in Semiotic Domains”, Gee descreve o trânsito entre domínios semióticos como dependente dos conhecimentos preexistentes. Da mesma maneira que o aluno que ganha livros, tem pais letrados e boa alimentação tende a ter mais facilidade nas avaliações escolares que o aluno que não tem essas condições, o jogador que possa recorrer a algum nível de acoplamento com os hábitos das linguagens do jogo eletrônico terá melhores condições de interpretar o contexto de um nome novo (por exemplo, ao conhecer previamente a palavra “mythril” e estender a categoria “material” a outras palavras que atuem nas mesmas situações de “mythril”).

No entanto, como lembra Gee,

Situações em qualquer domínio são quase sempre novas em algum sentido (mesmo que limitado), de modo que dois eventos nunca podem ser exatamente iguais. Assim, situar o significado é sempre um ato produtivo (gerativo) e criativo, combinando nuances de significado a nuances de situações.⁹⁶

Do ponto de vista dos hábitos, pode-se dizer que também na leitura do texto há sucesso e fracasso, por meio de critérios de sucesso como a “adequação ao tom da época” (típico fator de “teste” da leitura de peças de teatro, por exemplo), “chancela oficial” (como ocorre nas artes plásticas, com o discurso frequente de que “é arte o que é exposto como arte”) etc.

⁹⁶ James Paul Gee, “Learning in Semiotic Domains”, pág. 6.

Se não for uma pretensão demasiada dizer que a apresentação sistêmica possibilita uma “superação” dos domínios semióticos, é nesse tipo de relação que se entrevê tal superação (o que se tentou argumentar nos filosofemas 5 e 6 da seção 1.1). Nessa errante experiência, o usuário portanto joga também com a leitura do texto, pois, diferentemente da categorização feita pelas ciências, a comunicação que se opera no cotidiano, na leitura de textos como o jornal, o cinema, o jogo, usa categorias tácitas, espontâneas, improvisadas.⁹⁷

Eis portanto mais um motivo pelo qual *Final Fantasy VII* mostrou-se uma escolha interessante para o debate sobre a especificidade do jogo eletrônico: a trama joga com o processo de descoberta do jogador em sua jornada, intrínseco à experiência lúdica.

⁹⁷ Se, da mesma maneira como o leitor constrói uma versão de mundo a partir da leitura das relações entre nomes, o criador também joga com o existente ao construir um mundo, talvez toda criação tenha como condição necessária um tal jogo. Arlete Petry defende esse estatuto criador do jogo, no sentido mais amplo, em *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*.



3. Ética é prática





A criação de uma estrutura comunicativa implica responsabilidade. Mais especificamente, no mundo das estruturas interativas, a responsabilidade na formação de uma versão de mundo que intensa, repetitiva e intimamente forma o jogador.

Como conclui Luís Carlos Petry, em “Aspectos ontológicos dos metaversos e games”:

Em uma palavra: programar para games e metaversos significa dispor a possibilidade e a potência entre as várias instâncias do mundo. Significa propor capacidades enunciativas.

Ética é prática: como a forma implica instâncias do mundo, a apresentação do objeto narrativo é um ato historicamente engajado, pragmático, político.

O projeto de um livro eletrônico interativo deve levar em conta seu potencial formador de mundo. E esse potencial relaciona-se a sua forma.

Novas tecnologias proporcionam novas formas de narrar, lembra novamente Marshall McLuhan. O pensador canadense relacionou a evolução formal do pensamento à evolução técnica no artigo “Visão, som e fúria”, publicado originalmente em 1954.

Nesse artigo, McLuhan mostra sua própria evolução em relação à centralidade da palavra escrita. Relembra argumentos a favor do texto impresso. Este é reconhecido 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.⁹⁸

⁹⁸ Marshall McLuhan, “Visão, som e fúria”. In *Teoria da Cultura de Massa*.

No final do artigo, porém, atesta que a opinião de que o texto prevalece sobre outros meios de comunicação estava fundada em um pressuposto incorreto: o de que só o texto escrito permite uma estruturação crítica da comunicação.

O pensador aponta a importância de pensar e aproveitar a potencialidade específica dos novos meios, mais do que meramente replicar neles velhos esquemas. 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. Esse exemplo seria inclusive uma forma de compensar uma perda moderna, a do declínio da linguagem dialógica, da tradição oral.

McLuhan permanece atual porque a evolução das linguagens e técnicas não para.⁹⁹ Podem-se 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.

⁹⁹ Um exemplo recente da aplicação das ideias de McLuhan aos jogos eletrônicos está em “Os impactos das tecnologias nas narrativas de videogames: as primeiras décadas”, de Christopher Kastensmidt, de 2011. O autor discute como jogabilidade e estética evoluíram de acordo com as possibilidades tecnológicas de cada época.

3.1 O narrador

Podem-se aproximar o lamento de McLuhan sobre a modernidade ter abandonado a interação comunicacional da tradição oral e a reação de Walter Benjamin ao desenvolvimento da humanidade em seu tempo.

Em “O narrador”, Benjamin apresenta exemplos da tradição escrita que conservassem uma relação com a linguagem viva do contador de histórias.¹⁰⁰ Processo semelhante é realizado por McLuhan ao invocar a tradição oral irlandesa como contraponto à disjunção de formas entre o romance (a arte fixa) e o jogo gerado pela interação humana.

Nesse texto de 1936, Benjamin retoma princípios sobre a apresentação (*Vorstellung*) do mundo desenvolvidos antes por ele em *Origem do drama barroco alemão*. O pensador político discute o romance, especialmente o romance psicológico, como fornecedor 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. [...] Ele 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.¹⁰¹

¹⁰⁰ Walter Benjamin, “O narrador”. In *Magia e técnica, arte e política*. O autor usa originalmente *Erzähler*, contador de histórias, para o que foi traduzido como “narrador”. O texto trata principalmente de literatura russa, pois é produzido como uma abordagem à obra de Nikolai Leskov.

¹⁰¹ Walter Benjamin, “O narrador”. In *Magia e técnica, arte e política*, pág. 201.



Um veículo controlado pelo jogador aproxima-se da costa, na navegação do mapa-múndi.

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 dissertação buscou ampliar esse pensamento aos computadores e produtos a eles relacionados, como os jogos e os livros eletrônicos. A discussão ontológica sobre o uso desses instrumentos deve buscar a definição de uma dimensão prática, um hábito escolhido, o atendimento a critérios de correção convenientes.

Uma das tecnologias narrativas em ascensão no presente é o livro

eletrônico.¹⁰² A interatividade, proporcionada pela computação e facilitada por tecnologias como a tela sensível ao toque, pode trazer algo daquela riqueza de experiência da narrativa oral e do videogame ao livro.

Assim a presente pesquisa chega à proposta de converter *Final Fantasy VII* em livro eletrônico: um texto em prosa, mas que contemple as reviravoltas que deram fama ao jogo e a possibilidade de interação efetiva (como a personalização de nomes e a tomada de decisões). Uma plataforma que permita uma navegação mais livre¹⁰³, mas que possibilite a referência em capítulos.

¹⁰² Reportagem do *Wall Street Journal Americas* sobre o crescimento do mercado traz a informação de que “os títulos digitais representaram 4% dos livros vendidos nos EUA no segundo semestre de 2010, mas chegaram a 13% um ano mais tarde, de acordo com a Bowker Market Research”. Disponível em <http://online.wsj.com/article/SB10001424052970204740904577193574086702932.html>

¹⁰³ Outra forma de exploração que poderia ser adotada sem prejuízo do caráter literário da adaptação seria a adoção de um mapa-múndi com atalhos para textos de contextualização ou recapitulação. O projeto proposto limitou-se a uma semelhança mais óbvia com o livro tradicional.

3.2 Especificidades: uma comparação

Ler a estrutura do jogo eletrônico como formadora de mundo, por meio de sua experiência narrativa, foi nesta pesquisa o ponto de partida para um questionamento da forma desejável de um livro eletrônico.¹⁰⁴

Algumas especificidades emergem juntas nos videogames e nos livros eletrônicos: a interatividade, sua textualidade, sua encenação demorada e detalhista. Outros elementos diferenciam especificamente o livro eletrônico do jogo, principalmente a utilidade principal, a função primária, seu uso: ficcional, literário ou diegético num, lúdico noutro.

Retomando *Final Fantasy VII*, uma evidente diferença da forma como o leitor interage com jogo, livro ou cinema está na relação com o espaço. Diferentemente dos filmes, todas as localidades são nomeadas no jogo. Como nos filmes, há o reconhecimento imagético dos lugares da ação, mas os filmes não são livremente navegáveis como os mapas do RPG. Nestes, o jogador pode recapitular os espaços de ação, contextualizar a narrativa, contar com esclarecimento.¹⁰⁵

Nesse ponto a coincidência que emerge entre livro e jogo é o nominalismo explícito: na literatura, as diferentes iterações de um mesmo nome escrito fazem referências necessárias umas às outras, de maneira exata e portanto em qualidade diferente das condições de reconhecimento imagético do cinema ou do teatro, em que nem sempre os nomes aparecem para evitar a possível confusão entre os lugares de uma cena e de outra.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Um livro eletrônico que não se restrinja à mera reprodução de características do livro de papel, o “livro eletrônico *per se*”, pode equivaler ao rótulo “enhanced book”, ou “livro incrementado”, usado no mercado em contraste com *e-book*.

¹⁰⁵ Extrapolando-se o argumento para o cinema, poder-se-ia falar em “filme eletrônico”, por exemplo o DVD que contém opções de interação como atalhos, comentários às cenas, conteúdo “bônus”.

¹⁰⁶ Essa referência com nome explícito evidentemente não dá conta de tudo o que

O escritor nomeia e retoma, o leitor folheia o livro para a frente, mas pode voltar se quiser consultar o léxico. Nas formas imagéticas, por sua dificuldade de localização de cena, em vídeo, ou efemeridade, nas teatrais, a referencialidade é menos reiterada, as ligações são menos explícitas na experiência usual, suposta, na melhor das hipóteses bem-pensada, dessa estrutura.

Nos jogos, a livre exploração foi desenvolvida de modo que o jogador possa interromper temporariamente a aventura para divertir-se com minijogos. Para um sistema prioritariamente narrativo (como um romance ou um filme), que pretenda ter na coesão das relações entre personagens, lugares e ações do enredo seu objetivo principal, uma tal diversão poderia representar um obstáculo à apreciação das ideias que se apresentam; na melhor das hipóteses, a interação deveria reforçar o esforço comunicativo do autor.

Embora o foco deste trabalho esteja no livro eletrônico de ficção, cabe comparar o potencial da tecnologia em diversas aplicações. Se, por um lado, o minijogo que distrai o jogador da leitura da história (e do prosseguimento do jogo principal) pouco acrescenta ao conhecimento do roteiro e das personagens, por outro é sempre um reforço (pela repetição) de conceitos e elementos estéticos. Livros didáticos ou de referência podem apresentar jogos interessantes por si sós, atraindo o estudante ao aprofundamento como um “efeito colateral” desejável, um reforço de conteúdo, aprendizado tangencial.

Ainda quanto à navegação livre, *Final Fantasy VII* parece jogar me-

ocorre no jogo. Um exemplo tipicamente cinematográfico é o *flashback* de Barret, que rememora um encontro de seus conterrâneos mineradores numa casa. O jogador poderá reconhecer essa casa mais adiante, na cena da prisão (*Final Fantasy VII comentado*, cap. 28), o que ajudará a compreender a cena, a violência com que o grandalhão irrompe na ruína de seu passado.

talinguisticamente com alguns elementos da tradição narrativa em que se insere. No caso, retarda a abertura do mapa-múndi até um ponto em que a trama narrativa já se formou: o protagonista aliou-se aos rebeldes, a garota das flores está sob sua proteção, um espécime de laboratório que deseja voltar para casa os acompanha.¹⁰⁷ Quanto ao livro eletrônico, permanece a questão sobre quanto se pode fazer (e quanto é desejável) de livre circulação pela narrativa, o que deve variar caso a caso.

Um ponto da relação de interatividade com o texto que pode ser compartilhado entre videogame e livro eletrônico é a possibilidade de personalização de personagens e outros elementos da narrativa.¹⁰⁸ Mais uma vez, a questão da função primária do texto é definitiva: se o objetivo é divertir o leitor, então a alteração de traços físicos do protagonista, de nomes, de cores da interface é um acréscimo bem-vindo. No entanto, mesmo nesse caso alguma coesão narrativa parece ser desejável, como a experiência sugere: avatares disponíveis para um jogo geralmente seguem uma coerência temática; nomes-chave não são alteráveis.

No caso do jogo aqui analisado, os nomes das personagens jogáveis são personalizáveis¹⁰⁹; a aparência delas não. A cor da interface pode ser alterada.

¹⁰⁷ A saída de Midgar, que coincide com a abertura do mapa-múndi, está no capítulo 16 de *Final Fantasy VII comentado*.

¹⁰⁸ Aqui a palavra é usada indistintamente de propósito: a experiência narrativa acontece de uma vez; hábitos (relacionados a funções) determinam de que “narrativa” se está falando.

¹⁰⁹ Neste jogo, o protagonista não recebe um nome antes de se iniciar a partida. É preciso assistir à apresentação, tomar parte numa batalha e assistir a diálogos até que alguém pergunte ao protagonista qual é seu nome. Nesse momento o jogador tem a opção de manter o nome sugerido ou alterar definitivamente o nome do herói. Essa particularidade tem uma função específica neste jogo: acentuar o mistério sobre quem são as personagens controladas pelo jogador. Enquanto a tradição do RPG alinha-se à narrativa épica, em que o passado de heróis e vilões é conhecido antes do desenrolar cronológico da história, neste caso o passado do protagonista é revelado aos poucos.

Livros eletrônicos da geração do *tablet*¹¹⁰ usam personalização de tipografia (corpo do texto e fonte), o que é facilitado por um projeto gráfico simples, com diagramação automática. Quanto à personalização do conteúdo, a questão que emerge é sua utilidade para o objetivo primário do texto. No caso de um livro narrativo, supõe-se que a interatividade, como quereria Walter Benjamin, pode acrescentar o sentido da experiência à recepção.¹¹¹ Escolher o nome do protagonista, quando o nome não tem função metafórica, pode ser desejável para pôr o leitor mais ao centro da ação. Uma mera ferramenta de substituição uniforme na programação garante essa possibilidade no livro eletrônico.

Um exemplo claro da prevalência pragmática da ludicidade sobre a narrativa em *Final Fantasy VII* está na atuação dos “pelotões”.¹¹² Na exploração do mapa e dos cenários internos, o protagonista escolhe um bando de até três guerreiros que atuarão em caso de repentino combate. Embora fosse tecnicamente viável quebrar esse protocolo em trechos sem combate, e haja momentos em que de fato todos os membros do grupo aparecem em cena, o sistema é na maioria das vezes fiel à regra (o que deve ajudar a manter o jogador em estado de apreensão).¹¹³ Consequentemente, vários dos diálogos entre personagens jogáveis e não jogáveis encontrados pelo

¹¹⁰ Livros para Ipad e concorrentes em sistema Android foram testados pelo pesquisador.

¹¹¹ Afinal, o contador de histórias “incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes”. Walter Benjamin, “O narrador”, in *Magia e técnica, arte e política*, pág. 201.

¹¹² Busca-se aqui uma de várias traduções possíveis para uma expressão consagrada do RPG, *party*. No livro eletrônico produzido nesta pesquisa, alternaram-se expressões como “o grupo de heróis”, “o bando”, “os amigos” para o grupo de personagens que viaja em conjunto. Um subgrupo desse conjunto é o *battle party*, ou a parte dos heróis que de fato entra em jogo nas batalhas.

¹¹³ Uma implicação curiosa do cumprimento dessas regras constitutivas está no capítulo 30 de *Final Fantasy VII comentado*, quando somente o pelotão de três personagens adentra um planetário, sob o pretexto de que o espaço ali é pequeno.



Bugenhagen recebe parte dos heróis em seu planetário.

caminho dependem da escolha prévia do pelotão pelo jogador.

Um romance escolhe a quantidade de personagens em cada cena segundo uma lógica do mundo que constrói. Um livro eletrônico que pretendesse deixar tais possibilidades de combinação ao leitor faria um tipo de literatura de hipertexto, literatura interativa. Evidentemente, a prevalência da liberdade interativa¹¹⁴ (e a explosão combinatória resultante) ou

¹¹⁴ Lev Manovich é um dos pensadores das novas tecnologias que desconfiam das “maravilhas” da interatividade. Em “Database as a genre of new media”, aponta como, ao resolver problemas do jogo, o usuário está conformando seu pensar ao algoritmo, subordinando a narrativa à base de dados. O artigo “On totalitarian interactivity” usa as instalações interativas como exemplo de “manipulação” operada pelos artistas, tentando fazer com que o público siga seus padrões mentais. Esta dissertação tende a concordar que a liberdade do público em ambos os casos não é essencialmente diferente de outros textos, pois a estrutura é pré-concebida, tanto quanto o livro ou o filme estão prontos diante do leitor.

do rígido roteiro depende da função pretendida pelo objeto. Supõe-se que videogames apresentem versões de mundo que fiquem em algum lugar entre esses extremos.¹¹⁵

Em mais um evento que parece uma brincadeira metalinguística, *Final Fantasy VII* apresenta um típico exemplar de ficção interativa num *intermezzo* de seu roteiro. Num passeio romântico pelo parque de diversões Gold Saucer, Cloud e Aeris (ou outra personagem, numa difícil combinação de condições) são convidados por atores a tomar parte num teatro de improviso. Na peça, que parodia a fórmula “em cenário medieval, dragão rapta princesa, que é salva por herói desconhecido”, os atores dão deixas para Cloud e o jogador escolhe entre opções como “falar com o cavaleiro” e “falar com o feiticeiro” ou “enfrentar o dragão” e “enfrentar o rei”.¹¹⁶

A cômica história desenrola-se numa árvore de possibilidades a partir das escolhas do jogador. A maioria dos ramos leva a um final feliz, com graus variados de interação romântica entre Cloud (ou “Alfred, o herói”) e Aeris (ou “princesa Rosa”). Há uma opção de fugir do palco, em que Aeris acaba ralhando com o parceiro e vence o dragão sozinha. Seja qual for o desenlace da peça teatral, o restante da história prossegue sem alteração.

Aparentemente filiado a um conceito de jogo que supõe regras definidas explicitamente¹¹⁷, *Final Fantasy VII* apresenta essa miniatura da árvore combinatória típica da ficção de hipertexto como um interlúdio de “livre brincar”, *paidiá* pura, pois não há condição de derrota que impeça a continuação em direção ao fim de jogo sistemicamente recompensado.¹¹⁸

115 A presente dissertação não pretende negar a possibilidade de criação de objetos que operem a “fusão” de funções (algo que seja jogo e arte, como é descrito às vezes o fictício Holodeck), mas supõe que os autores da maioria dos produtos culturais precisem escolher entre uma função e outra na construção do sistema.

116 *Final Fantasy VII comentado*, cap. 34.

117 Esta é uma característica do sentido estrito de jogo em Huizinga.

118 As possibilidades de desenlace oferecidas pelo jogo são sua forma narrativa. O jo-

gando Tomando-se o jogo em seu conjunto, a prevalência da função lúdica sobre a narrativa ajuda a explicar, evidentemente, “fraquezas” do roteiro, como a falta de coesão entre planos mitológicos, os “clichês”, algumas inverossimilhanças.¹¹⁹

Um exemplo curioso de inverossimilhança a serviço da narrativa do jogo está no capítulo 59 do livro: os heróis decidem meditar, deixando para o último dia a salvação do mundo ameaçado por um meteoro. Pode-se dizer que o roteiro leva ao extremo um clichê da ficção catastrófica, a salvação no último minuto. Tomada como metáfora, essa “licença temporal” pode ser vista em sua poesia plena: as personagens (e o jogador, imerso de alguma forma na experiência) buscam a consciência da importância de lutar pela vida.

Outro exemplo aparece na cena em que, traídos por membros da corporação Shinra, os heróis estão numa espaçonave em rota de colisão com um colossal meteoro e precisam decifrar códigos para escapar. Cid decifra o código para liberar a cápsula com a qual voltarão a seu planeta; o jogador precisa controlar Cloud na decifração de outro código, o que libera um item que eles precisam levar, enquanto corre uma contagem regressiva.¹²⁰ O que seria uma tentativa aleatória de combinações torna-se um jogo de decifração quando Cid passa a sinalizar os comandos que o jogador precisa utilizar. Seria talvez mais coerente com o relato ficcional que a resolução do problema fosse mesmo aleatória ou usasse uma solução alternativa (por

gador que ficar insatisfeito com o resultado do teatrinho (sua narrativa pessoal) pode no máximo reiniciar o jogo. No entanto, mesmo que a “interação romântica” resultante marque um “namoro” (o estado final mais forte nesse sentido é Cloud beijar a mão de Aeris e ela suspirar), o desfecho da historietta não tem impacto na sequência narrativa posterior, pois o par nunca se torna um casal, apesar da sugestão constante nesse “encontro”.

119 Retoma-se aqui a discussão da seção 2.3.

120 *Final Fantasy VII comentado*, cap. 54.

exemplo, o arrombamento), mas essas possibilidades seriam apresentadas sem interatividade.¹²¹

Fosse qual fosse a forma da resolução do problema de escapar da espaçonave, esse episódio exemplifica outra distinção típica entre jogos e narrativas literárias ou cinematográficas: a relação com o fracasso.

A experiência do jogador incluirá fracassos no caminho do sucesso. Na maioria dos jogos, um fracasso interrompe a narrativa: perder numa eliminatória esportiva acarreta a saída do campeonato; nos jogos de ação a personagem controlada pelo jogador pode “morrer”.¹²² A ficção criada pelo jogo, por outro lado, desconsidera o fracasso: tipicamente, quando o jogador é derrotado, ele reinicia o sistema (desde o começo ou desde o arquivo anterior à derrota) e a história prossegue de sucesso em sucesso.

Contada como romance, portanto, a narrativa de um jogo eletrônico não pode ser senão uma sequência de sucessos do herói. Se em algum momento o herói fracassou na sequência de ações, esse terá sido um acontecimento incontornável do roteiro e, provavelmente, terá sido apresentado sem interação, pois submeter o jogador a uma condição em que a vitória é impossível seria “antijogo”. *Final Fantasy VII* mais uma vez surpreende ao jogar com essa expectativa, por exemplo quando o jogador participa (caído, desacordado, derrotado) da batalha em que Sephiroth, então ainda seu parceiro, vence um dragão.¹²³

121 Para efeito da tradução para o livro eletrônico em terceira pessoa onisciente, usou-se a interpretação de que Cid sabia o código, apenas relutava em fornecê-lo porque discordava da decisão dos amigos de levar de volta ao Planeta a matéria ali trancada.

122 É claro que há jogos em que a derrota não interrompe o curso narrativo do jogo, por exemplo os jogos esportivos na modalidade “campeonato”. Ser o último colocado em uma disputa esportiva, no entanto, não é o “estado sistemicamente recompensado”, mesmo que após um campeonato venha outro, numa sequência sem fim.

123 *Final Fantasy VII comentado*, cap. 17.

A ficção literária ou cinematográfica não compartilha a obrigação (ou a pressão do suporte, para afirmá-lo de forma mais amena) de que o herói sempre vença; o sentido da transmissão de uma verdade sobre o mundo impõe-se e nem sempre combina com triunfo.

Dizer que o jogo privilegia o lúdico, a *paidiá*, a diversão não é dizer que seu papel ficcional, num sentido mais nobre, deva ser desconsiderado. Afinal, sua forma de construir um mundo pode ser rica, especialmente se o fator interativo da experiência for conscientemente utilizado para a apresentação de conceitos, ideias, verdades sobre o mundo.

O conceito de “imersão” no jogo aparece com diferentes definições ou nomes desde Huizinga ou Caillois, passando pelas obras citadas de Ryan e Frasca. A fim de apenas exemplificar um uso particularmente interessante da interatividade a serviço da versão de mundo de *Final Fantasy VII*, definir-se-á imersão como o uso da interatividade em favor da centralização do leitor na experiência da versão de mundo apresentada pelo jogo; de maneiras mais simples, o envolvimento do jogador com o texto, a vívida experiência, catarse.

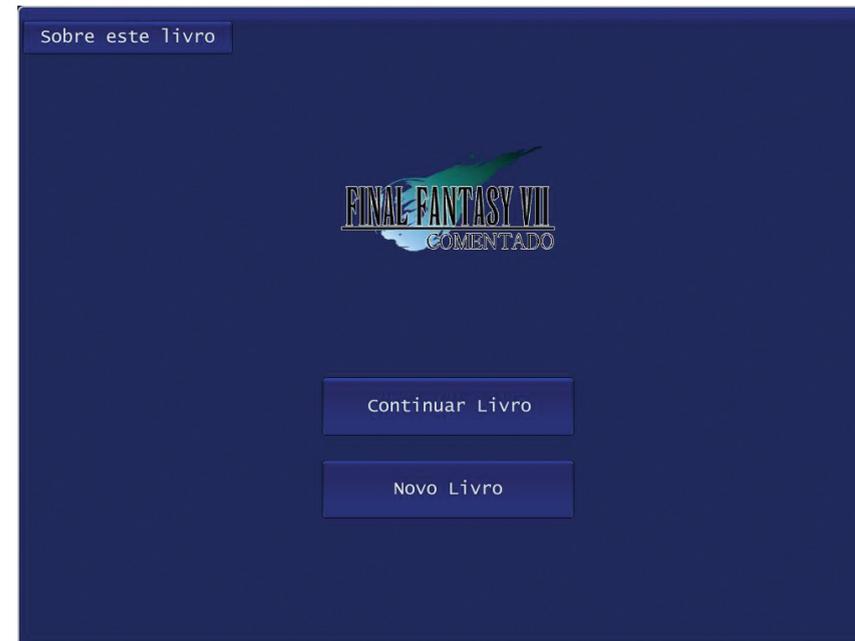
A imersão manifesta-se de maneira peculiar no que se pode chamar “*flashback* interativo”. O jogador encena as memórias do protagonista sem saber o final de sua própria experiência pregressa.

As dúvidas do protagonista fictício em relação a seu passado são experimentadas pelo jogador na própria exploração do ambiente. O roteiro joga com isso ao extremo: Cloud reconta a seus amigos uma passagem por sua cidade natal, mas é o jogador quem a encena. Se o jogador tenta entrar numa casa irrelevante para a história, o sistema faz piada: tira o controle do jogador, o protagonista volta à porta da casa e diz que não se lembra de ali ter entrado. O *flashback* interativo dá ao jogador a possibilidade de encontrar uma “calcinha ortopédica” no armário de Tifa somente como uma mentira, uma ficção na ficção, para provocar sua amiga, ouvinte da

história.¹²⁴ Mais tarde, o mesmo recurso ao *flashback* interativo fará com que Cloud “encontre a si mesmo”, num processo de “autoconhecimento” do qual o jogador participa.

Viver o presente antes do passado de uma personagem, no jogo, é diferente de ler o presente antes do passado num romance, mesmo que em ambos os casos o relato em primeira pessoa, com as traições da memória, revele-se aos poucos. O jogo portanto apresenta uma forma narrativa própria, distinta do romance e da comunicação oral, mesmo que possua elementos estéticos comuns a um e a outro.

3.3 A tradução que se apresenta



Tela inicial do livro proposto.

A análise dos elementos narrativos do jogo fundamentou a experiência de criação de um livro eletrônico, *Final Fantasy VII comentado*. Trata-se, brevemente, de um resumo do enredo acrescido de imagens do jogo e comentários analíticos.

Há uma tradição de livros sobre jogos eletrônicos, a dos resolvedores, guias para o sucesso nos jogos. Internacionalmente, essa foi uma fonte de renda principalmente nos anos 1980, quando os princípios de *game design* impunham aos jogos de exploração grandes dificuldades de avanço, suscitando a busca por dicas em serviços telefônicos pagos ou pela compra de produtos editoriais. No Brasil, esse tipo de serviço manifestou-se princi-

¹²⁴ *Final Fantasy VII comentado*, cap. 17.

palmente pelas revistas, com guias que estampavam a palavra “detonado” (sugerindo que o jogo está explicado em sua completude). Essa bibliografia é descritiva, dirigindo-se ao jogador no modo imperativo ou usando descrições dos passos de resolução de desafios.

Construções mais sofisticadas podem ser encontradas nos guias de estratégia para *Myst* e sua sequência, *Riven*.¹²⁵ Esses livros ainda são guias para os jogos, mas incluem trechos de narrativa em primeira pessoa como forma de transpor a experiência do protagonista (em certa medida, a experiência do jogador).

A mesma série rendeu também textos de análise, por exemplo “A jornada da narrativa: a história de *Myst* contada em dois meios”, de 2009, em que Drew Davidson investiga a continuação daquele jogo em romances. O autor argumenta que os jogos e os romances da série são complementares:

Lendo os romances e acoplando-se aos CD-ROMs teremos o todo da história de *Myst*. O que falta ao hipertexto é compensado nos romances. A narrativa é associada entre os meios (o digital e os livros).¹²⁶

Final Fantasy VII comentado não é um livro-guia. Trata-se de uma tradução intersemiótica, uma versão transmidiática¹²⁷, de fato uma adaptação romanceada do objeto original. Por razões meramente de viabilidade da produção, o pesquisador redigiu o livro como um resumo do enredo desse jogo.

¹²⁵ *Myst – O guia oficial de estratégias*, de Rick Barba e Rusel DeMaria, e *Dicas e soluções oficiais do Riven*, de William J. Keith e Nina Barton.

¹²⁶ Drew Davidson, “A jornada da narrativa: a história de *Myst* contada em dois meios”. In *TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 2, pág. 130.

¹²⁷ O conceito de “transmídia” é desenvolvido por Henry Jenkins, de *Cultura da convergência*.

Não se trata de uma continuação ou uma obra complementar, como no caso analisado por Davidson: a forma romanceada de *Final Fantasy VII comentado* tem a pretensão de autonomia, da mesma maneira como o jogo foi tomado sem consideração aos produtos que continuaram sua narrativa ficcional. Os comentários, por sua vez, fazem a ponte entre os dois suportes, pois são comentários metalinguísticos, que formam uma narrativa histórica e uma argumentação científica sobre os assuntos desta dissertação.

O livro foi criado no sistema Unity, a partir de modelagem desenvolvida por Mário Madureira Fontes, professor do Departamento de Computação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e colega deste pesquisador no Núcleo de Pesquisa em Hiperídia e Games.

A tradução do roteiro do Inglês para o Português utilizou uma transcrição de fã, feita pela pessoa indetificada apenas como Little Chiba, disponível na Internet.¹²⁸ Essa transcrição divide o roteiro básico do jogo em 144 cenas, que foram convertidas em 63 capítulos no livro eletrônico. Por “roteiro básico” define-se a sequência de cenas necessárias para a chegada ao fim da história. Como é comum nos jogos eletrônicos, *Final Fantasy VII* contém cenas e aventuras “opcionais”, que requerem exploração do cenário para serem ativadas e não alteram a sequência posterior do jogo.¹²⁹

Diferentemente da versão narrativa impressa de *Myst*, na forma de

¹²⁸ O texto em Inglês pode ser acessado em <http://henans.wordpress.com/transcricao-de-final-fantasy-vii-disco-1> e <http://henans.wordpress.com/transcricao-de-final-fantasy-vii-disco-2>

¹²⁹ As cenas opcionais evidentemente alteram a experiência narrativa. Os principais eventos não contemplados pela versão romanceada do jogo são os encontros com duas personagens, Yuffie e Vincent, que podem passar a integrar o bando e participar de cenas e diálogos posteriores, conforme as combinações de escolhas do jogador. Fora isso, no entanto, o enredo mantém-se o mesmo: os desafios pré-roteirizados aparecerão na mesma ordem e vão requerer as mesmas soluções; o final do jogo será o mesmo, com a diferença de que estas personagens podem aparecer com as demais.

diário de viagem, que foca a experiência individual do protagonista, este livro optou pelo uso da narração em terceira pessoa onisciente. Justifica-se a escolha pela própria forma de apresentação das ações no jogo: o observador onisciente alterna-se entre heróis diferentes, às vezes revela a intimidade dos vilões, até mesmo a consciência do protagonista é perscrutada diante dos olhos do jogador.

O produto desta pesquisa não visa apenas a ser uma tradução de um jogo para livro; visa a ser uma tradução daquele texto ficcional para um outro suporte, o livro eletrônico, que por suas características intrínsecas deve visar a um funcionamento ontologicamente distinto do livro no formato códice. Busca-se afinal um exemplo de uso da potencialidade do livro eletrônico *per se*.

Embora seja uma palavra polissêmica, “livro” pode ser definido de forma habitual como uma obra de texto (indiferentemente do veículo: pergaminho, madeira, papel encadernado, arquivo digital). Da mesma maneira que não é “papel” que define livro, não é o suporte digital que define “livro eletrônico”. E a definição de livro eletrônico, mais uma vez, não se pode confundir com a de jogo eletrônico: um é construído, segundo as convenções do tempo, visando à diversão; noutro (no caso, o livro de ficção) a narrativa impõe-se como função primária. Mesmo que tradicionalmente a novela e o romance sejam consumidos como entretenimento, desde a Antiguidade uma retórica guia sua construção ficcional.¹³⁰

Ambos partilham, no entanto, condições de suporte e portanto po-

¹³⁰ Por exemplo em Aristóteles, ao dizer na *Poética* que a poesia narrativa “contém mais filosofia e circunspeção do que história; a primeira trata das coisas universais, enquanto a segunda [a história] cuida do particular”. *Aristóteles*, pág. 47. Essa retórica inclui a discussão sobre a punição dos maus e o louvor da virtude, diferentemente da História, em que virtude e fortuna nem sempre andam juntas. Apesar de modernamente essa discussão moral ter se tornado mais complexa, ainda se usa associar à Arte um pendor mais filosófico do que histórico.



Navegação de *Final Fantasy VII* comentado.

tencial de uso semelhante (isto é, uso multimidiático e interativo).

O produto ora apresentado, portanto, forçosamente dialoga com a tradição da literatura interativa. Embora seja possível apontar como origem do conceito de “ficção interativa” a própria narrativa oral, nos moldes descritos por Walter Benjamin em “O narrador”, não se pode desconsiderar a tradição diretamente relacionada à literatura de hipertexto.

Do Memex de Vannevar Bush ao *Whole Earth Catalog*, precursores formais da Internet, à ficção de hipertexto acadêmica estadunidense, vanguarda dos livros eletrônicos¹³¹, uma questão central à ficção interativa é a quebra da linearidade do livro tradicional. Lembrem Byron e Petry:

¹³¹ Uma história crítica da produção literária formada na academia é oferecida por Mark McGurl em *The Program Era*.

O autor do projeto Memex (final dos anos 40), por exemplo, propunha a substituição das técnicas primordialmente lineares e essencialmente objetivas, que acabaram fazendo do capital e da empresa moderna a melhor representação indiciária da sociedade, pelo princípio de que toda máquina que comunica não deve ser encarada de forma lógico-cartesiana, mas devesse priorizar o acesso à linguagem poética.¹³²

Frequentemente, portanto, as plataformas de navegação multimídia não privilegiam uma leitura linear, admitindo múltiplas ordens de leitura e navegação.¹³³ Pelo caráter da obra de ficção escolhida, no entanto, que reproduz uma sequência de eventos em acúmulo, a maioria dos quais não poderia ter sua ordem alterada sem perda de sentido, a adaptação de *Final Fantasy VII* para livro eletrônico não é aberta dessa maneira em termos de navegação e leitura.

Embora o jogo tenha uma estrutura um pouco mais complexa, em que ações do jogador influenciam a forma da apresentação das cenas (que ainda assim seguem a mesma estrutura básica, como discutido na seção 2.3), optou-se por utilizar na adaptação uma construção estritamente em “colar de pérolas”: o livro eletrônico traz um resumo do enredo de *Final Fantasy VII* dividido em capítulos, dentro dos quais pode haver escolhas da parte do jogador, mas cujas consequências sempre se resolvem no mesmo capítulo.

A exceção é a escolha do nome das personagens: tal qual no jogo eletrônico, o leitor deste livro escreve um nome (ou mantém o nome sugerido) para o protagonista e para outras personagens relevantes da história.

¹³² Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry, *Hipermídia*, pág. 54.

¹³³ Exemplos de exploração da linguagem poética do hipertexto aparecem em obras como o *Labirinto* de Bairon e Petry (no mesmo *Hipermídia*) e *Valetes em slow motion*, de Kiko Goifman.

Os nomes personalizados são evidentemente carregados para os capítulos posteriores. O sistema salva essas escolhas, de modo que os nomes personalizados se mantenham quando o usuário continuar a leitura numa sessão posterior.¹³⁴

Quanto às formas de interação dentro de cada capítulo, enfatizou-se a função literária do objeto, portanto o livro não contém jogos. A participação dá-se de forma semelhante à literatura interativa tradicional: o leitor escolhe alternativas de diálogo (correspondentes a alternativas de diálogo ou ação do roteiro do jogo) e, em seguida, abre-se o restante do texto, exibindo o resultado.

Diferentemente dos livros-jogos baseados em blocos de textos com opções de diferentes caminhos de leitura (o gênero “enrola e desenrola”¹³⁵), a função primária deste livro eletrônico é a fruição da ficção. Consequentemente, o texto não tem “becos sem saída”, derrota. As opções do leitor alteram detalhes da apresentação, dão “sabor” à experiência e ensinam algo por meio de suas consequências, mas não levam ao fracasso. Nisto, o livro seguiu o jogo.

Na tarefa de criação de elementos interativos para o livro emergiu portanto mais uma distinção funcional entre os planos “lúdico” e “ficcional” de *Final Fantasy VII*: as escolhas de diálogo podem render resultados diferentes, prêmios diferentes, mas nunca o fracasso, o estado de “game over”. Essa condição só ameaça o jogador em momentos explicitamente

¹³⁴ O livro também salva o capítulo em que a leitura foi interrompida. A tela inicial do produto apresenta as opções “novo livro” e “continuar livro”, de maneira similar à dos jogos eletrônicos.

¹³⁵ O nome de “enrola e desenrola” para esse gênero foi consagrado pelas coleções “Escolha sua Aventura” e “E agora você decide”, lançadas pela Ediouro a partir da década de 70. Uma diferença que mostra como esses livros privilegiam o jogo em detrimento da construção ficcional é a apresentação dos eventos: um narrador onisciente descreve o mundo e pergunta ao leitor: “O que você faz?”

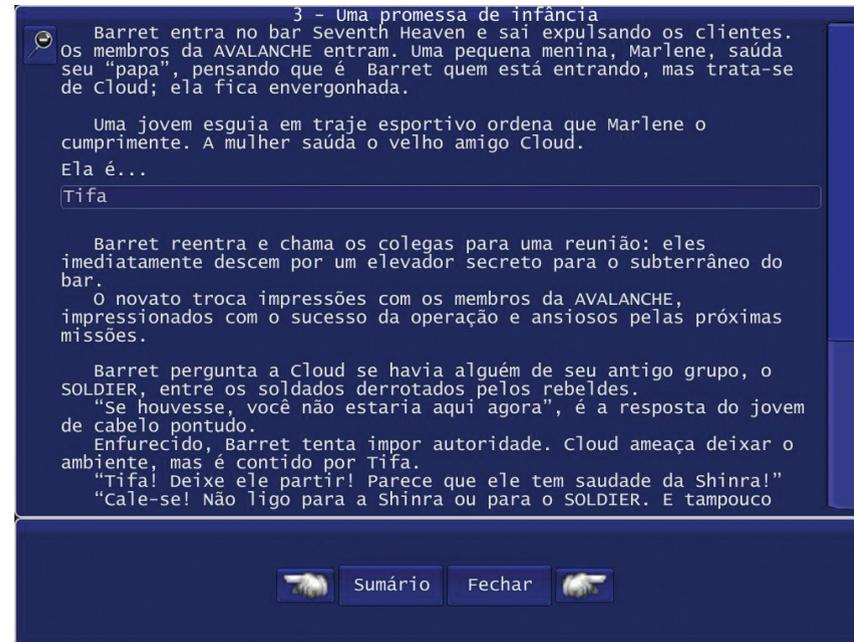
desafiadores, em que a regra do jogo está enunciada: batalhas e alguns dos minijogos incontornáveis do roteiro.¹³⁶

A cena em que os heróis discutem se é mais sensato entrar na sede da empresa Shinra (o quartel-general inimigo) pelo saguão ou pela escadaria lateral é portanto um típico exemplar da forma narrativa deste jogo: a “bifurcação” da história termina no saguão do 59º andar do edifício, quando ambas as possibilidades têm a mesma continuação.¹³⁷ A tradução dessas possibilidades no livro dá-se pela simples escolha de uma das duas opções de entrada numa lista, aparecendo em seguida automaticamente a consequência.

Um elemento daquela liberdade de circulação ressaltada pelo hipertexto, no entanto, permanece no livro eletrônico na forma como se apresentam ficção e comentários. Cada capítulo recebeu um comentário correspondente, que o acompanha e complementa, mas cuja leitura é dispensável para a fruição do texto ficcional. Desse modo, o objeto presta-se a usos distintos: a fruição ficcional e a análise do roteiro por meio dos comentários. Até certo ponto, esse recurso estaria disponível num livro em papel: bastaria diagramar na mesma página um conteúdo “principal” e seus comentários (como notas de rodapé ou caixas de texto) para possibi-

¹³⁶ Na prática, *Final Fantasy VII* não admite a possibilidade de derrota causada por más escolhas de caminho ou de diálogo (como aconteceria na “vida real” ou numa simulação que buscasse maior verossimilhança). Poupa o jogador dessa preocupação, não é “estraga-prazeres”. Uma consequência típica é que o jogador experiente em RPG eletrônico sabe que, mesmo que a história diga que “é preciso correr para alcançar o vilão”, pode-se gastar tanto tempo quanto for necessário para explorar o mapa em busca de tesouros antes de rumar para o próximo evento.

¹³⁷ *Final Fantasy VII comentado*, cap. 11. A moral do roteiro parece premiar a bravura: os invasores não são barrados por guardas na entrada principal nem nas escadas laterais. A irônica diferença é que a entrada principal tem uma exposição com vídeos e o jogador embarca num elevador para o 59º andar; pelo outro caminho, o jogador é obrigado a movimentar o avatar por todos os lances de uma repetitiva escadaria.



Navegação com o campo narrativo maximizado.

litar uma maior liberdade de navegação na leitura. Mas o meio eletrônico permite que essa estratégia ganhe novas funcionalidades.

Escolheu-se uma apresentação em caixa de texto, em que o conceito de página assemelha-se àquele dos navegadores de Internet. Cada capítulo tem uma página apenas, o que atenua um problema dos *e-books* da geração atual¹³⁸, nos quais a diagramação automática altera a paginação de modo imprevisível. Como as caixas de texto podem ser “roladas” na leitura, os capítulos podem ter todos tamanhos diferentes e mesmo assim serem considerados uma só “página”. Igualmente, os comentários estarão sempre ligados aos capítulos correspondentes, sem as limitações espaciais que notas de rodapé e caixas de texto sofrem. A visualização dessas caixas

¹³⁸ Kindle e epub, entre outros.

em tela cheia torna-as independentes visualmente.¹³⁹

O conceito proposto mantém uma vantagem da edição em papel: a referência visual do texto. A memória visual do texto no topo ou no pé da página é conservada mesmo que se alterem o formato e o tamanho de tela.¹⁴⁰ Principalmente, a referência de página é possível (pois o capítulo corresponde à página), diferentemente dos formatos mais comuns de livros eletrônicos, em que a referenciação torna-se dificultada, senão impossível.

No livro eletrônico “epub”, por exemplo, é comum o texto ser autopaginado segundo as preferências de fonte do leitor. Essa vantagem da personalização tem como contrapartida a perda da referência de página, que acaba dependendo de marcadores externos para funcionar (similarmente às edições modernas dos textos gregos antigos, que trazem numerações de referência impressas ao longo do texto). A proposta de capítulo que equivale a página tem algo da organização editorial da *Bíblia*, em que a numeração por versículo dispensa o recurso à citação de página.

Graficamente, portanto, concebeu-se a página do livro eletrônico como composta de três elementos principais: uma caixa de texto com um capítulo da narrativa, outra com um comentário ao capítulo e uma caixa contendo uma imagem. Ícones e botões indicam as possibilidades de avançar ou retroceder um capítulo, correr o texto, ampliar a imagem,

¹³⁹ Uma possibilidade de função a ser implementada é a navegação apenas em um dos planos (texto ficcional, comentários ou imagens), bastando para isso que, na visualização da caixa em tela cheia, o comando de “passar capítulo” mantenha a visualização nesse modo. A opção de que a passagem de capítulo sempre remeta à página “diagramada”, isto é, com duas caixas de texto e uma imagem, além da vantagem estética, pareceu mais conveniente para a “leitura completa” que se deseja.

¹⁴⁰ A versão presente permite o rearranjo da visualização para orientação horizontal ou vertical, como é comum em aplicativos para *tablets*; entre as possibilidades consideradas, mas ainda não implementadas, estão a minimização de caixas de texto e a personalização da interface (cor de fundo e corpo do texto), mantendo-se no entanto a paginação segundo o projeto gráfico que estrutura o livro.

voltar ao sumário. A interface utiliza a combinação de cores sugerida por *Final Fantasy VII*: letras brancas sobre fundo azul.¹⁴¹

As imagens utilizadas são reproduções de telas do jogo, exemplificando diversas instâncias do objeto original: diálogos em caixa de texto, *stills* dos vídeos de transição, navegação nos cenários. Alguns capítulos contêm mais de uma imagem; nesse caso, um ícone adicional indica a possibilidade de visualizar as outras imagens do mesmo capítulo.¹⁴²

O projeto gráfico portanto põe sempre uma imagem em destaque; se houver outras para aquele capítulo, será necessário acessá-las ativamente (o leitor pode simplesmente ignorar essa possibilidade na passagem pelo capítulo).

Emerge portanto dessa construção um conceito funcional: uma hierarquia das imagens. Essa hierarquia é baseada não em tamanho ou posição na página, mas na qualidade de “capa de capítulo”, sempre visível, ou de “imagem adicional”¹⁴³, que requer cliques para ser acessada.

Os comentários a cada capítulo, embora breves, têm a pretensão de enriquecer a análise do jogo como ficção e expor elementos específicos do videogame ou do livro eletrônico. Para facilitar a leitura segundo os interesses específicos dos leitores, cada comentário foi classificado em uma de três categorias:

“Mundo *Final Fantasy VII*” – Detalhes adicionais sobre o jogo, como nomes de monstros e poderes. Esses comentários visam principalmente

¹⁴¹ No jogo há a possibilidade de personalização da cor de fundo das caixas de texto.

¹⁴² O suporte teoricamente possibilita som e vídeo. Optou-se no entanto pelo desenvolvimento de um produto mais “enxuto”, aproximado em tamanho de arquivo aos aplicativos para dispositivos móveis mais comuns (no caso, cerca de 20 megabytes).

¹⁴³ Nesse sentido, a navegação do livro aproxima-se da exploração do jogo, em que o leitor menos afoito pode-se deter para apreciar o cenário, encontrando “cenas opcionais”, ou aquele que não compreendeu bem a história pode contextualizá-la melhor antes de prosseguir.

aos fãs do jogo.

“Final Fantasy e o mundo” – Apontamentos sobre as referências históricas e mitológicas, a apropriação das convenções operada pela série Final Fantasy e por este título especificamente.

“A subversão do livro” – Discussão sobre as características do jogo eletrônico como ficção e as especificidades do livro eletrônico como suporte.

As próprias definições acima apresentadas sugerem que muitos dos comentários poderiam receber mais de um desses rótulos. Essa classificação arbitrária, que buscou aplicar a cada comentário apenas o rótulo que mais se aproximasse de seu “tom”, ou seu “objetivo”, tem a função de guiar didaticamente a exploração do livro, ressaltando mais um potencial de utilização do livro eletrônico.¹⁴⁴

A estrutura do livro produzido, portanto, presta-se a funções diferentes daquelas do jogo. A “função narrativa” toma a frente, independentemente da qualidade literária do resultado; uma “função metalinguística” é sugerida pela própria constituição do texto.

Houve perdas evidentes no processo de tradução. A livre circulação e o recurso aos minijogos como caminhos alternativos à linearidade da narrativa não foram contemplados. As batalhas, cerne da jogabilidade, são em sua maioria ignoradas no relato romanceado. Nesse sentido, a conversão do jogo em livro eletrônico foi, de certa forma, um teste do enredo desse jogo tão célebre (e por isso mesmo tão criticado e elogiado nos fóruns em que é diuturnamente eleito um dos melhores jogos de to-

¹⁴⁴ Embora essa classificação tenha surgido na fase final de desenvolvimento do livro, o que dificultou na prática uma implementação de funções computacionais a partir dela, julga-se conveniente apresentá-la aqui como lembrete de possibilidades como a filtragem de assuntos, útil para o uso desse produto como livro científico ou livro didático.

dos os tempos).

A recepção do livro pelos fãs, baseada em uma pequena amostra (o tópico “Livro eletrônico sobre *Final Fantasy VII*” no fórum Final Fantasy Brasil, por exemplo, teve 469 visitas e nove comentários entre sua publicação, em 11 de janeiro, e 12 de fevereiro de 2012), foi majoritariamente elogiosa. O usuário Pictor resume as impressões recebidas pelo pesquisador:

Como já disseram, salvo alguns aspectos técnicos, o projeto é bem simpático. Creio que funcionaria bem pra quem quer se lembrar da história ou até conhecê-la de forma rápida pela primeira vez. Meus parabéns!¹⁴⁵

A impressão do leitor está em acordo com a proposta de oferecer uma porta de entrada alternativa para um produto cultural consagrado. Mas a pretensão do produto, como exemplo de livro eletrônico, vai além disso.

Uma diferença deste livro em relação ao jogo foi a decisão de manter aberta a possibilidade de o jogador refazer suas escolhas. Isto é: depois de escolher “ir pelas escadas” e ler o resultado, o jogador pode alterar a seleção para “ir pela porta da frente” e ver a nova configuração do texto, sem ter de reiniciar o livro. Algumas razões confluíram para essa decisão sistêmica.

Se a proposta é oferecer uma experiência abreviada da narrativa do jogo, então esse fator facilitador será bem-vindo por leitores mais apressados. Pode-se argumentar também que outra motivação foi demonstrar a tese de que essas “alterações acessórias” da apresentação do roteiro não afetam o sistema maior construído pelo texto.

¹⁴⁵ Em <http://finalfantasy.com.br/forum/viewtopic.php?f=8&t=2750>

A principal razão para que *Final Fantasy VII comentado* mantivesse abertas as possibilidades de experimentação do roteiro, no entanto, está no conceito de interatividade como formadora de sentido.

À maneira do narrador benjaminiano, o texto tem algo a dizer e pode dizê-lo de diversas formas. A criança pode sentir a necessidade de perguntar ao contador de histórias: “e se..?” A história não será outra só porque o narrador responde a essa pergunta; será reiterada e enriquecida. Do mesmo modo, se o leitor interage com o livro ou com o jogo, perguntando ao texto o que aconteceria se agisse diferentemente, o sistema responderia. Com a possibilidade de cotejar imediatamente as possibilidades, essa característica é ressaltada.

O livro eletrônico que ora se apresenta é portanto uma proposta de ficção multimidiática, cujos elementos de interatividade têm a função de enriquecer a experiência do leitor e sua compreensão da versão de mundo construída pelo sistema. Sua proposta visual alternativa ao formato dos livros tradicionais tem a pretensão de refletir suas possibilidades ampliadas de recursos. A tradução de *Final Fantasy VII* para livro eletrônico visou à valorização da estrutura ficcional do jogo (chamada aqui sua “função secundária”), em detrimento de sua jogabilidade (sua “função primária”). Se, mesmo despido de sua função primária, *Final Fantasy VII* continuar atraente para o leitor, este poderá se juntar aos muitos que o consideram um produto cultural extraordinário.



Conclusão

O breve trabalho de análise que ora se encerra teve como objetivo lançar luz sobre diversos caminhos trilhados na História que pudessem ser úteis para a compreensão dos jogos ou das estruturas ficcionais em geral. A combinação de elementos coletados nesses caminhos do conhecimento é oferecida como proposta de diálogo com os praticantes do pensar e do fazer linguagens.

A metodologia aqui desenvolvida tratou o jogo *Final Fantasy VII* como uma estrutura de campos semânticos cujas regras formam uma versão de mundo. Os resultados manifestaram-se em três capítulos: um eminentemente especulativo, seguido de um estudo de caso que realçou conclusões sobre os jogos em geral, que por sua vez deu lugar a uma proposta prática de aplicação dos conceitos discutidos.

O primeiro capítulo desenvolveu os fundamentos sobre os quais se assenta a pesquisa. A seção 1.1 articulou os conceitos filosóficos de errância, hábito e versão de mundo como forma de compreender as construções linguísticas. Argumenta-se que, mesmo que a ambiguidade seja intrínseca às relações de referência, as construções expressivas aspiram a uma superação dessa errância, obtendo como consequência uma prática comunicacional.

A seção 1.2 apresentou a escolha desta pesquisa por uma construção linguística específica, o jogo eletrônico, como objeto. A breve seção serviu de ligação para o item 1.3, em que autores dos Estudos Culturais e da Ludologia foram invocados em socorro da aplicação daquela filosofia da linguagem ao objeto da investigação.

O capítulo 2 mostrou resultados da análise filosófica do jogo. Perfazendo uma trajetória intelectual que pode ser imaginada na forma espiral,

a dissertação continuou a abordagem a problemas descritos no primeiro capítulo, retomando autores e introduzindo outros nomes conforme emergiam novas questões.

A seção 2.1 retomou o objeto mais específico da pesquisa, o jogo eletrônico *Final Fantasy VII*, localizando-o no contexto histórico em que se manifesta.

Coube à seção 2.2 a análise da estrutura desse texto, subdividida em três instâncias de sua existência histórica: seus campos semânticos, suas regras e sua versão de mundo. Os campos semânticos correspondem às convenções utilizadas para construir o texto, como idiomas, temas, nomes, que se ligam a hábitos do momento histórico em que é produzido. As regras são as estruturas de relações intrínsecas ao jogo, como suas mecânicas de jogo, sua moral, os valores que podem apenas ser entrevistados na relação entre autoria e recepção. Sua versão de mundo é o que emerge do sistema construído a partir das relações entre campos semânticos e regras: veem-se uma apresentação do mundo, uma tentativa de superar a errância referencial, o potencial de variabilidade da recepção do jogo pelo leitor.

Abordou-se a superação da errância como uma possibilidade construída pelo sistema referencial. Uma possibilidade de desenvolvimento futuro que emerge deste trabalho é a continuação da pesquisa em direção a fundamentos epistemológicos ligados a essa operação. Uma compreensão enriquecida dos conceitos de metáfora e alegoria, aplicada aos jogos, poderia ajudar a compreender como, da experiência narrativa particular, pode-se entrever a narrativa ficcional geral, aquela sobre a qual as pessoas falam quando discutem um jogo.

A análise específica de *Final Fantasy VII* revelou indícios de características gerais dos jogos eletrônicos, que possibilitaram uma discussão sobre a especificidade dessa forma de fazer mundos. A ontologia dos jogos eletrônicos foi debatida na seção 2.3.

Um alvo frequente do debate ontológico sobre os jogos é a relação de autoria que se estabelece na “narrativa” do jogar. A solução encontrada aqui foi uma separação funcional. Por um lado, a estrutura ficcional, inerente à construção do texto e, tanto por uma questão de coesão estrutural quanto pela própria concretude do texto (a fisicalidade da programação, das possibilidades de interação dadas pelo sistema), pode ser vista como uma leitura “passiva” do jogo (tanto quanto é passiva a leitura de um livro, interativo ou não, de um filme, de uma peça de teatro). Por outro lado, a narrativa da experiência de jogo, que emerge como fato histórico, efêmero na experiência de cada jogador. Aquela forma, a ficcional, permanece a mais universalizante do jogo, mas é inerentemente acompanhada da liberdade do jogador de errar pelas opções oferecidas pelo sistema.

Revelaram-se, na mesma seção 2.3, detalhes de como a trama de *Final Fantasy VII* joga com o processo de descoberta do jogador em sua trajetória, intrínseco à experiência lúdica. Uma abordagem mais aprofundada à errância própria do jogo, isto é, à liberdade inerente à atividade lúdica, poderia enriquecer a compreensão do jogar, sendo uma possibilidade fértil de desenvolvimento futuro do trabalho.

Ainda na seção dedicada à ontologia dos jogos, a coexistência das funções lúdica e ficcional apresentou-se como explicação satisfatória para o ambivalente apelo desses produtos. Argumentou-se que, na prática, uma função prevalece (no caso do jogo, sua função lúdica); exemplos que confirmassem a hipótese foram apresentados. Uma possibilidade de investigação suscitada por essa discussão é a busca de um modelo prático em que as funções lúdica e ficcional não entrem em conflito. Tratar-se-ia

de uma hipotética pesquisa em busca de um texto igualmente lúdico e artístico.

Pode-se entrever, num dos exemplos finais do trecho sobre a ontologia dos jogos, uma tentativa de traduzir em termos práticos os conceitos explorados nesta dissertação: uma tabela de classificação para uma análise proposicional do texto ficcional. Futuras pesquisas que conseguissem incorporar a esta proposta um universo de nomes claramente definidos seriam deveras frutíferas para a compreensão de seus textos.

A pesquisa não se limitou, no entanto, à análise de um texto do passado. O estudo desse objeto motivou a especulação sobre o presente e sua importância na construção do futuro. O terceiro capítulo portanto retornou, da abstração do discurso, ao atrito da experiência.

A seção 3.1 dedicou-se a mostrar como os jogos eletrônicos, por sua intrínseca interatividade, podem realçar, na fruição da ficção, a experiência concreta. O jogo eletrônico retoma o sentido da experiência: a jornada do herói é vivida pelo leitor, não meramente testemunhada.

A interatividade, no entanto, não é elemento específico dos jogos, ganhando importância no presente na forma de livros interativos. Foram objeto da seção 3.2 as maneiras como *Final Fantasy VII* joga metalinguisticamente com as possibilidades de interação e o que essas formas têm a ensinar à ficção em geral.

Consequências práticas dessa discussão sobre possibilidades de ficção interativa foram apresentadas na seção 3.3. A principal delas foi a elaboração do livro eletrônico *Final Fantasy VII comentado*. Esse produto contém elementos do objeto original (imagens e um resumo do enredo) acrescidos de considerações breves sobre a história da série Final Fantasy e as formas como os jogos e livros podem se organizar. Embora o foco do trabalho tenha sido a ficção, o debate formal sobre o suporte digital pode ser enriquecedor para trabalhos futuros sobre livros eletrônicos científicos.

Por sua vez, a singeleza dos comentários em *Final Fantasy VII comentado* deve ser, de alguma forma, compensada pela amplitude de aspectos abordados do jogar e da ficção, na melhor das hipóteses servindo como semeadores de novas pesquisas.

Apresentou-se, portanto, a partir de uma leitura do jogo *Final Fantasy VII* fundamentada principalmente na Filosofia da Linguagem, uma tradução de uma construção narrativa lúdica para um texto ficcional romanceado, ilustrado e metalinguístico.



Referências

Jogos eletrônicos

Ordenados por título

- Chrono trigger*. Square, 1995.
- Crisis core: Final Fantasy VII*. Square Enix, 2007.
- Civilization IV*. Take-Two, 2005.
- Final Fantasy*. Square, 1987.
- Final Fantasy IV*. Square, 1991.
- Final Fantasy VI*. Square, 1994.
- Final Fantasy VII*. Square, 1997.
- Grand Theft Auto: Vice City*. Rockstar North, 2006.
- Heavy rain*. Quantic Dream, 2010.
- Metal gear solid*. Konami, 1998.
- Myst*. Cyan, 1993.
- Ogre battle: The march of the Black Queen*. Quest, 1993.
- Pac-Man*. Namco, 1980.
- Resident evil*. Capcom, 1996.
- Riven*. Cyan, 1997.
- Roller coaster tycoon*. Infogrames, 1999.
- The legend of Zelda*. Nintendo, 1986.
- The path*. Tale of Tales, 2009.
- The Sims*. Electronic Arts, 2000.

Winning Eleven 2009 (nome japonês do jogo comercializado internacionalmente como *Pro Evolution Soccer 2009*). Konami, 2008.

Textos citados

Em ordem de autor. Todos os sítios referenciados nesta dissertação foram verificados a 15 de fevereiro de 2012.

- Aarseth, Espen. “Playing research - Methodological approaches to game analysis”. In *Digital Arts & Culture*. Melbourne, 2003.
- Almeida, Aires. “Introdução à tradução portuguesa”. In Goodman, Nelson, *Linguagens da Arte*. Lisboa: Gradiva, 2006.
- Aristóteles. *Poética*. In *Aristóteles*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- Bairon, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.
- Bairon, Sérgio; Petry, Luís Carlos. *Hipermídia - Psicanálise e História da Cultura*. Caxias do Sul: EDUCS, 2000.
- Barba, Rick; DeMaria, Rusel. *Myst - O guia oficial de estratégias*. Rio de Janeiro: Campus, 1996.
- Benjamin, Walter. “O narrador”. In *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. *Origem do drama barroco alemão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 2006.
- Campbell, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- Costa, Thiago Sanches; Petry, Luís Carlos. “Super-heróis - Quadrinhos, transmidiatismo e games”. In *GamePad: Level 4*. Novo Hamburgo: Feevale, 2011.
- Davidson, Drew. “A jornada da narrativa: a história de *Myst* contada em dois meios”. In *TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 2. São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP, 2009. Disponível em http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_davidson.pdf
- Discovery International. *A Era do Videogame (Rise of the Video Game, documentário)*. EUA, 2007.
- Frasca, Gonzalo. *Play the message*. Tese de doutorado. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.
- Gee, James Paul. “Language and Literacy: reading Paulo Freire empirically”. Disponível em <http://www.jamespaulgee.com/node/25>.
- _____. “Learning in semiotic domains - A social and situated account”. In *The 51st yearbook of the National Reading Conference*. Oak Creek: NRC, 2002. Disponível em <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/SemioticDomains.pdf>.
- _____. “What is literacy?” Publicado originalmente em *Teaching and Learning*, 2 (3-11), 1987. Disponível em <http://www.ed.psu.edu/englishpds/Articles/CriticalLiteracy/What%20is%20Literacy.htm>
- Goifman, Kiko. *Valetes em slow motion*. Campinas: Editora da Unicamp, 1998.
- Goodman, Nelson. *Ways of worldmaking*. Indianapolis: Hackett, 1998.
- _____. *Linguagens da Arte*. Lisboa: Gradiva, 2006.
- Guimarães Neto, Ernane. “Narrativa, exploração e arte - Entrevista com Marie-Laure Ryan”. Publicada em <http://alegoriadigital.wordpress.com/2010/10/25/entrevista-com-marie-laure-ryan>.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- Järvinen, Aki. *Games without frontiers - Theories and methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampere University Press, 2008. Disponível em <http://acta.uta.fi/english/teos.php?11046>
- Jenkins, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- Juul, Jesper. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Tese de doutorado. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2003.
- Kastensmidt, Christopher. “Os impactos das tecnologias nas narrativas de videogames: as primeiras décadas”. In *GamePad: Level 4*. Novo Hamburgo: Feevale, 2011. Disponível em <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46729.pdf>.
- Keith, William J.; Barton, Nina. *Dicas e soluções oficiais do Riven*. São Paulo: Quark, 1997.
- Kücklich, Julian. “Perspectives of Computer Game Philology”. In *Game Studies*, vol. 3, n. 1, 2003. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>
- Leão, Lúcia. “Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia”. In *V!RUS*, n. 6, 2011. Disponível em http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/secs/invited/virus_06_invited_1_pt.pdf
- McGurl, Mark. *The Program Era - Postwar fiction and the rise of creative writing*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.

McLuhan, Marshall. “Visão, som e fúria”. In *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978, págs. 141-154.

Morin, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

Nesteriuk, Sérgio. *A narrativa do jogo na hipermídia - A interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação de mestrado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

_____. *Jogo como elemento da cultura - Aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. Tese de doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

Petry, Arlete dos Santos - *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

Petry, Luís Carlos. “Aspectos ontológicos dos metaversos e games”. In *GamePad - Level 4*. Novo Hamburgo: Feevale, 2011. Disponível em <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46736.pdf>

Pinto, Julio; Casa Nova, Vera. *Algumas semióticas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

Platão. *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

Ryan, Marie-Laure. “Beyond myth and metaphor - The case of narrative in digital media”. In *Game Studies*, vol. 1, n. 1, 2001. Disponível em <http://gamestudies.org/0101/ryan/>

Salen, Katie; Zimmerman, Eric. *Rules of play*. Cambridge: MIT Press, 2003.

Santaella, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

Schell, Jesse. *A arte de game design - O livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Sicart, Miguel. “Defining game mechanics”. In *Game Studies*, vol. 8, n. 2, 2008. Disponível em <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Simons, Jan. “Narrative, Games, and Theory”. In *Game Studies*, vol. 7, n. 1. Disponível em <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

Stein, Ernildo. *Pensar e errar*. Ijuí: Editora Unijuí, 2011.

Sutton-Smith, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

Williams, Raymond. “Culture is ordinary”. In *Resources of hope*. Nova York: Verso, 1989.

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. São Paulo: Edusp, 2001.

Bibliografia complementar

Inclui textos citados em *apud* e outras obras relacionadas à pesquisa

Aarseth, Espen. *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. “Genre trouble: narrativism and the art of simulation”, in *First person: new media as story, performance, and game*. Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (org.). Cambridge: MIT Press, 2004.

Auerbach, Erich. *Mimesis - A representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

Bogost, Ian. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

Cowan, Bainard. “Walter Benjamin’s theory of allegory”. In *New German*

- Critique*, 22. Ithaca, 1981.
- Davidson, Drew. “Games and Rhetoric: a rhetorical look at gameplay”. Disponível em http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Aug03.php
- Frasca, Gonzalo. “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”. In *Level-up: Digital Games Research Conference*. Marinka Copier e Joost Raessens (org.). Utrecht: Utrecht University Press, 2003. Disponível em http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- _____. “Simulation vs. narrative: introduction to Ludology.” In *The Video Game Theory Reader*. Londres: Routledge, 2003.
- Friedman, Ted. “Making sense of software”. In *CyberSociety - Computer Mediated Communication and Community*. S. Jones: Sage Publications, 1995.
- Gee, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2003.
- Goodman, Nelson. *Fact, fiction, and forecast*. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1973.
- _____. *Of mind and other matters*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.
- Guimarães Neto, Ernane. “A versão de mundo de *Final Fantasy VII*”. In *GamePad - Level 4*. Novo Hamburgo: Feevale, 2011.
- _____. “A versão de mundo de Nelson Goodman”. In *Primeiros Escritos*, v. V. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2001.
- _____. “Contradições e versões de mundo - Arte e Ciência”. In *Primeiros Escritos*, v. VI. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2002.
- Heidegger, Martin. *Ser e tempo*. São Paulo: Vozes, 2006.
- Jenkins, Henry. “Game design as narrative architecture”. In *First person: new media as story, performance, and game*. Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (org.). Cambridge: MIT Press, 2004.
- Koyré, Alexandre. *Do mundo fechado ao universo infinito*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- Kuhn, Thomas. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- Lalande, André. *Vocabulário técnico e crítico da Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- Lesnovski, Ana Flávia Merino. “Por baixo dos telhados - O modelo da simulação como mecanismo para a narrativa interativa”. In *GamePad: Level 4*. Novo Hamburgo: Feevale, 2011. Disponível em <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46728.pdf>.
- Machado, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- Manovich, Lev. “On totalitarian interactivity”. Disponível em <http://manovich.net/TEXT/totalitarian.html>
- _____. “Database as a Genre of New Media”. Disponível em http://vv.arts.ucla.edu/AI_Society/manovich.html
- Murray, Janet. *Hamlet no Holodeck - O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora da Unesp, 2003.
- Nünning, Vera; Nünning, Ansgar; Neumann, Birgit (org.). *Cultural ways of worldmaking - Media and narratives*. Berlim: De Gruyter, 2010.
- Petry, Luís Carlos. “A im@gem pensa - Aspectos quânticos da imagem cibernética”. In *Cibertextualidades*, 3. Porto: Universidade Fernando Pessoa, 2009.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality - Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press, 2001.

Sacks, Sheldon (org.). *Da metáfora*. São Paulo: EDUC/Pontes, 1992.

Sousa, Mauricio de (org.). *Turma da Mônica Jovem*, 14. Barueri: Mauricio de Sousa/Panini, 2009.

Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997.

Vieira, Jorge de Albuquerque. *Teoria do Conhecimento e Arte*. Fortaleza: Expressão, 2008.

Walz, Steffen P. “Delightful identification & persuasion - Towards an analytical and applied rhetoric of digital games”. In *Level-up: Digital Games Research Conference*. Marinka Copier e Joost Raessens (org.). Utrecht: University of Utrecht Press, 2003. Disponível em http://www.playbe.com/stuff/games_rhetoric.htm





FINAL FANTASY VII
COMENTADO





Advertência

O texto a seguir é a transcrição do livro eletrônico *Final Fantasy VII comentado*, para fins de documentação. Não contém todas as ilustrações e recursos do original. Recomenda-se portanto a leitura da versão digital, sendo esta apenas uma “cópia de segurança”.

Dois símbolos constantes abaixo representam funcionalidades computacionais. Nomes como <Cloud> ou <Tifa> são nomes personalizáveis. No livro eletrônico, o leitor tem a oportunidade de alterá-los em sua primeira ocorrência.

Certas passagens do livro são interativas: o leitor escolhe entre duas ou mais opções. Nesta versão em papel, as opções aparecem iniciadas por “>>” e em texto recuado. A leitura continua no parágrafo seguinte de formatação normal.

Sobre *Final Fantasy VII comentado*

Adaptação experimental do jogo *Final Fantasy VII*

Tradução e adaptação: Ernane Guimarães Neto

Concepção do livro: Ernane Guimarães Neto e Mário Madureira Fontes

Programação do livro: Mário Madureira Fontes

Este livro é fruto da pesquisa de mestrado de Ernane Guimarães Neto no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação de Luís Carlos Petry.

Isto não é um produto comercial. A marca *Final Fantasy* e o título *Final Fantasy VII* pertencem a Square Enix.

Esta pesquisa teve o apoio da CAPES.

Versão 1 - dezembro de 2011

1 - AVALANCHE nos trens de Midgar

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

Na estação final, guardas tentam deter um punhado de jovens que desembarca. Os revolucionários do grupo AVALANCHE não se deixam deter.

<Cloud> é o novato entre eles.

O líder, uma enorme massa negra de músculos, tem uma prótese em forma de arma no lugar do braço direito. Seu nome é...

<Barret>

Os rebeldes desconfiam de <Cloud> por ter sido da tropa SOLDIER, que representa a elite do inimigo. Mesmo assim, todos precisam trabalhar juntos na 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.



Esta obra é um experimento sobre as relações entre jogo, narrativa e as possibilidades formais do livro eletrônico.

O campo principal de cada capítulo contém uma versão adaptada do jogo *Final Fantasy VII*, lançado em 1997 pela SquareSoft para PlayStation. Usa-se como base a transcrição de fã realizada por Little Chiba, da qual foram emprestados muitos dos títulos de capítulo. As 144 cenas dessa transcrição foram reduzidas a 63 capítulos.

Neste campo serão apresentados comentários relativos ao jogo e à pesquisa de mestrado em que o livro está inserido. A seção trará ao final a numeração das cenas do jogo correspondentes a cada capítulo, caso o leitor queira consultar a transcrição em Inglês. Como a função desta seção é discutir o jogo em sua relação com a cultura, os nomes originais das personagens foram mantidos como são tradicionalmente conhecidos, não se alterando



com a personalização possibilitada no campo literário deste livro. Os comentários podem conter revelações sobre partes mais avançadas do enredo, ou “spoilers”.

Para facilitar a identificação de temas de interesse do leitor, os comentários serão classificados em três “filões”:

[Mundo *Final Fantasy VII*] - detalhes adicionais sobre o jogo, como nomes de monstros e poderes.

[Final Fantasy e o mundo] - apontamentos sobre as referências históricas e mitológicas do jogo.

[A subversão do livro] - discussão sobre as características do jogo eletrônico como narrativa e as especificidades do livro eletrônico como suporte.

Foram mantidos textos e nomes originais da versão em Inglês, espera-se que sem grande prejuízo para a fruição da história.

Por fim, imagens do jogo exemplificam as características narrativas discutidas na pesquisa.

Esta pesquisa também busca voluntários para uma enquete sobre Final Fantasy. Se tiver interesse em responder à enquete ou quiser saber mais sobre o projeto, entre em contato pelo e-mail suspirorpg@yahoo.com.br.

Boa leitura!

Ernane Guimarães Neto
Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - 2011

Transcrição do roteiro de *Final Fantasy VII*, em Inglês
<http://henans.wordpress.com/transcricao-de-final-fantasy-vii-disco-1/>
<http://henans.wordpress.com/transcricao-de-final-fantasy-vii-disco-2/>
<http://henans.wordpress.com/texto-opcional-de-final-fantasy-vii-em-ingles/>

2 - A moça das flores

Transeuntes correndo dão uma trombada na vendedora de flores. Ela cai. Enquanto se recompõe, é abordada por <Cloud>, que perambula pela cidade.

<Cloud> pode comprar uma flor pela moeda mais baixa de todas, 1 gil.

>>Compro uma.

A garota de vestido rosado arregala os olhos verdes e sorri. “Obrigada! Aqui está.”

>>Deixe para lá.

Cloud observa.

O passeio de <Cloud> é interrompido por guardas, que o confrontam; espetacularmente, o herói salta sobre o trem em movimento para escapar. Dentro do trem em movimento, surpreende <Barret>, Wedge, Biggs e Jessie, que discutiam seu paradeiro.

“Parece que estou um pouco atrasado”, diz <Cloud>.

“Pode crer que está atrasado! E chega assim fazendo cena!”, protesta <Barret>.

O sistema de som do trem anuncia que a composição está saindo do setor 8 em direção à última parada, o Cemitério de Trens, no setor 7 da metrópole.

A gangue dirige-se a um vagão de passageiros, incomodando um homem vestido em paletó e gravata: “É por isso que odeio o último trem”. O executivo muda de vagão.

Observando um mapa de Midgar no trem, as personagens discutem

o papel daquela “cidade flutuante”, ou “&^#\$\$ pizza”, como diz <Barret>, e as razões pelas quais muitas pessoas continuam a habitar a região decadente sob a cidade elevada. Os rebeldes carregam identidades falsas para a checagem automática realizada entre estações.

O trem chega ao setor 7. A estação ferroviária final fica no solo, na base de sustentação da cidade elevada. Lá, pessoas discutem a explosão recém-ocorrida na cidade superior. <Barret> pede para <Cloud> segui-lo.

[Final Fantasy e o mundo]

Apesar de se tratar de um dos marcos da diversão eletrônica em *compact disc* (portanto com um salto qualitativo enorme em relação aos jogos eletrônicos anteriores no quesito qualidade de áudio), *Final Fantasy VII* tem os diálogos apresentados em forma de texto.

Há, no entanto, um claro apelo de oralidade, com frases incompletas, uso frequente (talvez excessivo) de reticências e, especialmente nas falas de Barret, gíria e incorreções formais.

A tradução manteve grande parte dessas marcas orais. Via de regra, as interjeições em inglês foram mantidas.

3 - Uma promessa de infância

<Barret> entra no bar Seventh Heaven e sai expulsando os clientes. Os membros da AVALANCHE entram. Uma pequena menina, Marlene, saúda seu “papa”, pensando que é <Barret> quem está entrando, mas encontra <Cloud>; ela fica envergonhada.

Uma jovem esguia em traje esportivo ordena que Marlene o cumprimente. A mulher saúda o velho amigo <Cloud>.

Ela é...

<Tifa>

<Barret> reentra e chama os colegas para uma reunião: eles imediatamente descem por um elevador secreto para o subterrâneo do bar.

O novato troca impressões com os membros da AVALANCHE, impressionados com o sucesso da operação e ansiosos pelas próximas missões.

<Barret> pergunta a <Cloud> se havia alguém de seu antigo grupo, o SOLDIER, entre os soldados derrotados pelos rebeldes.

“Se houvesse, você não estaria aqui agora”, é a resposta do jovem de cabelo pontudo.

Enfurecido, <Barret> tenta impor autoridade. <Cloud> ameaça deixar o ambiente, mas é contido por <Tifa>.

“<Tifa>! Deixe ele partir! Parece que ele tem saudade da Shinra!”

“Cale-se! Não ligo para a Shinra ou para o SOLDIER. E tampouco para a AVALANCHE e nem mesmo para o Planeta!”

A discussão é interrompida pela notícia, na televisão, do ato terroris-

ta realizado por eles. <Tifa> insiste para que <Cloud> ajude os rebeldes, invocando uma promessa de infância.

A intensa lembrança traz de volta as crianças <Tifa> e <Cloud>, que se encontram para admirar o céu estrelado. <Cloud> confia: “Quero entrar no SOLDIER. Serei um dos melhores, igualzinho ao Sephiroth”.

<Tifa> propõe a jura: “Hmm... se você ficar bem famoso e eu estiver num aperto... você vem me salvar, está bem?”

O pequeno <Cloud> concorda relutante. Relutante, o soldado adulto concorda em ajudar a AVALANCHE. Não sem regatear com <Barret> o valor do pagamento pela próxima missão.

[A subversão do livro]

Diferentemente da tradição dos *role-playing games*, em que se insere este jogo, o protagonista não recebe um nome antes de se iniciar a partida. É preciso assistir à apresentação, tomar parte em uma batalha e assistir a diálogos até que alguém pergunte ao protagonista qual é seu nome. Nesse momento o jogador tem a opção de manter ou alterar definitivamente o nome do herói.

Essa particularidade tem uma função específica neste jogo: acentuar o mistério sobre quem são as personagens controladas pelo jogador. Enquanto a tradição dos RPGs alinha-se à narrativa épica, em que o passado de heróis e vilões é conhecido antes do desenrolar cronológico da história, neste jogo o passado do próprio protagonista será revelado aos poucos.

4 - Do setor 7 ao setor 5

No Seventh Heaven, <Barret> instrui a equipe sobre o próximo alvo, o reator do setor 5. Os membros da AVALANCHE precisam aprender a usar peças de matéria, cristais que contêm a energia do Planeta. Cada matéria tem uma função. Acopladas aos equipamentos dos combatentes, algumas dão ao usuário a habilidade de causar dano mágico a seus inimigos. Outras servem para invocar criaturas.

<Cloud> circula pelos barracos do setor 7 antes de reencontrar Biggs, Wedge e Jessie na estação de trem.

No trem, <Barret> provoca o mesmo engravatado de antes. O executivo da Shinra suspira: “Viram as notícias? A AVALANCHE diz que fará mais atentados. Somente empregados devotados como eu iriam para Midgar num dia como hoje”.

Scanners colocados ao longo do trilho acusam a presença de passageiros procurados pelas autoridades. Os revolucionários portam identidades falsas para evitar a perseguição da Shinra, mas desta vez soa o alarme. Suas identidades falsas foram canceladas.

O trem começa a fazer uma varredura eletrônica em busca dos intrusos. O grupo corre de um vagão a outro para postergar a captura. <Cloud> acompanha os parceiros até o primeiro carro, onde ficam encurralados pelo sistema de vigilância. Resta aos suspeitos saltar do trem em movimento para evitar a prisão pelos guardas da Shinra.

Os trilhos que revolvem a estrutura vertical de Midgar correm dentro de túneis. Para escapar, a equipe encontra uma passagem por dutos de ventilação no setor 5. Jessie lamenta haver falhado na confecção das identidades.

A caminho da missão de sabotagem, <Cloud> tem um *flashback*: o pai de <Tifa> caído. O homem está em meio aos destroços de sua cidade,

destruída por Sephiroth.

Os membros da AVALANCHE instalam a bomba sem dificuldades. Quando saem, percebem que se trata de uma armadilha. Surge o próprio presidente Shinra, fingindo não lembrar o nome da organização: “Como era mesmo?”

“AVALANCHE! E num se esqueça!”, esbraveja <Barret>.

O presidente desdenha do grupo e os deixa lutando com um robô. “Conheçam 'Airbuster', um tecno-soldado criado pelo nosso Departamento de Desenvolvimento de Armamento.”

Eles vencem o robô, mas <Cloud> cai plataforma abaixo.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Neste episódio específico da série Final Fantasy, as magias das personagens não são aprendidas, mas “equipadas”: o jogador que carrega uma “matéria” pode usar um poder correspondente, como projetar raios, invocar divindades poderosas ou curar indivíduos. A cena apresenta o tutorial de uso desses cristais de energia concentrada, usados principalmente em batalha. O protagonista pode explorar habitações e lojas do setor 7, frequentemente descrito como “slums” (favela). A área inclui mais tutoriais para a mecânica do jogo.

5 - Flores desabrocham na igreja

<Cloud> ouve uma voz: “Naquele tempo... Você escapava apenas com arranhões nos joelhos”. “O que quer dizer com 'naquele tempo'?”. Confuso, o jovem começa a despertar; o diálogo interno dá lugar à voz da garota das flores. Após o combate com o robô, <Cloud> caíra sobre um canteiro de flores, dentro de uma igreja.

“O telhado e o canteiro devem ter amortecido sua queda. Você tem sorte.”

A bela garota de grandes olhos verdes e cabelos castanhos é...

<Aeris>

A conversa entre <Cloud> e <Aeris> é interrompida por Reno, que lidera soldados da Shinra. <Aeris> pede para <Cloud> ser seu guarda-costas e eles fogem.

“A Antiga está fugindo! Ataquem! Ataquem! Ataquem!”, ordena Reno.

Apesar do cerco, a dupla se desvencilha saindo pelo teto da igreja.



[A subversão do livro]

A primeira tradução inglesa desta história trazia “Aerith” como nome da encantadora vendedora de flores. A transliteração foi alterada na versão revisada, tendo o nome “Aeris” se consolidado.

6 - Escapada à meia-noite

<Aeris> e <Cloud> conversam no teto da igreja. <Cloud> explica que está sendo procurado pelos Turks. “Eles são uma organização dentro da Shinra. Eles buscam potenciais candidatos para o SOLDIER.”

“Você já foi do SOLDIER?”

“...Costumava ser. Como adivinhou?”

“Seu olhos. Eles têm um brilho estranho...”

“É um sinal daqueles que receberam uma infusão de mako”.

“Uma marca do SOLDIER.”

“Como você sabia disso?”

“...Oh, nada, não”.

Passando pelas favelas do setor 5, a dupla chega ao lar de <Aeris>. Elmyra é a mãe dela.

“O setor 7 fica longe daqui? Quero ir ao bar de <Tifa>”, diz <Cloud>.

“<Tifa> é... uma garota?”

“É.”

“Uma... namorada?”

“Namorada?”

>>De jeito nenhum!

<Aeris> ri.

>>É, sim.

<Aeris> observa, interessada.

Ela diz que o acompanhará na saída.

Elmyra dá conselhos e pede que <Cloud> não ponha sua filha em perigo.

<Cloud> descansa num quarto de hóspedes e escapa no meio da noite.

Exceto pela casa de <Aeris>, o setor 5 são construções improvisadas, uma favela. Nas ruas e nas lojas, os habitantes comentam os ataques terroristas.

<Cloud> surpreende-se ao notar que <Aeris> espera por ele na saída da cidade.

Ela lidera o caminho até um playground. Sobe no escorregador para descansar e se lembrar:

“Nem acredito que ele ainda está aqui”.

Mais um diálogo passadista é interrompido. Desta vez, uma carroça carregando <Tifa> os faz correr atrás.

[A subversão do livro]

As aspas são a marca de oralidade do jogo por excelência. Diferentemente da forma romanesca, em que motivações estilísticas fazem com que os autores geralmente evitem a repetição de nomes, omitindo informações subentendidas, no jogo a apresentação é exata: o nome da personagem sempre antecede sua fala, mesmo num diálogo em andamento.

O RPG joga com essa convenção, por exemplo apresentando Aeris como “Flower Girl” antes de ela ser efetivamente nomeada.

7 - Nas garras do Don

<Cloud> e <Aeris> chegam ao movimentado Wall Market, no setor 6. Em meio à atmosfera boêmia e decadente, frequentadores sugerem, sem timidez, levar <Aeris> ao “Don” para “faturar uma prata”. Os heróis investigam a situação e descobrem que Don Corneo mantém mulheres em seu casarão.

“Don Corneo é um famoso 'diletante'. Agora ele quer sossegar e está no mercado em busca de uma noiva”, revela um dos pândegos encontrados pelo caminho.

Infiltrar-se na mansão do “Don” parece ser o melhor plano para encontrar <Tifa>.

A solução encontrada é que <Cloud> se vista de mulher.

O velho alfaiate, que vivia enfurnado num bar entediado com a vida, anima-se com o desafio de criar um disfarce convincente. Numa competição de agachamentos contra Big Bro, o mais forte frequentador da academia de musculação local, <Cloud> ganha uma peruca.

<Cloud> travestido e <Aeris> recebem permissão para entrar na mansão de Don Corneo. Encontram <Tifa> em um lugar assemelhado a uma câmara de tortura. As mulheres se apresentam e conversam com constrangimento:

“Não se preocupe, acabamos de nos conhecer. Não é nada”, explica-se <Aeris>.

“O que quer dizer com 'não se preocupe'... com o quê? Não interprete mal. <Cloud> e eu crescemos juntos. Nada mais.”

“Pobre <Cloud>, tendo que nos ouvir chamá-lo de nada.”

<Tifa> explica que também estava infiltrada na mansão. Ela ouvira uma pista sobre o “diletante”.



Don Corneo, um homem barrigudo vestindo um casaco extravagante, recebe o grupo com a intenção de escolher uma mulher para passar a noite.

Quem Don Corneo escolhe?

>><Aeris>

“Podem ficar com as outras”, diz Don Corneo a seus capangas. Eles tentam abusar de <Cloud>, que reage em luta. <Cloud> encontra <Tifa> desvencilhando-se de situação semelhante. Os dois correm para o quarto do ricoço.

Em volta de uma enorme e luxuosa cama, Don Corneo ridiculamente persegue a bela vendedora de flores, sem sucesso. Surpreendido pela entrada dos heróis, o homem é interrogado.



>><Cloud>

“Podem ficar com as outras”, diz Don Corneo a seus capangas. No quarto, o abjeto tarado investe sobre <Cloud>. Este tira as roupas femininas, voltando a seu uniforme de soldado.

“Um homem? Você me enganou!”

As garotas invadem o quarto. O homem é interrogado.

>><Tifa>

“Podem ficar com as outras”, diz Don Corneo a seus capangas. Eles tentam abusar de <Cloud>, que reage em luta. <Cloud> encontra <Aeris> em situação semelhante e salva a amiga. Os dois correm para o quarto do ricoço.

Em volta de uma enorme e luxuosa cama, Don Corneo ridiculamente persegue a amiga de infância de <Cloud>, sem sucesso. Surpreendido pela entrada dos heróis, o homem é interrogado.



[Mundo *Final Fantasy VII*]

O enredo sugere uma ambiguidade sentimental para Cloud: sua amiga de infância, Tifa, revela sentimentos pelo protagonista. O jogador, no entanto, a encontra pela primeira vez cuidando de uma menina que chama Barret de “pai”, o que pode ser interpretado como sinal de que ela é casada. Aeris parece se insinuar, oferecendo “um encontro” em troca da proteção do herói. Cria-se um jogo de ciúme quando as duas se conhecem; as provocações de todos os lados continuarão ao longo da jornada desse trio.

8 - Vou esmagá-los

Os jovens querem ouvir o que Don Corneo sabe sobre a AVALANCHE.

“O que seus assistentes descobriram?”, indaga <Tifa>.

“Fiz com que descobrissem onde está o homem com o braço-armado. Mas é o que me mandaram fazer.”

<Cloud>, <Tifa> e <Aeris> ameaçam “cortá-los” e “esmagá-los” se Don não responder quem deu a ordem.

Bom entendedor, o homem cede: “Waaaaah--! Foi Heidegger, da Shinra!”

O vilanete conta ainda sobre o plano do chefe da Manutenção de Segurança Pública de esmagar a AVALANCHE literalmente: derrubar parte da sustentação de Midgar sobre o setor 7, onde fica o esconderijo.

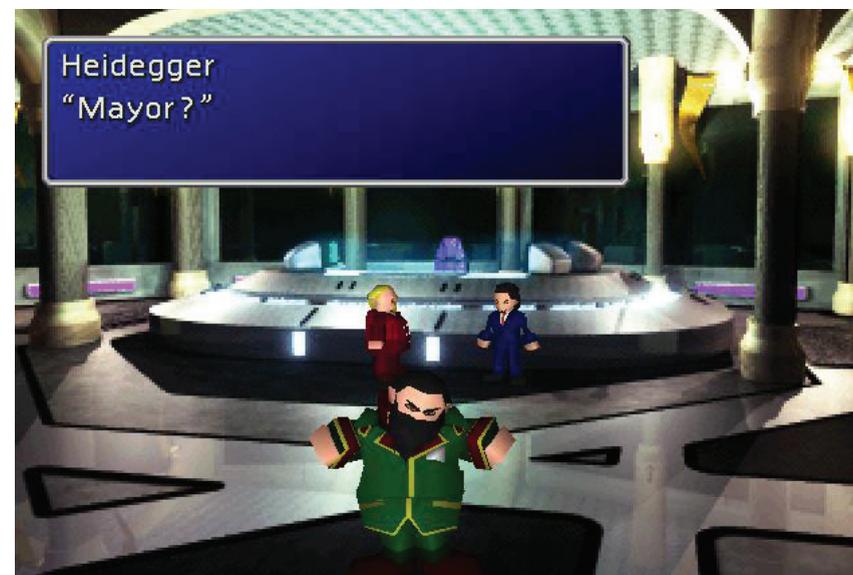
Don Corneo puxa uma alavanca e o trio cai por um alçapão, indo parar num esgoto.

Enquanto isso, o presidente Shinra recebe a visita de Heidegger e pergunta como vão “os planos”.

“Ha, ha, ha!! Vão tranquilamente! Designei os Turks para a tarefa.”

Reeve, “na condição de chefe do Departamento de Desenvolvimento Urbano”, argumenta contra o plano destrutivo e diz que o prefeito de Midgar é contrário a ele. Heidegger ridiculariza o colega.

O presidente sentencia: “Destruiremos o setor 7 e noticiaremos que a AVALANCHE o fez. Enviaremos então a operação de resgate da Shinra, Inc. Heh, heh, heh... é perfeito”.



[Final Fantasy e o mundo]

O jogo parodia clichês cinematográficos. No capítulo 4, o presidente Shinra representa o típico vilão que se apresenta pomposamente, apresenta as armas com que pretende acabar com os heróis e negligencia a execução de seu plano. Aqui, Don Corneo (que ecoa “Don Corleone”, da série cinematográfica “O poderoso chefão”) é um arremedo de “chefão”: o extravagante homem rico, com pose e trajes de cafetão (imitação de pele, corrente), só escapa do protagonista lançando mão do truque do alçapão.

9 - Encontro na torre do reator

<Cloud>, <Tifa> e <Aeris> saem do esgoto e encontram um caminho através do cemitério de trens até o setor 7.

Pessoas aglomeradas na base da torre do reator assistem a um tiroteio.

Wedge cai de uma grande altura do reator de mako.

O membro da AVALANCHE balbucia:

“<Cloud>... você se lembrou de meu nome... Barret está lá no alto. Ajude-o... perdoe-me, não fui útil.”

<Tifa> pede que <Aeris> vá ao Seventh Heaven e leve Marlene a algum lugar seguro.

<Cloud> e <Tifa>, subindo as escadas da torre, encontram Biggs ferido. Depois Jessie. No topo, <Barret> luta com homens da Shinra. Reno aparece num helicóptero e diz:

“Vocês chegaram tarde demais. Assim que eu apertar este botão...”

Ele aciona o botão e luta contra os rebeldes. Um Turk, Tseng, traz <Aeris> como refém.

“Oh, vocês se conhecem? Que bom que podem se ver mais uma vez. Agradeçam a mim”, ironiza Tseng. O membro dos Turks menciona com satisfação que encontrou a última Antiga.

O helicóptero da Shinra sai.

O pilar explode.

A plataforma cai.

<Cloud>, <Tifa> e <Barret> escapam agarrando-se a um cabo, balançando-se nele. De uma janela no quartel-general da Shinra, ao som de ópera, o presidente assiste à destruição de uma enorme área da cidade.



[Mundo *Final Fantasy VII*]

Biggs, Wedge e Jessie formavam a massa do grupo AVALANCHE. Sem eles, Barret não tem quem liderar. Note-se a grafia dos nomes, todos pertencentes ao domínio da cultura anglófona. Com a morte dessas personagens secundárias, o bando liderado por Barret é definitivamente substituído por um grupo muito mais heterogêneo (nomes como Tifa e Aeris já o denotam, mas pelo mundo encontrarão aliados de diferentes origens e interesses diversos). Logo a missão deixa de ser combater o detentor do capital e passa a ser a defesa do Planeta.

10 - Biggs... Wedge... Jessie... Marlene...

Após a catastrófica queda de partes da cidade elevada de Midgar sobre a população do solo do setor 7, <Cloud>, <Tifa> e <Barret> chegam ao velho playground, agora destruído por escombros.

“Marlene!”

“MAR---LE---NE!!”, grita o grandalhão.

Ele chama também os nomes dos amigos de AVALANCHE mortos.

“Mas nós... todos nós lutamos juntos”, lamenta <Barret>.

Em meio à tristeza geral, <Cloud> sofre mais um “flash” paralisante.

“Controle-se, cara!”, ralha <Barret>.

O guerreiro de cabelos espetados levanta-se e eles partem.

O trio chega à casa de <Aeris>. Elmyra conta que, durante a guerra, cerca de 15 anos antes, seu marido fora enviado a Wutai e nunca mais voltou. Numa de suas esperas intermináveis na plataforma por onde o marido deveria chegar, viu a mãe de <Aeris> morrer.

“Suas últimas palavras foram: 'Por favor, leve <Aeris> a um lugar seguro'. Meu marido nunca retornou. Eu não tinha filhos.”

Até que um dia, lembra Elmyra, Tseng apareceu e disse:

“Queremos que devolva <Aeris> para nós. Nós a procuramos por muito tempo. Os Antigos nos levarão a uma terra de felicidade suprema. <Aeris> poderá trazer felicidade a todos os habitantes das favelas.”

Elmyra lembra-se da resposta de <Aeris>, ainda criança:

“Ele está errado! Não sou Antiga! Não sou!”

“Mas, <Aeris>, você certamente ouviu vozes às vezes, quando está só?”

“Não!”

A mulher revela aos aventureiros que já então sabia dos misteriosos

poderes da menina.

Elmyra traz a pequena Marlene.

“Você é o pai dela!? Como poderia deixar uma criança sozinha desse jeito!?”

Barret lamenta: “Por favor, nem comece. Penso nisso o tempo todo”.

A garotinha provoca <Cloud> sobre se ele gosta de <Aeris>.

O grupo decide procurar um meio de chegar ao Edifício Shinra.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Desde o início do jogo, o protagonista é acometido por “flashes”, isto é, “ataques” em que fica paralisado, seguidos de diálogos internos. Os eventos, que ressaltam o caráter extraordinário do protagonista, são representados literalmente por um “flash” (a imagem esbranquece subitamente e volta) e por paralisia de Cloud, que deixa de responder aos comandos do jogador. A voz misteriosa em sua cabeça é representada por texto fora do padrão de apresentação dos diálogos.

11 - Subindo a torre Shinra

Os aventureiros voltam a Wall Market. Num canto encontram crianças que lhes mostram um caminho para subir para a cidade elevada: cabos de energia e destroços que podem ser escalados.

A penosa escalada leva à parte alta de Midgar, onde encontram o arranha-céu chamado Edifício Shinra.

É preciso escolher entre entrar pela porta da frente ou pela escada lateral.

>>Pela porta da frente.

<Cloud>, <Tifa> e <Barret> entram pelo amplo saguão e tomam um elevador, decorado por uma exposição de veículos.

>>Pela escada lateral.

<Cloud>, <Tifa> e <Barret> lamentam ter de subir dezenas de andares por uma escada de emergência.

Chegando ao 59º andar, os invasores são interceptado por guardas. Vencendo os guardas, pegam deles um cartão de acesso que permite chegar ao 61º andar. Para chegar ao topo do edifício, no entanto, o privilégio não é suficiente.

O 61º andar tem uma área de convivência para os trabalhadores do edifício. Lá, um homem confunde <Cloud> com um funcionário da manutenção e fornece a chave para o andar seguinte.

O 62º tem o escritório do prefeito Domino. Ele desafia o jovem de cabelos espetados a decifrar um código deixado por ele na biblioteca. O desafio é complexo, pois é preciso identificar livros colocados fora das respectivas coleções e, a partir dos números em suas lombadas, descobrir a



palavra-chave. Mas o grupo consegue obter o cartão que permite subir mais no prédio. O prefeito diz que está ajudando porque quer se vingar da Shinra, que tirou sua importância.

No 65º andar há uma Sala de Conferência com um diorama de Midgar.

“Midgar... nascida da energia mako, que foi sugada direto da terra. Quando a construção do setor 6 estiver pronta, o plano da Shinra estará completo. Deve ser por isso que pegaram <Aeris>...” , pondera <Cloud>.

No andar 66, o soldado entra num duto de ventilação que parte de um banheiro. O duto dá na sala de reuniões do andar de baixo, onde agora o presidente Shinra palestra com funcionários.

“O custo estimado para reconstruir o setor 7 é...” , enceta Reeve, interrompido pelo presidente:

“Não vamos reconstruí-lo. Deixaremos como está e retomaremos o

plano Neo-Midgar.”

“Então os Antigos?”, percebe Reeve, mas a conversa continua por outros caminhos.

Os presentes discutem aumentos de tributos para bancar o plano. Entra Hojo, homem de avental branco.

“Como espécime, ela é inferior à mãe. Estou ainda no processo de comparação com a mãe dela, Ifalna, mas a diferença por enquanto é 18%.

“Quanto tempo vai durar a pesquisa?”, pergunta o presidente.

“Provavelmente 120 anos.”

Quando a reunião termina, os heróis voltam pelo duto até o banheiro e, nas escadas para o 67º andar, veem Hojo passar.



[A subversão do livro]

A escolha entre adentrar o prédio pelos flancos ou pela frente é um típico exemplar da forma narrativa deste jogo: a “bifurcação” da história termina no saguão do 59º andar do edifício, quando ambas as possibilidades têm a mesma continuação. Estruturalmente, o roteiro parece premiar a bravura: os invasores não são barrados por guardas na entrada principal nem nas escadas laterais. A irônica diferença é que a entrada principal tem uma exposição com vídeos e o jogador embarca num elevador para o 59º andar; pelo outro caminho, o jogador é obrigado a movimentar o avatar por todos os lances de uma repetitiva escadaria.

12 - Espécime - Jenova

<Cloud>, <Tifa> e <Barret> sobem ao laboratório no andar 67 do Edifício Shinra. Um felino vermelho está sendo observado para testes. <Cloud> vê, em uma câmara, uma figura identificada como Jenova. <Cloud> fica chocado com a figura sem cabeça.

No 68º andar, o trio encontra <Aeris> numa jaula de vidro como a do andar de baixo, Hojo ao lado.

Hojo faz o felino ser colocado na jaula de <Aeris>:

“<Cloud>, socorro!”

<Barret> ataca a jaula com seu braço armado, abrindo-a. O prisioneiro vermelho ataca Hojo enquanto <Aeris> corre para seus companheiros. Os presentes ficam confusos quando o felino começa a falar.

“Hojo nomeou-me Red XIII. Um nome que entretanto nada significa para mim. Chamem a mim pelo nome que desejarem”.

O felino será chamado...

<Red XIII>

Hojo atira um monstro contra os presentes. Depois da batalha, <Red XIII> pede desculpas a <Aeris>:

“Eu meramente atuava, com o intuito de fazer Hojo baixar a guarda.”

Eles pegam o cartão para o andar 68 com um funcionário do laboratório: “Não me matem! Fiz apenas o que Hojo mandou”.

O bando, agora maior, não consegue chegar livremente ao topo do edifício: um Turk chamado Rude intercepta-o, acompanhado de seu pelotão.



Tseng está presente. E ironiza: “Deve ter sido muito emocionante para vocês. Apreciaram?”

[Final Fantasy e o mundo]

Embora a semelhança com o leão leve Red XIII a ser descrito comumente como um felino, sua caracterização é um pouco mais complexa. Na cena em que revê sua opinião a respeito do pai (capítulo 31), Red XIII uiva para a lua como um lobo.

A personagem representa uma raça mais sábia do que a dos humanos, o que se entevê por sua fala erudita.

13 - Encontro com o presidente

<Cloud>, <Barret>, <Tifa> e <Red XIII> são levados ao presidente Shinra.

“Onde está <Aeris>!?” inquire <Cloud>.

“Num lugar seguro”, tranquiliza o executivo. “Ela é o último sobrevivente dos Antigos. Não sabem? Eles chamavam a si mesmos 'cetras', viveram há milhares de anos”.

“Aquela garota, uma sobrevivente dos cetras?”, surpreende-se <Red XIII>.

“Os cetras, ou Antigos, mostrarão o caminho para a 'Terra Prometida'. Espero muito dela”, acrescenta o presidente. Ele dispensa os prisioneiros, não sem reação violenta de <Barret>.

Os aventureiros são acomodados em três celas de carceragem: <Aeris> sozinha em uma delas, <Cloud> e <Tifa> na cela do meio e <Barret> e <Red XIII> na terceira. Entre sussurros, os prisioneiros discutem suas descobertas:

“Ouço apenas histórias sobre a Terra Prometida. Não sei se existe realmente”, comenta <Barret>.

O contato entre <Cloud> e <Aeris> é terno:

“Sabia que você viria atrás de mim.”

“Ei, sou seu guarda-costas, certo?”

“O combinado era um encontro, não é?”

E <Tifa> demonstra ciúme.

<Aeris> explica seu conhecimento sobre o Planeta:

“Só o que sei é que os cetras nasceram do Planeta, falam com o Planeta e destravam o Planeta. E... então... os cetras vão retornar à Terra Prometida. Uma terra que promete a felicidade suprema.”

A conversa continua com o desejo de <Aeris> de deixar Midgar. Eles decidem dormir um pouco.

[A subversão do livro]

Aeris é chamada de Antiga e de cetra. No original inglês, ambas as palavras recebem letras maiúsculas, como qualquer nacionalidade.

A tradução padronizou etnias e nacionalidades à portuguesa, isto é, em minúsculas. O capricho do tradutor de usar “Antigos” em maiúscula é uma tentativa de diferenciar esse povo (e sua última sobrevivente) do simples adjetivo “antigo”.

O jogo não padroniza completamente a apresentação de “Planeta”, alternando inicial maiúscula e minúscula. A tradução usa a palavra como nome próprio quando é “o Planeta” (como “a Terra”) e como substantivo comum (“este planeta”).

“Mako”, seja como nome, seja como complemento (em “energia mako”), passou para letras minúsculas; o mesmo ocorreu com “Materia”, na tradução “matéria”, exceto casos específicos como Matéria Negra ou Matéria Enorme.

Os Turks não são uma etnia, mas uma organização, daí a maiúscula.

14 - A ascensão de Rufus

<Cloud> acorda no meio da noite. A porta da cela está aberta. Ele sai e encontra um guarda caído no chão. <Cloud> pega com o guarda morto as chaves das outras celas.

“Humano nenhum poderia ter feito isto”, observa <Red XIII>.

O time se divide. <Cloud>, <Tifa> e <Aeris> seguem juntos. Sangue recobre os corredores do prédio da Shinra. No laboratório onde o grupo conheceu <Red XIII>, a jaula metálica de Jenova está arrombada.

O pequeno pelotão segue a trilha sanguínea até o topo do edifício, onde, em seu escritório, o presidente Shinra está em sua cadeira. Uma espada atravessa seu corpo.

“O líder da Shinra, Inc. está morto”, comenta, estupefato, <Barret>. <Cloud> nota:

“Somente Sephiroth é capaz de usar essa espada.”

Palmer, um executivo da empresa, surge de um canto e tenta fugir. É agarrado por <Cloud> e <Barret>.

“P, p, p, por favor, não me matem!”

Ele diz que viu Sephiroth. “Eu mentiria a vocês numa hora dessas? Eu até ouvi sua voz! Ele dizia algo sobre não nos deixar ficar com a Terra Prometida.”

“Isso quer dizer que a Terra Prometida existe e que Sephiroth está aqui para salvá-la da Shinra?”, pergunta <Tifa>. <Barret> continua:

“Então ele é um cara bom?”

“Salvar a Terra Prometida? Cara bom? De jeito nenhum!”, responde <Cloud>. “A coisa não é simples assim! Eu o conheço! A missão de Sephiroth é diferente!”

A chegada de um helicóptero interrompe a conversa.

O grupo sai para o heliponto e encontra Rufus, filho do senhor Shinra e vice-presidente da companhia.

“Quem são vocês?”

Cada personagem se apresenta a sua maneira: <Cloud> com pompa de herói, <Aeris> discretamente, <Red XIII> define-se como “espécime de pesquisa”.

“Bem, eu sou Rufus. O presidente da Shinra, Inc.”

“Cê só é presidente porque seu velho morreu!”, protesta <Barret>.

“É verdade. Vou deixar que ouçam meu discurso para o novo cargo”, diz friamente Rufus. Ele promete ser mais duro que seu pai: vai controlar pelo medo.

<Cloud> pede para os amigos fugirem enquanto é tempo e fica com Rufus.

As mulheres conversam e <Tifa> fica esperando por <Cloud>. Os demais iniciam a descida para o rés-do-chão, mas deparam com um robô-metralhadora no elevador.

[Final Fantasy e o mundo]

As personagens apresentam-se uma por uma ao líder inimigo. A ritualização da cena parece remeter à cultura pop japonesa: tal qual na tradição do tokusatsu (as séries televisivas como Ultraman ou Jaspion), há uma apresentação formal das personagens (“sou Cloud, ex-SOLDIER primeira classe”, em pose marcial) mesclada a humor (“sou Red XIII, um espécime de laboratório”).

15 - Saída espetacular

No topo do Edifício Shinra, Rufus pergunta a <Cloud>:

“Por que quer lutar comigo?”

“Você busca a Terra Prometida e Sephiroth.”

“Exatamente. Mm? Você sabia que Sephiroth é um Antigo?”

“Muita coisa aconteceu. De qualquer modo, não posso permitir que nem você nem Sephiroth tenham a Terra Prometida!”

“Suponho que isso signifique que não nos tornaremos amigos.”

Inicia-se uma luta, mas Rufus escapa da espada do soldado agarrando-se ao helicóptero em saída espetacular.

Descendo ao andar 69, <Cloud> encontra <Tifa>.

Enquanto isso, <Aeris>, <Barret> e <Red XIII> superam uma difícil batalha contra o robô-metralhadora e chegam ao térreo do edifício Shinra. Logo descobrem que a saída está cercada por guardas. Enquanto discutem como fugir dali, <Tifa> aparece no saguão.

“Por aqui, todo mundo!”

<Tifa> e os outros correm até uma exposição de veículos que adorna o saguão e o mezanino da entrada do edifício. <Cloud> surge sobre uma motocicleta. Todos os outros sobem numa pequena caminhonete. Os veículos sobem as escadas para o mezanino e saltam através de uma janela para uma rodovia do lado de fora.

Segue-se uma perseguição em alta velocidade. <Cloud>, sozinho, protege os companheiros dos ataques de soldados em motocicletas. A caçada termina com os aventureiros encurralados sobre uma ponte em construção. Feridos pelos ataques dos soldados da Shinra, os aventureiros precisam ainda derrotar Motor Ball, um tanque de guerra.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Diferentemente da maioria dos jogos, filmes ou livros, neste jogo todos os monstros enfrentados são explicitamente nomeados (o cursor de batalha indica o nome da criatura selecionada como alvo). Segue a lista dos “chefões” (em ordem de aparição, não inclui encontros “opcionais”):

Guard Scorpion	Materia Keeper
Airbuster	Red Dragon
Aps	Demon's Gate
Reno	Jenova-LIFE
HO512	Schizo
Hundred Gunner	Jenova-DEATH
Rufus e Dark Nation	Carry Armor
Motor Ball	Reno e Rude, mais uma vez
Bottomswell	Proud Clod
Jenova-BIRTH	Hojo
Dyne	Jenova-SYNTHESIS
Rude e Reno	Bizarro Sephiroth
Gi Nattak	Seraph Sephiroth
Palmer	

16 - Seguimos adiante

Os companheiros decidem que é preciso ir atrás de Sephiroth. Descem para a cidade baixa de Midgar por uma corda.

<Red XIII> diz que pretende seguir com eles até passar por sua cidade, onde pretende ficar.

Quando vão partir na jornada, <Barret> candidata-se a chefe do grupo. Mas as mulheres aclamam <Cloud>.

“^#\$^%... tá bom. Vão na direção nordeste, para uma vila chamada Kalm. Se algo acontecer, nós nos encontraremos lá.”

Depois de viajar por campos verdes, muito diferentes da metrópole vertical Midgar, a tropa reúne-se na hospedaria da pacata vila de Kalm.

Os presentes pedem que <Cloud> conte sua história.

“Eu queria ser como Sephiroth, por isso ingressei no SOLDIER. Após trabalhar com Sephiroth em diversas missões, tornamo-nos amigos.”

“Você chama aquilo de amigo?”, protesta <Barret>.



[A subversão do livro]

Um sinal de maturidade do gênero RPG aparece no jogo metalinguístico de *Final Fantasy VII* com a tradição. Da mesma maneira que o jogador só pôde personalizar o nome do protagonista depois de várias sequências, a típica navegação em que se abre o mapa-múndi só se torna disponível a esta altura do jogo, em que a trama vai avançada.

17 - Nosso monstro

Diante dos amigos, na hospedaria de Kalm, <Cloud> evoca uma cena do passado.

Um caminhão militar viaja sob intensa chuva. Dentro da área de carga, <Cloud> inquieto e três outros homens, incluindo Sephiroth, sentado numa caixa.

“Deram-me matéria nova. Mal posso esperar para usá-la”, diz o soldado <Cloud>.

“Como uma criança”, comenta Sephiroth.

O líder explica que não se trata de uma missão comum. Conta que um reator de mako apresentou problemas, produzindo monstros, e que a missão é derrotá-los e consertar o reator. O reator fica em Nibelheim, cidade natal de <Cloud>.

O caminhão é atacado: trata-se de um dragão.

<Cloud> é irrelevante para a batalha. Sephiroth vence sozinho o monstro.

Na hospedaria, em Kalm, <Cloud> explica como a força de Sephiroth é “irreal”.

A lembrança continua com a chegada de <Cloud> e os outros soldados da Shinra ao portal de Nibelheim.

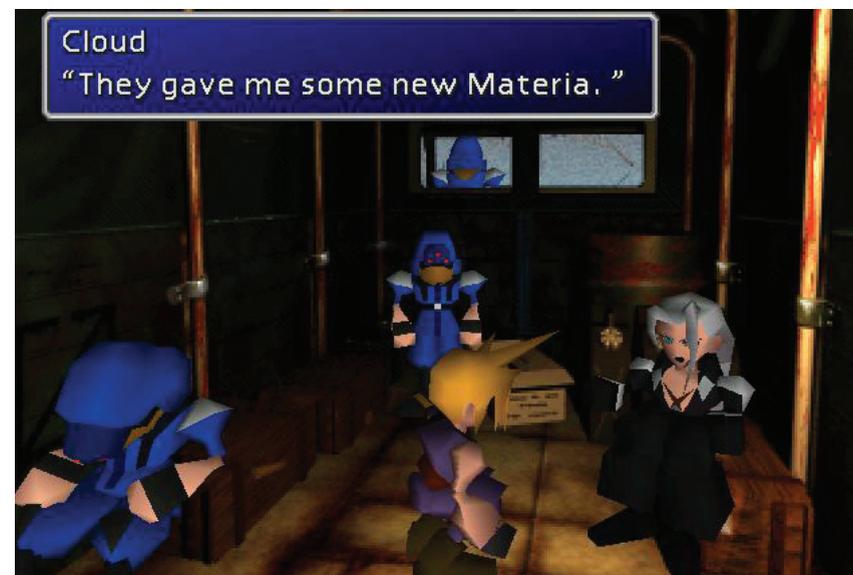
“É a primeira vez de volta a sua cidade natal em muito tempo, não? Como se sente?”, pergunta Sephiroth. “Não saberia dizer porque não tenho uma cidade natal”.

“E quanto a seus pais?”, indaga <Cloud>.

“Minha mãe é Jenova. Ela morreu logo após dar-me à luz. Meu pai...”

Sephiroth ri.

Os soldados adentram a cidade.



<Barret> interrompe a lembrança de <Cloud> para apontar que o nome da mãe de Sephiroth, Jenova, é o nome de uma das criaturas vistas no Edifício Shinra.

Em Nibelheim, Sephiroth entra na hospedaria e deixa <Cloud> livre para visitar seus conhecidos.

O jovem duvida das próprias lembranças.

Quando <Cloud> reconta seu retorno a casa, o tom cômico desaparece, substituído por uma carga alta de tensão.

“Não sei se dá para chamar de ‘família’. Meu pai... morreu quando eu era ainda muito jovem. É por isso que minha mãe vivia sozinha na casa.”

A fala é pausada, a memória entrecortada, hesitante.

“Sim, vi mamãe. Ela... era uma mulher vibrante. Não tinha mudado nem um pouco. Mas, poucos dias depois, ela morreu... porém, quando a vi, ela parecia bem.”

<Cloud> relembra ouvir conselhos de mãe: deitado, ao lado dela à pia, sentado, em falas cada vez mais curtas: “Não é, <Cloud>?”

“Sempre serei sua mãe...”

<Cloud> recusa-se a continuar o assunto.

Quando o jovem menciona a visita à casa de <Tifa>, ainda no centro de Nibelheim, ela pergunta se o amigo entrou em seu quarto.

>>Sim.

<Cloud> reconta ter revirado as gavetas e encontrado uma “calcinha ortopédica”.

<Tifa> corta a piada: “Estamos falando de algo importante aqui”.

>>Não!

<Cloud> prossegue.

Entre outros encontros na cidade, <Cloud> menciona ter conhecido Zangan, professor de artes marciais de <Tifa>. Mas nada da menina até então.

[A subversão do livro]

Uma peculiaridade da narrativa lúdica fica evidente no “*flashback* interativo”, em que o jogador encena as memórias do protagonista sem saber o final de sua própria experiência pregressa. As dúvidas do protagonista em relação ao passado são experimentadas pelo jogador na própria exploração do ambiente.

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. O roteiro joga com isso ao extremo: faz piada se o jogador tenta entrar numa casa irrelevante para a história, dá ao jogador a possibilidade de encontrar uma “calcinha ortopédica” no armário de Tifa somente como uma mentira provocativa para a ouvinte.

18 - O Monte Nibel

<Cloud> continua a contar aos companheiros as lembranças de sua passagem por Nibelheim como membro do SOLDIER.

Na manhã seguinte a sua chegada à cidade natal, os soldados reúnem-se à porta de uma mansão. A guia que os conduzirá pelo Monte Nibel é <Tifa>. A missão parece ser arriscada:

“Estarei bem, papai! Tenho dois membros do SOLDIER comigo.”

Um fotógrafo amador registra a saída da expedição e promete enviar uma cópia para cada envolvido.

A expedição formada por <Cloud>, Sephiroth, dois guardas da Shinra e <Tifa> segue pelas montanhas. Uma ponte de corda se parte durante a travessia do grupo, que cai no vale, apesar dos esforços de <Cloud> para segurar <Tifa> pela mão.

Lá embaixo, a expedição se reagrupa, menos um guarda da Shinra:

“Todos parecem estar bem. Podemos voltar ao lugar de onde viemos?”, pergunta Sephiroth a <Tifa>.

“As cavernas aqui são interligadas, como um formigueiro. E, Sephiroth... Parece que está faltando uma pessoa.”

“Pode soar frio, mas não temos tempo para procurar por ele. Não podemos retroceder agora, portanto devemos continuar.”

Eles chegam a uma caverna com pedras brilhantes, a energia mako. Ficam maravilhados com uma fonte de mako.

“Se o reator de mako continuar a sugar a energia, esta fonte também vai secar”, suspira <Tifa>.

“Matéria. Quando você condensa a energia mako, matéria é produzida. É muito raro poder ver matéria em seu estado natural.”

Discutindo o papel da energia mako em habilidades mágicas, Sephiroth é quem compartilha lembranças:



“Um homem certa vez disse para eu nunca usar um termo não científico como ‘poder misterioso’! Que isso não deveria nem ser chamado de mágica! Lembro-me de como estava raivoso.”

“Quem era esse?”, pergunta <Cloud>.

“Hojo, da Shinra, Inc... Um homem inexperiente designado para assumir o trabalho de um grande cientista. Ele era uma massa de complexos ambulante.”

Mais tarde, <Tifa>, <Cloud>, Sephiroth e o guarda remanescente da Shinra chegam ao reator de mako do Monte Nibel.

“Somente pessoas autorizadas podem entrar. Este lugar está repleto de segredos industriais da Shinra”, declara o líder da missão.

<Tifa>, inconformada, e o guarda ficam do lado de fora. <Cloud> segue Sephiroth ao ambiente repleto de câmaras de metal. Uma placa anuncia, diante de uma câmara principal: “Jenova”.

Sephiroth identifica um defeito em uma das outras câmaras.



“Isto é um sistema que condensa e congela a energia mako... isto é, quando funciona corretamente. Agora: o que a energia mako se torna quando se condensa mais um pouco?”

“Uh, umm..... Oh, sim! Vira uma matéria”, conclui <Cloud>.

“Certo, normalmente. Mas Hojo pôs algo mais ali dentro. Veja.”

As câmaras contêm escotilhas. <Cloud> olha e, dentro, vê uma figura monstruosa, vagamente humanoide.

“Membros normais do SOLDIER são humanos banhados com mako. Você é diferente dos outros, mas ainda humano. Mas o que são eles? Foram expostos a um alto grau de mako, muito mais que você.”

Sephiroth põe as mãos na cabeça. Treme.

Toma da espada e ataca as câmaras.

“Eu também fui criado assim?”

Uma das câmaras explode.

<Cloud>, recontando a história em Kalm, lembra ter ficado surpreso que a Shinra produzisse monstros.

“Droga, Shinra! Quanto mais escuto, mais odeio!”, esbraveja <Barret>.

<Cloud> relembra que Sephiroth depois se isolou em Nibelheim, desaparecendo.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

O *flashback* é longo a ponto de oferecer a possibilidade de salvar o jogo, como dizem os ouvintes da história, “para descansar”.

19 - Percepção

<Cloud> conta aos colegas o que se sucedeu depois da missão no Monte Nibel com Sephiroth. De volta a Nibelheim, <Cloud> vasculha a mansão Shinra, onde Sephiroth se instalara. Um soldado diz que o graduado membro do SOLDIER desapareceu depois de entrar num dos quartos.

O herói descobre uma passagem secreta, que leva a uma biblioteca subterrânea. Lá Sephiroth lê absorto:

“...um organismo aparentemente morto foi encontrado em um estrato geológico de dois mil anos. O professor Gast chamou aquele organismo ‘Jenova’. O nome de minha mãe é Jenova... Projeto Jenova... será apenas coincidência?”

Na hospedaria em Kalm, <Cloud> conta aos colegas que Sephiroth permaneceu por lá, estudando “como se estivesse possuído”.

<Cloud> lembra-se de acordar um dia na mansão Shinra e ir ao encontro de Sephiroth na biblioteca. O chefe de <Cloud> ri, mas o recebe chamando-o “traidor”.

“Traidor?”

“Seu traidor ignorante. Vou lhe contar.”

Sephiroth explica que “este planeta originalmente pertencia aos cetras”. O povo nômade migrava em busca da Terra Prometida, onde haveria a suprema felicidade. No entanto, deplora Sephiroth, alguns desistiram da jornada e escolheram a vida mais fácil, fixando-se.

“Esses são seus ancestrais.”

Os cetras seriam depois destruídos por um desastre, enquanto os dissidentes sobreviveriam em abrigos.

“Uma Antiga chamada Jenova foi encontrada num estrato geológico de dois mil anos atrás. O Projeto Jenova queria produzir pessoas com o

poder dos Antigos... não, dos cetras. Eu sou um dos produtos. Fora de meu caminho. Vou ver minha mãe.”

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Embora a memória de Cloud esteja confusa (e enganada, em certos aspectos), o trecho que mostra a “descoberta” de Sephiroth é inquestionável como ponto de virada.

Na estrutura do jogo, o Projeto Jenova é um experimento científico de hibridização: a mistura de seres humanos e seres “extraordinários” (os Antigos ou, segundo relatos posteriores, seres extraterrestres). É a busca de transcendência, mas por caminhos mesquinhos.

Uma leitura historicista, tendo em conta a época de produção do jogo, pode dar importância à semelhança fonética com o Projeto Genoma, que marcou os anos 90. Mesmo que somente essa fosse a intenção, a semelhança de Jenova com Jehovah (Jeová) também deve ter papel relevante na recepção do texto.

20 - Nibelheim em chamas

<Cloud> conta aos colegas o horror de ver sua pequena cidade em chamas.

Lembra-se de, saindo da mansão Shinra, encontrar o lutador Zangan, que socorre uma pessoa e pede ajuda. Em busca de feridos dentro das construções flamejantes, <Cloud> encontra habitantes e soldados caídos.

Após olhar para a casa de sua mãe, apenas lamenta sacudindo a cabeça.

Sephiroth caminha serenamente entre as chamas. Cidadãos que tentam dominá-lo morrem sob sua espada. Ele sai.

<Cloud> encontra <Tifa> no reator de mako, ajoelhada ao lado do pai morto.

“Sephiroth fez isso com você, não foi?” Ela maldiz Sephiroth, SOLDIER, “tudo”. Pega a espada no chão, ao lado de seu pai. “Odeio todos eles!”

No interior do reator, Sephiroth está diante da porta principal das câmaras.

“Mãe, estou aqui para vê-la. Por favor, abra esta porta.”

<Tifa> ataca enfurecida. Sephiroth toma a espada da jovem e a fere. Ele entra na câmara principal.

<Cloud> socorre <Tifa>, que suspira:

“Você prometeu... você prometeu que viria... quando eu estivesse em apuros...”

Na câmara de Jenova, o monstro feminino está ligado a aparelhos.

“Mãe, tomemos de volta este planeta juntos. Tive uma grande ideia. Vamos para a Terra Prometida.”

<Cloud> entra:

“Minha família! Minha cidade! Como pôde fazer isso com eles!”



Sephiroth ri e conversa com sua “mãe”. Começa a soltar Jenova dos aparelhos. Diante dos protestos de <Cloud>, responde que é “o escolhido” e sua missão é tomar o Planeta de “você, pessoas estúpidas”.

“Sephiroth... eu confiei em você. Não, você não é o Sephiroth que eu conheci!”

Na hospedaria em Kalm, onde <Cloud> termina de contar sua história, o grupo se pergunta que fim levou o vilão.

“Em termos de habilidade, eu não poderia matá-lo”, confessa <Cloud>.

“Os registros oficiais apontam que Sephiroth está morto. Li no jornal”, diz <Tifa>.

“A Shinra, Inc. é dona do jornal, por isso não dá para confiar nessa informação”, adverte <Aeris>.

<Barret>, enérgico como de hábito, reclama da falta de sentido das



idas e vindas de Sephiroth e Jenova e sai determinado a impedir que “Sephiroth ou Shinra consigam a Terra Prometida”.

<Tifa> aproxima-se de <Cloud>.

“Quão mal eu fiquei quando Sephiroth me feriu?”

“Pensei que você se fosse. Fiquei muito triste.

<Tifa> não responde.

Todos saem do quarto, deixando <Red XIII>, que medita:

“Que história fascinante...”

[A subversão do livro]

O capítulo aqui traduzido apresenta um pouco do uso das reticências como marca expressiva. Para padrões de escrita literária, o excesso de frases iniciadas ou terminadas com essa pontuação configura um vício; para o formato de narrativa audiovisual, com diálogos em caixa de texto, propicia clara marcação de silêncios e embaraço. O jogo desconsidera a representação formal, em “três pontinhos”, usando poeticamente essas marcas. Quando Cloud relembra a agressão de Sephiroth a Tifa, dá-se o seguinte diálogo:

Cloud: “I thought you were a goner.I was really sad.”

Tifa: “.....”

21 - Chocobo Chocobo

A tropa reúne-se no saguão da hospedaria em Kalm. <Cloud> recebe de <Barret> um aparelho, o PHS, para o grupo se comunicar.

<Cloud> circula pela vila. Alguns dos habitantes defendem a Shinra por trazer tecnologia e conforto. Outros a criticam por acabar com a energia natural. Indicam também que uma figura vestida de negro, com uma espada notável, passou em direção ao leste, à planície.

A leste de Kalm, os heróis encontram o Estábulo do Chocobo. Os chocobos dançam a Valsa dos Chocobos para os aventureiros.

Choco Bill, criador dessas aves, explica que, para cruzar o pantanal adiante, é preciso montar esses animais. Do contrário, o viajante pode facilmente tornar-se presa de Midgar Zolom, um monstro gigantesco de aspecto serpentino. Como Choco Bill não tem animais à venda no momento, ele instrui a turma sobre como capturar um chocobo na planície.

Os companheiros levam ervas para atrair os chocobos e finalmente conseguem capturar um espécime. Montados na grande ave, conseguem cruzar os pântanos até a Mina de Mythril.

Quando chegam à entrada da mina, um zolom pende morto, empalado em um poste.

“Sephith... fez isto?”, pergunta-se <Cloud>.

Na mina, os parceiros encontram Rude e Elena, dos Turks. <Cloud> acusa-os de serem sequestradores.

Elena explica que suas missões incluem encontrar Sephiroth e impedir a AVALANCHE de progredir.

Entra Tseng, superior de Rude e Elena, e ordena que cumpram “aquelas outras ordens”. Verborrágica, a novata Elena deixa escapar que eles prosseguirão na direção do Porto de Junon, para onde se dirige Sephiroth. A dupla sai.

Tseng fica:

“<Aeris>. Há quanto tempo. Parece que se livrou da Shinra por um tempo, agora que Sephiroth reapareceu.”

“O que está dizendo? Que eu deveria ser grata a Sephiroth?”

“Não... Bem, não vou vê-la muito, então cuide-se.”

“É estranho ouvir isso de você.”

[Final Fantasy e o mundo]

O chocobo é uma ave que equivale no universo Final Fantasy ao cavalo: é montaria e animal de tração, levando um ou dois humanos em seu dorso. Não alça voo.

Um dos elementos típicos dos *role-playing games* é o papel metonímico assumido pelo “avatar”. A figura do protagonista que perambula pelos mapas e cenários representa todo o grupo que o acompanha. Neste episódio, a metonímia é estendida à montaria: capturar um chocobo basta para levar todo o grupo através do terreno instável.

22 - Forte Junon

Quando os viajantes chegam ao Forte Junon, <Cloud> lamenta que a vila em volta esteja decadente. Os habitantes comentam que a água está poluída. Um elevador leva à parte superior da fortificação, mas é de uso exclusivo da Shinra.

Na praia, uma menina à beira d'água chama um golfinho. O animal se aproxima e ela fala com ele:

“Meu nome é... Pri-scil-la! Agora você fala.”

A menina desconfia dos forasteiros e pergunta se trabalham para a Shinra. A discussão é interrompida pela chegada de um monstro marinho, que afunda a garota.

Os heróis lutam contra o monstro Bottomswell e resgatam a menina, inconsciente.

Um homem chega à praia e ordena que <Cloud> ressuscite a garota por meio de respiração boca a boca.

O homem leva a menina para casa. Uma velha habitante da vila agradece pelo salvamento e oferece estada em sua casa.

Dormindo, <Cloud> começa a ter um diálogo interno.

“Isso me lembra...”

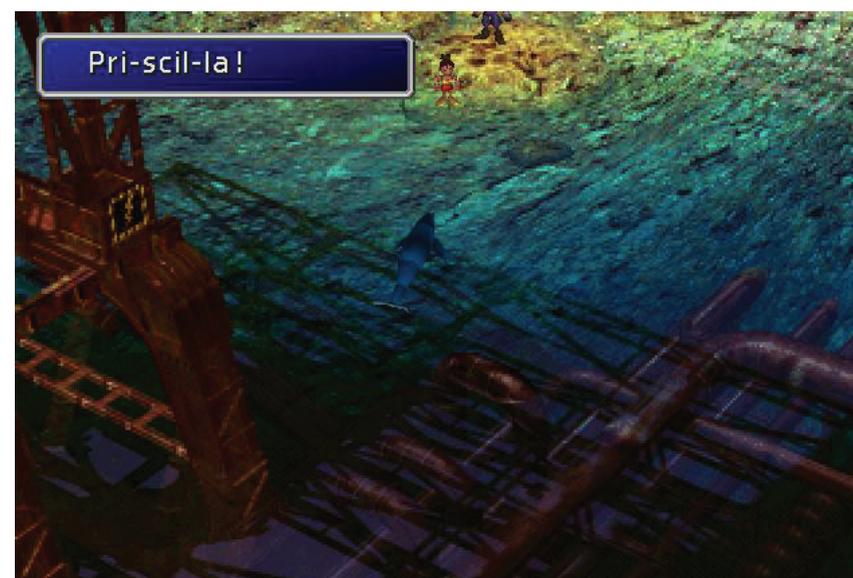
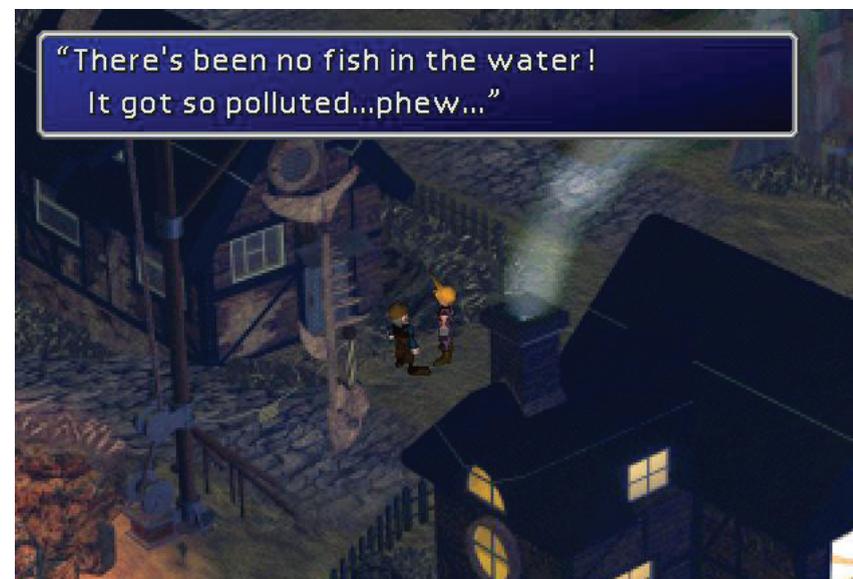
“Você de novo?”

“...Quem é você?”

A voz insinua que ele deveria perguntar a <Tifa> por que não ficaram a sós cinco anos antes, em Nibelheim.

<Cloud> acorda com a visão da própria <Tifa> diante de si. Hesitante, o rapaz inicia o diálogo revelador, mas é atrapalhado pelo burburinho lá fora.

Ao som de fanfarra, a trupe descobre que a vila está se preparando para receber Rufus, o novo presidente da Shinra.



A menina Priscilla, recuperada, oferece um presente pelo salvamento: um amuleto. Trata-se na verdade de uma matéria capaz de invocar a poderosa Shiva em batalha.

“Vovô e vovó contaram que esta praia era linda quando eles eram pequenos. Mas, depois que a Shinra construiu aquela cidade lá em cima, o sol parou de brilhar aqui e a água ficou poluída. Cresci com essa história e odeio tanto a Shinra que eu poderia morrer!”

Percebendo que Rufus pretende cruzar o oceano partindo daquele porto, a turma busca uma maneira de escalar a torre. A menina adverte que a cerca da estrutura tem uma corrente de alta voltagem. Os companheiros, um por um, delegam a tarefa para <Cloud> e dão no pé.

Priscilla é quem ajuda o bravo rapaz do cabelo espetado. Da água, ele precisa saltar, usando o impulso do golfinho da menina, para alcançar a torre que leva à cidade superior.

[Final Fantasy e o mundo]

A menina dá o “amuleto” que na verdade é uma matéria de invocação. Nem toda matéria é conquistada em cenas obrigatórias, como esta. Exemplos mais comuns podem ser comprados; outros estão escondidos ou dependem de aventuras exploratórias “opcionais”. O fato de Shiva ser uma matéria incontornável torna-a uma das mais frequentes figuras do jogo: invocada em batalha, paira sobre a luta em forma de jovem mulher azul, soprando sua magia de gelo sobre os inimigos. Seu nome não é mencionado pela menina Priscilla nem ninguém mais, sinal da separação entre a mitologia “de batalha” e a “do roteiro”.

Shiva é uma entidade recorrente na série Final Fantasy, tendo passado por uma evolução própria. Representada no Nintendo Entertainment System como uma personagem humanoide e azul, parecia uma alusão ao Shiva hindu como frequentemente apresentado em estatuetas. À luz da tradição dos *role-playing games*, pode-se argumentar que a figura acabou encaixada no sistema de magias elementais, cabendo-lhe o gelo por sua coloração azul, frequentemente associada ao frio e à água.

23 - O retorno de Rufus

<Cloud> chega ao topo da construção no Forte Junon: uma base aérea, com naves estacionadas.

O herói entra na base militar, onde é tomado por um soldado e recebe ordens para a recepção ao presidente Rufus.

<Cloud> veste um uniforme da Shinra. “Fiquei tão orgulhoso quando vesti um pela primeira vez. Quando terá sido? Não suportaria usar esta coisa nunca mais.”

O comandante da tropa instrui <Cloud> quanto aos passos e a saudação que devem ser utilizados no desfile que se aproxima. Ele impressiona os soldados com sua habilidade.

Na parada militar, fileiras de soldados precedem e seguem Rufus, que passa acenando do banco de trás de um carro conversível.

<Cloud> e seus “companheiros” da Shinra chegam atrasados à parada, entrando na formação com o desfile já em movimento.

Encerrado o evento, o rebelde disfarçado fica em forma numa das fileiras de soldados dispostas diante de Rufus e Heidegger, que conversam.

Heidegger explica que a aeronave de longo alcance ainda não está pronta.

Com a risada desagradável que lhe é característica, Heidegger explica: “Deve ficar pronta em cerca de três dias. Gya haa haa!”

“Nem mesmo a Gelnika, da Força Aérea?”, desaponta-se Rufus.

Heidegger responde que há um navio pronto para zarpar.

Rufus critica o riso “de cavalo” de seu subordinado e sai. Heidegger desconta a agressividade distribuindo sopapos entre os soldados (mais especificamente, em <Cloud>) e parte.

Os soldados comentam que o “homem de capa preta” esteve na cidade.

“Ele desapareceu logo em seguida. Corre um rumor de que era Sephiroth”, mexerica um deles.

Em seguida, a tropa recebe ordens de fazer a despedida de Rufus. Mais uma vez, é preciso treinar uma sequência de movimentos. <Cloud> mostra seu típico movimento de vitória, em que gira a arma com uma mão, e os homens o elegem como encerramento da rotina.

Os soldados, incluindo <Cloud>, fazem a apresentação para Rufus na doca.

“Muito bem. Continuem com o bom trabalho para a Shinra, Inc.,” elogia Rufus.

Enquanto embarcam, o novo presidente diz para Heidegger: “Uma vez que se espalhe que Sephiroth está por aqui, <Cloud> e seus amigos também aparecerão”.

No bate-papo subsequente da tropa, um dos soldados diz que a razão para o destempero de Heidegger é que Hojo pediu demissão. Os homens são dispensados; <Cloud> aproveita para embarcar no navio.

A nau parte para cruzar o oceano.

[Final Fantasy e o mundo]

Heidegger, chefe da Manutenção de Segurança Pública da Shinra, apresenta-se sempre fardado. Trata-se do estereótipo do vilanete subserviente e adulator que, na ausência dos superiores, desconta a ira pelos próprios fracassos nos subordinados. Pode a aquisição desse nome alemão corroborar uma leitura posterior do filósofo Heidegger como “peça da engrenagem nazista”, em vez de “pensador do ser e da errância”?

24 - Viagem de barco

Sozinho, <Cloud> percorre o navio da Shinra. Logo descobre que seus parceiros também embarcaram e estão igualmente disfarçados de tripulação (inclusive <Red XIII>, que mal consegue se equilibrar sobre duas patas).

Sobre o convés, <Barret>, vestindo um chamativo traje de marinheiro, observa Rufus e Heidegger, que conversam dentro de uma cabine.

“Como pode... sair rindo desse jeito? Por causa dele, Biggs... Wedge... Jessie...”

Uma sirene interrompe seu irado discurso.

“Emergência! Figura suspeita identificada! Aqueles que não estiverem em serviço devem vasculhar o navio. Apresentem-se quando a encontrarem!”

Os heróis reúnem-se no porão. Percebem, aliviados, que não foram eles que levantaram a suspeita. Os aventureiros perguntam uns aos outros quem seria o invasor.

No caminho para a casa de máquinas, marinheiros caídos contam que “aquilo lá não é humano”.

No painel de controle, mais uma vítima cai. Em seu lugar, surge uma imagem de Sephiroth.

“A hora... chegou...”

<Cloud> tenta conversar com Sephiroth. Este não responde; sua imagem desaparece. Em seu lugar, vê-se o monstro Jenova-BIRTH. O monstro de aparência orgânica, mas indistinta, alto e tentaculado, é um páreo duro em combate.

Derrotado o monstro, <Cloud> resume: “cinco anos atrás”, Sephiroth saiu em busca da Terra Prometida, para se tornar governante do Planeta. Voltou, matou o presidente Shinra e, agora, veio trazendo consigo Jenova.

O sistema de som anuncia que o navio está chegando a Costa del Sol.

O navio da Shinra aporta. Os heróis desembarcam.

Costa del Sol é um destino turístico praiano. Os amigos brincam com <Barret>, ridicularizando o colorido uniforme de marinheiro que o grandalhão usara a bordo, antes de partir em busca de abrigo do forte calor.

Rufus e Heidegger saem do navio e discutem a presença de Sephiroth e o bando de <Cloud> na mesma embarcação.

“Eles passaram batido. Você falhou grandemente desta vez, Heidegger.”

“Estou envergonhado.”

Rufus parte de helicóptero. Heidegger desconta a humilhação batendo em subordinados que encontra pelo caminho.

[Final Fantasy e o mundo]

Após derrotar Jenova-BIRTH, o jogador pegará uma matéria capaz de invocar Ifrit. Apesar do nome de gênio da tradição islâmica, seu elemento não é o vento nem sua aparência diáfana: trata-se de uma figura humanoide chifruda, um “diabo” que cospe fogo.

25 - Hojo na praia

Costa del Sol tem lojas, pousadas, executivos, comerciantes, visitantes. Os jovens ficam desconfiados de que muitos deles procuram prostitutas na cidade turística; sabem que muitos outros buscam jogos e apostas em Gold Saucer, ao sul.

Na pousada, <Barret> se esconde no banheiro, em aparente crise de saudade da pequena Marlene.

<Cloud> vai à praia, onde encontra Hojo reclinado numa cadeira, cercado de mulheres.

<Tifa> manda <Cloud> ter com o cientista da Shinra. Uma das belidades anuncia ao “professor” que alguém o procura.

Hojo automaticamente recusa a conversa, mas logo reconhece o jovem:

“Há quanto tempo, <Cloud>.”

O herói não tolera o bom humor praiano de Hojo e insiste no assunto Sephiroth.

“Trei a qualquer lugar onde Sephiroth estiver! Para vencê-lo e pôr um fim nisto tudo!”

“Sei... isso pode ser interessante. Você foi do SOLDIER? Heh heh heh! Gostaria de ser minha cobaia?”

<Cloud> saca a espada, mas é interrompido por <Tifa>.

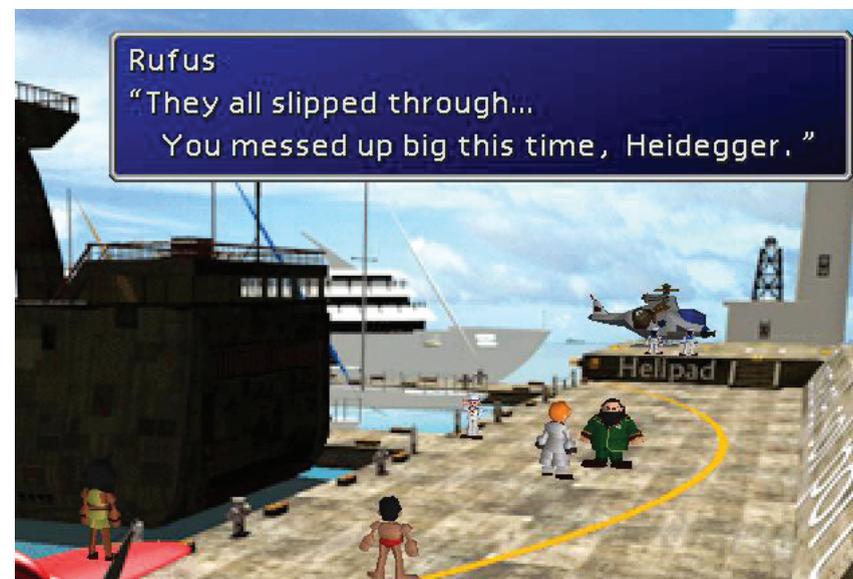
Hojo volta-se a <Aeris>.

“Diga-me, você não é a ‘Antiga’?”

“Sou <Aeris>. O mínimo que poderia fazer é lembrar o meu nome. Quero que me diga uma coisa, professor Hojo... Sei que sou uma Antiga. Minha mãe me contou.”

“Sua mãe? Oh, você se refere a Ifalna. Como ela está?”

“Você não sabia? Ela morreu.”



“...sei.”

“Professor Hojo... Jenova é uma Antiga? Sephiroth é um Antigo? Temos todos o mesmo sangue?”

Hojo murmura, evitando responder.

Os aventureiros decidem sair de Costa del Sol em direção ao sul.

No início de uma trilha através de montanhas, um homem diz que acaba de passar por “um cara de capa preta”: “Tentei dizer a ele que é perigoso mais para cima, mas ele me ignorou”.

Seguindo o caminho, o grupo passa por um reator de mako e anda sobre trilhos dos carros de minério.

Depois de vencer os obstáculos da mina abandonada, <Cloud> encontra um minerador vivendo num esconderijo. Ele lamenta que a mina de carvão de Corel tenha sido esvaziada.

[Final Fantasy e o mundo]

O nome do professor Hojo é um dos menos distintivos de alguma citação. Segue a página de desambiguação de “Hojo” na Wikipedia, acessada em dezembro de 2011.

- Hōjō clan, a family of regents of the Kamakura Shogunate
- Late Hōjō clan, daimyo in the Sengoku Period
- Hōjō, Ehime, a city in Japan
- Hōjō, one of the five kata of Kashima Shinden Jikishinkage-ryū
- Hōjō, Tottori, a town in Japan (Now part of Hokuei)
- Hōjō Tokiyuki, an early Japanese Scouting notable
- Hōjō (Inuyasha), a character in the manga and anime series Inuyasha
- Hojo, a supporting character in comic strip Mandrake the Magician
- Hōjō Tsukasa (popularly but incorrectly romanized “Hojo”), Manga artist and creator of City Hunter
- Howard Johnson’s, a U.S. chain of restaurants and hotels
- A nickname for Howard Johnson, especially Howard Johnson (baseball)
- A nickname for Howard Jones
- Professor Hojo, a non-playable character in the video game *Final Fantasy VII*
- Hōjō (Zen), the abbot’s living quarters in a Zen monastery
- Satoko and Satoshi Houjou from the series Higurashi no Naku Koro ni.
- Reika Hōjō from Goshūshō-sama Ninomiya-kun.

26 - Corel Norte

Quando <Barret> chega a Corel Norte, homens de macacão o recebem. Mas não o tratam bem:

“Você tem muita audácia de voltar aqui!”

“Olhe para este lugar! A culpa é toda sua por Corel Norte ter se tornado um lixo!”

<Barret> reconhece sua culpa pelo fato de a cidade estar destruída e sai, envergonhado.

O restante dos aventureiros explora a favela que um dia foi uma vila de mineradores. Os habitantes catam sucata para sobreviver, os comerciantes reclamam dos negócios.

Um deles conta que o homem de capa preta que acaba de passar por ali usava uma tatuagem com o número “1”.

De Corel Norte parte o Ropeway, o bondinho que leva a Gold Saucer. Trata-se de um teleférico que sobe por uma corda até a cidade-cassino.

Enquanto <Cloud> vai à estação do Ropeway, <Barret> retorna e conta seu passado para os amigos.

Corel era uma pujante vila de mineradores de carvão.

Um dia, uma pequena assembleia se forma para discutir o futuro da comunidade: membros da Shinra, um carvoeiro veterano e <Barret> tentam convencer o conterrâneo Dyne de que o carvão é coisa do passado, a ser substituída pelos reatores de mako. Dyne reluta:

“Nosso carvão tem sido protegido há gerações. Nossos pais, e os deles, arriscaram suas vidas por ele. Não temos o direito de jogar tudo isso fora tão facilmente!”

Scarlet, da Shinra, garante que a empresa vai manter a vila ativa. <Barret> lança mais um argumento:

“Escute, Dyne. Não quero que minha esposa, Myrna, sofra mais.”

A vida facilitada prometida pela Shinra daria lugar a uma situação trágica.

<Barret> conta que, numa ocasião em que ele e Dyne estavam fora da cidade, tropas da Shinra incendiaram a cidade.

“Todos os habitantes... todos os meus parentes... todos... tudo...”

Ele explica que a Shinra conduziu o massacre em resposta a uma explosão num reator de mako.

“A Shinra culpou o povo pelo acidente. Disse que tinha sido causado por uma facção rebelde.”

O grandalhão lamenta a perda de sua esposa e assume a culpa por ter ficado contra Dyne, seu melhor amigo.

O grupo embarca no Ropeway.

[Final Fantasy e o mundo]

A cidade natal de Barret tem um quê de Terceiro Mundo: antes de se tornar uma favela, era uma humilde comunidade de extração mineral. O “bondinho” que leva ao parque de diversões elevado Golden Saucer é uma estrutura semelhante à do Pão de Açúcar, no Rio de Janeiro, em aspecto do carro e na mecânica de cabos (por isso “ropeway” no jogo).

27 - Gold Saucer

Os heróis sobem de bondinho até a enorme estrutura dourada, iluminada por luzes coloridas e piscantes, chamada Gold Saucer.

Na bilheteria do complexo, uma funcionária explica as regras: pague-se gil para entrar, mas dentro do parque há uma moeda própria, GP, que serve para acessar algumas atrações e só é obtida em jogos dali.

No saguão, diante de portais que levam a diversas seções do parque de diversões, <Barret> resiste ao clima de brincadeira. Sisudo, lembra que estão ali em busca de Sephiroth.

<Cloud> encontra Dio, dono do parque, que conta que o homem da capa preta mencionou estar em busca da “Matéria Negra”.

Na seção do Gold Saucer chamada Wonder Square, <Cloud> encontra um gato de pelúcia montado num animal mecânico alto e fofo, um moogles enorme.

Esse gato falante chama-se...

<Cait Sith>

<Cait Sith> diz que é um vidente. <Cloud> pergunta onde pode encontrar Sephiroth e recebe, depois de uma pequena dança, bilhetes com respostas-padrão, como “sua cor da sorte é azul”. Na terceira tentativa, <Cloud> lê:

“O que você persegue será seu. Mas você perderá algo querido”.

<Cait Sith> confessa: “Não sei se isso é bom ou mau... é a primeira vez que tiro algo como isso”.

O gato é aceito na tropa.

Os amigos divertem-se nos diversos jogos no parque. Há apostas em corridas de chocobos e um teatro, sem atrações no momento.

Na Battle Square, <Cloud> vê um guarda cair morto. Ele entra na área de atrações e encontra mais corpos. Pergunta-se: foi Sephiroth?

“Não... não é ele. Eles foram todos baleados... Sephiroth jamais usaria uma arma de fogo”, conclui.

Uma das vítimas moribundas diz que foi alguém com uma arma no braço. <Barret> não está presente.

Dio aparece repentinamente e acusa os visitantes pelo crime.

Robôs cercam os aventureiros e os aprisionam. O dono do parque de diversões rejeita qualquer investigação:

“Não há o que ouvir. Paguem por seu crime lá embaixo!”

Abre-se um buraco no chão: os companheiros caem de Gold Saucer para a terra.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

A abundância de minijogos é um dos atrativos deste jogo. Muitos deles (inclusive uma versão da fuga do prédio da Shinra, do capítulo 15, por exemplo) estão reunidos no Golden Saucer. O jogador poderá retornar livremente ao parque em ocasiões posteriores.

A possibilidade de o jogador interromper temporariamente a aventura em busca de minijogos é um diferencial dos jogos eletrônicos: o eixo narrativo principal “espera” o jogador retomar o rumo das missões, independentemente do tempo dedicado a isso.

28 - Braço de arma

O parque de diversões elevado Gold Saucer está fincado acima da prisão natural de Corel: os presos estão num campo aberto, cercados por desertos de areia movediça por todos os lados.

Na prisão, os heróis encontram <Barret>, ao lado de um homem caído. O líder da AVALANCHE corre dos amigos. <Cloud> verifica que o homem caído também foi baleado.

Os prisioneiros explicam que a única saída dessa prisão é tornar-se um jóquei de chocobos, o que requer um bom relacionamento com o “chefe”. Os jóqueis têm permissão para subir pelo elevador de volta para Gold Saucer.

Num canto da prisão, o bando entra numa casa simples, semelhante àquelas dos mineradores de Corel Norte. <Barret> entra abruptamente e dispara tiros de seu braço. <Cloud> e os amigos se protegem, mas logo percebem que ele atirava num homem escondido atrás do sofá.

“Não queria que nenhum de vocês se envolvesse..”

“Ei, essa fala é do <Cloud>!”, protesta <Aeris>. “É muito perigoso, não posso deixar você se meter nisso, blablablá.”

<Barret> conta que existe outro homem com o braço de arma.

O rude líder da AVALANCHE retoma a lembrança do dia em que Corel estava sendo incendiada.

Ele e Dyne chegam a tempo de lutar contra soldados da Shinra, mas não conseguem poupar a vida do velho líder da comunidade.

Scarlet lidera uma emboscada à dupla. A batalha termina com <Barret> segurando Dyne pela mão, para que este não caia num precipício. Os soldados atingem os braços de <Barret> e Dyne, que cai.

“Daí em diante, não pude mais usar meu braço direito.”

Para se vingar da Shinra, <Barret> fez uma prótese em forma de arma de fogo.

“Naquela época ouvi o doutor contar que outro homem havia passado pela mesma operação que eu. Mas o dele era o braço esquerdo.”

<Barret> diz que procura Dyne para se desculpar.

Aquele que um dia fora o melhor amigo de <Barret> é encontrado à beira de um precipício num canto da prisão de Corel. Ele atira em sucata com seu braço armado.

“Dyne... é você?”

“Taí uma voz que não escuto há anos.”

Mancando, Dyne dirige-se agressivamente a <Barret>. Diz que ouviu a voz de Eleanor pedindo que não odeie <Barret>. Eleanor era a esposa de Dyne e a mãe de Marlene; Dyne descobre que a menina está viva, mas reage enfurecido.

<Barret> tenta, mas não consegue evitar uma luta contra o velho amigo.

Vencido, prostrado, Dyne arremessa uma joia para <Barret>:

“Dê esse pingente a Marlene... Era... de Eleanor... uma lembrança... de minha esposa...”

Dyne atira-se no precipício.

[A subversão do livro]

Neste capítulo um expediente narrativo típico do cinema dirige a interpretação das ações de Barret: o narrador onisciente oferece ao espectador (o jogador) um contexto que as personagens não conhecem. Como o jogador assistiu às lembranças de Barret, é capaz de reconhecer, na casa em que o grandalhão irrompe violentamente, um lugar semelhante àquele onde os mineiros haviam-se reunido antes da tragédia de Corel Norte. Quando ele dispara contra um homem ali escondido, portanto, está expulsando um intruso de uma casa que foi de seus conterrâneos.

29 - Corrida de chocobos

Num escritório improvisado na prisão de Corel, Mr. Coates faz as vezes de administrador penitenciário. Quando prisioneiros vêm pedir para sair da prisão, ele os orienta a buscar “o chefe”.

<Barret> entra na saleta e não precisa falar muito:

“Dyne tem suas razões e não pode falar”, grunhe. “Então eu trouxe isto.”

Espantado com a visão do pingente do “chefe”, o homem de paletó pergunta se eles mataram Dyne.

“Então Dyne está morto... Quem sabe agora o lugar vai sossegar um pouco. Dyne não se importava com quem as pessoas eram...”

<Barret> pega Mr. Coates pelo pescoço, exigindo respeito pelo amigo.

<Cloud> pergunta sobre a corrida de chocobos. Ele precisa vencê-la para obter a liberdade. Ester, uma mulher de sapatos vermelhos e vestido roxo, entra e se dispõe a treiná-lo.

“Ela pode parecer esquisita, mas é a melhor empresária de jóqueis”, diz Mr. Coates.

<Cloud> toma o elevador com Ester. Ela promete interceder para que todo o grupo seja liberado da prisão se <Cloud> vencer uma corrida.

O jóquei precisa aticar o chocobo sem ultrapassar seu limite, do contrário o animal fica exausto no meio da corrida.

Quando <Cloud> obtém a vitória, Ester traz uma carta de Dio, que oferece um presente como pedido de desculpa. Acrescenta que conheceu Sephiroth, muito popular com “garotos de sua idade”.

“Por que não pedem seu autógrafo? Parece que ele partiu em direção ao sul, passando o rio, para Gongaga”, escreve o empresário.



O presente é um “buggy”, veículo capaz de atravessar desertos e rios, com o qual a jornada continua.

Quando os exploradores chegam à região de Gongaga, <Cloud> avista os Turks Rude e Reno nas proximidades de uma ruína de reator de mako. Resolve espiar e vê que eles estão discutindo “de quem você gosta”: <Tifa>, a “Antiga” ou Elena.

Elena, dos Turks, entra e dá fim ao mexerico. Ela dá o alerta: “Eles estão aqui!”. Reno e Rude devem acabar com os heróis.

<Cloud> e seus companheiros combatem os Turks e vencem.

“Como eles sabiam que estávamos aqui?”, indaga <Aeris>.

“Um espião? Não mesmo”, duvida <Tifa>.

Tseng e Scarlet chegam de helicóptero para vistoriar o reator. Escondido, <Cloud> escuta a conversa sobre o desenvolvimento de novas armas,

mais poderosas.

Scarlet provoca: “Mas, mesmo que fizéssemos a arma perfeita, aquele Heidegger estúpido conseguiria usá-la?”

“...”

“Oh... desculpe! Esqueci que Heidegger era seu chefe! Ha ha ha!”

A dupla vai embora.

Em Gongaga, habitantes reclamam da explosão do reator, que tirou vidas. Que a Shinra prometeu felicidade, mas deu o oposto.

Em uma pequena casa, um casal reconhece o brilho nos olhos do ex-SOLDIER. Seu filho Zack saiu de casa com a meta de entrar nessa organização, mas está desaparecido. <Cloud> não reconhece o nome, mas <Aeris> sim.

<Aeris> sai da casa e <Cloud> a segue.

“Não lhe contei? Ele foi meu primeiro amor.”

“...”

“Zack... SOLDIER primeira classe. Como o <Cloud>.”

O soldado de cabelo espetado estranha não conhecer aquele nome, pois poucos chegam à primeira classe. E fica enciumado.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Cloud demonstra ciúme ao saber do namoro entre Aeris e Zack. Este soldado, mencionado de passagem ao longo da história, é a chave da confusão mental de Cloud: descobrimos no final da história que as memórias do herói foram adulteradas, que Zack foi aquele que Cloud pensava ser. Isso explica muito da ambiguidade de Cloud em relação às garotas: Aeris foi namorada do ex-SOLDIER que Cloud pensava ser; Tifa era a amiga de infância a quem o “verdadeiro” Cloud jurara lealdade.

Zack protagoniza *Crisis Core*, jogo lançado posteriormente para contar esse passado.

30 - Cosmo Canyon

A jornada continua. O buggy sai de Gongaga e viaja até a região montanhosa e vermelha de Cosmo Canyon, onde começa a falhar. Cosmo Canyon é uma cidade construída na pedra.

<Red XIII> cumprimenta o guardião: “Estou em casa! Sou eu, Nanaki!”

O guardião explica que ali se reúnem pessoas de todo o mundo em busca do Estudo da Vida do Planeta. Como a cidade está “lotada”, ele não os deixaria entrar se <Red XIII>, ou Nanaki, não dissesse que eles o ajudaram.

Dentro, os viajantes conhecem, entre outras coisas, a história da Cosmo Candle, chama perene que protege a cidade.

“É aqui que eu... quero dizer... esta é minha cidade. Minha tribo protege aqueles que apreciam este belo cânion e o Planeta. Minha corajosa mãe lutou e morreu aqui, mas meu covarde pai a abandonou. Sou o último de minha raça.”

Em uma cabana no topo do cânion, <Cloud> encontra <Red XIII> e um velho que flutua.

“<Cloud>, este é meu avô, Bugen. Ele é incrível. Ele conhece tudo.”

Bugenhagen explica que, para os padrões longevos de sua raça, <Red XIII> é um menino: seus 48 anos equivalem a 15 ou 16 dos humanos. Nanaki protesta e leva um sermão.

“Quando chegar a hora de este planeta morrer, você vai entender que não sabe absolutamente nada.”

Bugenhagen diz que o fim está próximo porque ele ouve o choro do Planeta.

<Red XIII> pede ao avô que mostre sua máquina a <Cloud>. Em seu laboratório, Bugenhagen mantém uma espécie de planetário holográfico. Lá ele dá uma aula sobre o Planeta.

“Um dia... todos os humanos morrem. O que acontece com eles após

a morte? O corpo decompõe-se e retorna ao Planeta. Isso todo mundo sabe. E quanto a sua consciência, seus corações e almas? A alma também retorna ao Planeta. E não só aquela dos humanos, mas tudo no Planeta. Na verdade, todas as coisas do universo são assim. Os espíritos que retornam ao Planeta mesclam-se e vagam por ele. Vagam, convergem e se dividem, tornando-se um fluido, chamado Fluxo Vital. Em outras palavras, um caminho de energia das almas que vagam pelo Planeta.”

O sábio mostra seres morrendo de um lado do Planeta e seres nascendo de outro. A conclusão de Bugenhagen é que os reatores de mako destruirão a vida no Planeta.

[A subversão do livro]

Jogos têm regras restritivas. Aqui aparece um exemplo de como essas regras afetam a narrativa.

Na exploração do mapa e dos cenários internos, o protagonista escolhe um bando de até três guerreiros (quase sempre liderados por Cloud) que atuarão em caso de repentino combate. Essas três unidades são representadas pelo avatar único controlado pelo jogador. Embora fosse tecnicamente viável quebrar esse protocolo em trechos sem combate, e haja momentos em que todos os membros do grupo apareçam em cena, o sistema é na maioria das vezes fiel à regra (o que mantém o jogador em estado permanente de apreensão). A escolha desse pelotão de batalha acontece por meio do recurso PHS, aparelho que emite um som de campainha típico de telefones celulares de primeira geração e na história é efetivamente usado como um telefone móvel. A escolha do subgrupo influencia inclusive os diálogos com personagens não jogáveis do enredo.

Aqui, a justificativa apresentada para que apenas dois amigos de Cloud possam comparecer à palestra sobre o Planeta é que não cabe mais gente no planetário.

31 - A verdade é vermelha

Depois da palestra de Bugenhagen, os aventureiros reúnem-se em torno da Cosmo Candle. Nessa noite, cada um partilha algumas lembranças e reflexões sob a bruxuleante iluminação do fogo.

<Barret> lamenta a morte dos parceiros Biggs, Wedge e Jessie:

“Cosmo Canyon... Foi aqui que a AVALANCHE nasceu. Prometi a meus homens que um dia, quando salvássemos o Planeta da Shinra, viríamos todos ao Cosmo Canyon comemorar.”

<Red XIII> volta à lembrança negativa de seu pai. Reclama de sua reação ao ataque da tribo Gi, abandonando sua mãe. Bugenhagen chega flutuando e diz que vai mostrar uma coisa ao bravo felino.

No interior das cavernas de Cosmo Canyon, <Cloud> e <Red XIII> seguem Bugenhagen até uma porta, até então selada. Este manda-os entrar. Descem cordas na caverna, levando a uma “entrada dos fundos” da montanha. A área selada é habitada por fantasmas da tribo Gi, mortos em “uma certa batalha”.

“Os espíritos vingativos dos gis não desapareceram e não conseguiram retornar ao Fluxo Vital”, explica Bugenhagen.

Os heróis enfrentam fantasmas. Depois, encontram uma estátua de Seto, pai de Nanaki, o responsável, sozinho, por barrar a entrada dos invasores naquela ocasião.

“Seto continuou a lutar contra a tribo Gi aqui. Para proteger este câniön. Mesmo depois que as flechas envenenadas dos gis transformaram seu corpo em pedra... Mesmo depois que todos eles fugiram... Seto continuou a nos proteger. E continua protegendo até agora.”

Bugenhagen pede para ficar a sós com <Red XIII>. Diz a Nanaki que ele deve continuar a jornada para salvar o Planeta mesmo que o fim seja inevitável. Orgulhoso, <Red XIII> afirma que vai honrar o nome de seu pai.



O guerreiro vermelho uiva para a lua.

Lágrimas rolam dos olhos petrificados de Seto.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

O episódio em que Red XIII (ou “Nanaki, filho de Seto”) descobre que seu pai não era um covarde teve sua versão inglesa revisada, ficando mais assertiva sobre o heroísmo de Seto.

32 - Nibelheim revisitada

Quando seu carro termina de ser consertado, o grupo de viajantes prepara-se para deixar Cosmo Canyon. Como <Red XIII> havia dito que ficaria ali, os companheiros saem lamentando sua ausência.

Mas Nanaki vem correndo dizer que agora está mais crescido; ele vai com os amigos.

O veículo dos viajantes segue até a cidade natal de <Cloud>. Lá, ele e <Tifa> ficam perplexos diante da visão de sua cidade intacta, como se não tivesse sido destruída por Sephiroth alguns anos antes.

Confrontados, os habitantes de Nibelheim acusam <Cloud> de mentir, assegurando que a cidade nunca passou por uma tal tragédia.

Além de não os reconhecer, o jovem percebe que eles usam tatuagens numeradas. Alguns, encapuzados, revelam-se em uma espécie de transe:

“Vo... cê... ou... ve? A... voz... de... Se... phi... roth...”

Essas estranhas figuras acabam revelando o desejo de um “Reencontro”, de se “tornarem um” com Sephiroth.

<Cloud> busca Sephiroth na mansão Shinra. O encontro ocorre na biblioteca.

“Estar aqui traz recordações. Você vai participar do Reencontro?”, pergunta tranquilamente Sephiroth.

“Nem sei o que é um Reencontro!”

“Jenova estará no Reencontro. Jenova vai-se juntar ao Reencontro tornando-se uma calamidade dos céus.”

“Jenova, uma calamidade dos céus? Quer dizer que ela não era uma Antiga?”

Sephiroth desafia o soldado a segui-lo ao norte, além do monte Nibel, para descobrir de que se trata. O homem do manto negro eleva-se no ar e parte.



[Mundo *Final Fantasy VII*]

Na mansão Shinra existe a possibilidade de o jogador descobrir a senha para um cofre, obtendo a chave para libertar Vincent, personagem de aparência vampiresca. Encontrá-lo não é obrigatório para o prosseguimento da cena. Mas, depois do reencontro de Cloud e Sephiroth, Vincent só se une ao grupo se tiver sido encontrado. O novo companheiro diz ter trabalhado para a Shinra, mais exatamente: “Shinra Manufacturing in Administrative Research, also known as--The Turks”.

É também o cofre da mansão de Nibelheim que fornece a matéria Odin. A entidade é uma das tradicionais da série Final Fantasy: um homem em armadura montando um cavalo de seis patas.

33 - Ei, Capitão!

Trilhando caminhos pelo Monte Nibel, a pequena tropa chega a Rocket Town. A vila ostenta um enorme foguete enferrujado numa plataforma de lançamento vertical. O foguete não está perpendicular ao chão; está caído para um lado.

Os habitantes explicam que o foguete é o que restou do programa espacial da Shinra, abandonado pela empresa. Dizem que o Capitão é o líder da comunidade.

Uma mulher chamada Shera diz que o Capitão está ansioso com a programada visita do presidente Rufus, que pode retomar o programa espacial.

O homem de cabelos grisalhos e macacão os recebe dentro do foguete. O nome do “Capitão” é...

<Cid>

“O nome é <Cid>. Mas todos me chamam de Capitão.”

Ele esbraveja contra a desistência da Shinra em fazer voar o foguete, que o teria como piloto. Ele seria portanto o primeiro homem no espaço. Culpa Shera por uma falha no processo.

“Tudo acabou quando descobriram que a energia mako era rentável. Eles nem mesmo olharam para a exploração espacial. Grana, moola, dinheiro! Meu sonho era só um valor financeiro para eles!”

<Cloud> pede seu pequeno avião, o Tiny Bronco, emprestado; <Cid> nega.

O grupo volta à casa de <Cid>, onde é recebido por Shera. <Cid> chega dizendo grosserias para a mulher:

“^%\$#! Shera. Você é cega? Temos visitas! Vá buscar um chá!!!”



Ele destrata também os convidados e vai cuidar de seu avião. Shera conta que <Cid> é sempre assim.

A mulher relembra o dia em que o foguete “26”, aquele em que <Cid> ainda trabalha, deixou de partir.

No dia do lançamento, Shera verifica os tanques de oxigênio do foguete; <Cid> esbraveja para que ela deixe o local, de modo que ele possa decolar. Ela diz que vai terminar a verificação. <Cid> é pressionado por outros membros da equipe: a janela para lançamento está terminando e, se o foguete não decolar, a próxima oportunidade virá somente seis meses depois. Pelo rádio, Shera diz que ele pode decolar, ela não se importa de perder a vida para garantir o sucesso da missão. Quando o foguete vai partir, <Cid> cancela a operação.

“É por isso que... está tudo bem. Não ligo para o que diz o Capitão, viverei minha vida para ele”, diz aos visitantes em sua sala.

<Cid> retorna, ainda grosseirão.



Palmer, da Shinra, chega em seguida e é destrutado pelo Capitão, que sai em busca de Rufus.

“Ei-ei! Chá! Posso tomar um pouco também?”, abusa o executivo.

Lá fora, <Cid> continua a reclamar.

“Mas que... Vocês me deixaram todo animado para nada!? Então vieram fazer o quê por aqui?”

“Quero emprestar o Tiny Bronco”, responde Rufus. “Vamos atrás de Sephiroth. Mas parece que temos ido na direção errada. Agora acho que sabemos para onde ele se dirige. Mas temos de cruzar o oceano. É por isso que queremos seu avião.”

<Cid> reage agressivamente ao pedido de Rufus.

Enquanto isso, Palmer tenta dar a partida no avião. <Cloud> e seus companheiros chegam a tempo de impedi-lo de alçar voo e lutam com ele.

Os heróis sobem na pequena aeronave em movimento. O Tiny Bronco levanta voo, descontrolado. <Cid> agarra-se à cauda do aviãozinho.

Os guardas de Rufus abrem fogo contra o Tiny Bronco, que cai no meio do oceano.

Boiando sobre o avião avariado, <Cid> reflete sobre seu futuro: não quer se casar com Shera, está em má situação com a Shinra e abandonou sua vila. Ele adere à tropa rebelde.

A informação de que dispõe é que Rufus pretendia seguir ao Templo dos Antigos; os aventureiros seguem pela água, usando o Tiny Bronco como aerobarco.

[Final Fantasy e o mundo]

A estrutura do roteiro contrasta níveis tecnológicos distantes coexistindo. Cid tem um aeroplano e teria sido o primeiro astronauta de um projeto espacial abandonado. O mundo explorado combina tecnologia e magia; o padrão moderno (representando o século XX, em que foi produzido o texto) é um passado para uma “distopia tecnofuturista”. É um toque *cyberpunk* à série Final Fantasy, que é fantasia, mas em geral admite um tom *steampunk*, por conta dos engenhos que combinam tecnologia simples e magia para obter veículos e armas mais avançados que os da fantasia medieval.

34 - A pedra-chave

Viajando pelo mundo no Tiny Bronco, os companheiros encontram uma cabana nas proximidades do Gold Saucer.

Lá um vendedor diz que, se é isso que procuram, a “pedra-chave” já foi vendida. Dio a comprou. Ela seria a chave para o mítico Templo dos Antigos.

No Gold Saucer, <Cloud> encontra Dio, dono do centro de entretenimento.

“Posso emprestar isto?”

Divertindo-se, Dio impõe a condição de que <Cloud> participe dos combates na arena. Após algumas lutas, Dio concede a pedra como prêmio.

Quando os viajantes vão partir de Gold Saucer, descobrem que o bondinho de acesso está em manutenção. <Cait Sith>, o gato que anda sobre um moogles, promete um lugar para a turma no hotel.

O hotel é temático: trata-se de uma casa mal-assombrada. Em meio a fantasmas e teias de aranha, o grupo recapitula o que descobriu em sua jornada: Sephiroth está em busca da Terra Prometida e da Matéria Negra.

Como cetra, <Aeris> tem a habilidade de “sentir” a proximidade desse local mítico. Os amigos discutem quem são os “homens de capa preta” que as testemunhas apontaram ao longo da viagem e o que têm a ver com Sephiroth. <Red XIII> teme que, por ter ganhado de Hojo uma tatuagem com o número 13, possa estar fadado à loucura dos homens encapuzados e tatuados vistos em Nibelheim.

Mais tarde, <Cloud> observa a chuva de seu quarto no Hotel Fantasma. Alguém bate à porta: <Aeris> entra sem esperar.

“Quer sair comigo?”

Animada, <Aeris> arrasta <Cloud>. É a Noite Encantadora da programação do parque.

Na praça de eventos, atores convidam o par para participar de uma peça. “Não é difícil. Atuem como quiserem e o elenco dá cobertura”. <Aeris> adere prontamente; <Cloud> a acompanha relutante.

<Aeris> assume o papel da princesa Rosa, sequestrada pelo Rei Dragão do Mal, ou Valvados. <Cloud> é o “lendário herói Alfred”.

O rapaz é empurrado para o palco. “Você deve ser o lendário Alfred!”, exclama um cavaleiro. <Cloud> não entra na brincadeira.

“Ei, agora é sua fala! Você deve ser o lendário Alfred! Ei... Sei que é. Por favor, salve a princesa Rosa!”

O ator orienta <Cloud> a procurar o rei. Este e os outros membros do elenco encaminham a história para um encontro entre o herói e o Rei Dragão do Mal.

A fantasia de dragão urra, em desafio: “E agora, lendário herói?”

>> “À princesa!”

<Cloud> vai até a princesa, ajoelha-se e beija sua mão.

“<Cloud>... Quero dizer, Alfred...”, suspira a personagem de <Aeris>.

O dragão desespera-se: “Maldição! O poder... do amor!”

O rei celebra: “O amor triunfou!”

>> “Ao rei!”

<Cloud> vai até o rei, ajoelha-se e beija sua mão.

“Oh... Alfred... Na verdade, eu também...”, começa a confessar o rei.

O dragão desespera-se: “Maldição! O poder... do amor!”

O rei celebra: “O amor triunfou!”

O público aplaude.

Mas <Aeris> não gosta desse final feliz. “Vocês não podem fazer isso!”



>>“Para casa!”

Enquanto os atores vestidos como rei e feiticeiro dançam, <Aeris> vai atrás do amigo.

“Pare, <Cloud>! O que está fazendo? Essa peça é um desastre!”

Ela estapeia <Cloud>.

O dragão reaparece, rindo. “Vocês ousam ignorar a mim!”

“Cale-se, falastrão!”

<Aeris> acaba com o dragão e é ovacionada pelo público.

Findo o espetáculo teatral, <Aeris> leva <Cloud> para um passeio de gôndola. Iluminada por fogos de artifício, a garota declara seu interesse no amigo.

“<Cloud>... estou procurando por você...”

“...?”

“Quero encontrar você”, acrescenta a garota.

Notando que já é tarde, <Aeris> encerra a noite.

[A subversão do livro]

A peça de teatro, que parodia a fórmula “em cenário medieval, dragão rapta princesa, que é salva por herói desconhecido”, aparece como pequeno exemplo de ficção interativa tradicional: toda a história se desenrola numa árvore de possibilidades a partir das escolhas do jogador. A maioria das decisões leva a um “final feliz”, com graus variados de interação romântica entre Cloud e Aeris.

35 - Um espião

Retornando do passeio no parque de diversões, <Cloud> e <Aeris> deparam-se com <Cait Sith> carregando uma pedra verde, a pedra-chave. Ele foge pelos diversos caminhos destinados aos visitantes de Golden Saucer.

A perseguição acaba com o gato encurralado.

Tseng, da Shinra, aparece num helicóptero para receber a pedra. O gato arremessa o objeto para Tseng, que voa deixando o traidor ainda cercado.

“Esperem um segundo. Não vou correr nem me esconder. Sim, fui um espião. Fui contratado pela Shinra.”

Destemido, ele diz que o grupo não o pode ferir, pois ele na verdade controla o gato (que controla o moogles) remotamente, do quartel-general da Shinra. A figura ambígua diz que a jornada dos aventureiros leva a pensar na vida e nas próprias realizações.

Apesar do tom amigável, <Cait Sith> apresenta um rádio com a voz da pequena Marlene, aparentemente não consciente de que está em ameaçadora companhia. Ela reconhece a voz de <Aeris>: “Ei, moça das flores!”

“Eu não queria fazer isso... usar truques sujos e fazer reféns... Mas é assim que funciona. Então por que não continuamos como estávamos?”

O chantagista insiste em simplesmente continuar com a programação estabelecida anteriormente.

“Amanhã é o Templo dos Antigos, certo? Sei onde fica, então contarei para vocês depois. É claro que chegaremos lá depois da Shinra, mas vocês vão ter de lidar com isso.”

Eles partem na manhã seguinte.

<Aeris> sente que é o lugar certo quando se aproxima do templo. A jovem cetra cai no chão e começa a falar sozinha.

“Este é... o Templo dos Antigos... S-sei... sinto... o conhecimento dos



Antigos... flutuando. Você poderia se unir ao Planeta, mas o impede com a força da vontade. Pelo futuro? Por nós?”

No alto da escada que leva ao templo, <Aeris> encontra mais um homem coberto de negro. Ele cai; ela o examina e vê a tatuagem de número 9.

Dentro do edifício, Tseng está recostado num altar.

“Não é a Terra Prometida... que Sephiroth procura...”

Cambaleante, Tseng entrega a pedra-chave.

<Cloud> volta-se para <Aeris>.

“Está chorando?”

“...Tseng é dos inimigos, os Turks, mas eu o conheço desde pequena... Não há muita gente de quem eu possa dizer isso. Na verdade, provavelmente só há um punhado de pessoas no mundo que realmente me conhecem.”



No altar, a pedra começa a brilhar azul. Abre-se uma plataforma no chão, descendo os heróis para um labirinto.

A última garota cetra comunica-se com uma pequena criatura, que guia os exploradores por um caminho cheio de armadilhas. O destino é um poço de água brilhante.

Nesse momento, <Aeris> tem um sobressalto e chama os companheiros para a pequena piscina púrpura.

“Está cheia do conhecimento dos Antigos. Não... não conhecimento... consciência... uma alma viva. Está tentando dizer alguma coisa.”

A sala mágica começa a projetar cenas passadas: o encontro de Tseng e Elena numa sala do templo, a chegada de Sephiroth diante do Turk graduado. Sephiroth diz a Tseng:

“Então você abriu a porta. Muito bem.”

“Este lugar... que é isto?”

“Uma casa perdida com o tesouro do conhecimento. A sabedoria dos Antigos. Vou tornar-me um só com o Planeta.”

Sephiroth ataca Tseng com sua espada. Diz que não é preciso temer a morte: todos os que morrerem viverão novamente “como uma parte de mim”.

<Cloud> lidera a saída em busca do temível inimigo.

[Final Fantasy e o mundo]

“Keystone” é o nome da pedra-chave em inglês. Não se trata da chave de uma abóboda nem de uma pedra fundamental, convenções pelas quais se poderia traduzir a palavra: é uma pedra mágica que funciona como chave para uma passagem secreta.

Mas o domínio da arte arquitetônica não deixa de ser um destaque do Templo dos Antigos. Um labirinto escheriano para entrar, um monstro gigeresco para sair (no capítulo 37), o templo é uma grande armadilha. É uma das armadilhas mais justificadas que se possa conceber: se o tesouro é a Matéria Negra, matéria da morte, então o templo é concebido como “jogo da morte”. O jogador participa de alguns desafios para chegar a Sephiroth e ao conhecimento da Matéria Negra. Mas não é convidado a participar do que Aeris descreve, ao observar uma maquete do templo, como “puzzles” capazes de criar a matéria fatal: não há cena retratando os jogos que compõem o sacrifício do capítulo 37.

36 - A Matéria Negra

Ainda dentro do Templo dos Antigos, uma sala redonda, semelhante a um mostrador de relógio, aguarda os companheiros.

Arranjando os ponteiros, os exploradores conseguem acessar qualquer uma de doze salas. Na sexta sala, encontram um pequeno monstro. Ele tenta escapar com a chave da próxima porta. Após capturá-lo, o bando chega ao ambiente retratado pelo poço momentos antes, a sala onde Tseng e Sephiroth se encontraram.

<Cloud> clama: “Onde você está? Sephiroth!”

O adversário surge diferente: sua figura está duplicada, como se sua sombra não o obedecesse, ou se espírito e corpo estivessem separados. Sephiroth aprecia os murais no ambiente e diz que ele e o Planeta serão um só.

“Como pretende unir-se ao Planeta?”, pergunta <Aeris>.

“É simples. Quando o Planeta é ferido, recolhe energia dos espíritos para curar a ferida. A quantidade de energia acumulada depende do tamanho do ferimento.

Sephiroth revela que pretende gerar um tal ferimento que ameace a própria vida do Planeta. Assim poderá absorver a energia e renascer “como um ‘Deus’ para governar todas as almas”.

O vilão acrescenta que a magia destrutiva Meteor, retratada num dos murais, será seu meio de conseguir o que quer.

<Cloud> sai em perseguição às imagens de Sephiroth pelo templo.

Quando <Aeris> e companhia o alcançam, o herói está estranho:

“Ha ha ha... Matéria Negra. “Ha ha ha.... Invocar Meteor.”

“<Cloud>! Controle-se!”, grita <Aeris>.

O jovem soldado começa a recobrar consciência. Ele está duplicado, como Sephiroth. Quando ele se recompõe, o duplo desaparece.



<Aeris> explica o poder de Meteor de, colidindo com planetas, chegar a destruí-los.

A terra treme.

“Não sou eu”, soa a voz de Sephiroth de algum lugar, rindo. É um monstro em forma de dragão.

A dura batalha rende ao grupo um prêmio: uma matéria Bahamut resta no lugar do monstro. Os guerreiros poderão invocar mais uma criatura poderosa.

No altar, uma miniatura do próprio templo está marcada como Matéria Negra.

Comunicando-se com os Antigos, <Aeris> descobre o que isso significa. O templo contém quebra-cabeças que, resolvidos, reduzem gradativamente as proporções da própria construção até que o próprio templo caiba na palma de uma mão. Quem estiver dentro do templo será esmagado.



Os amigos temem que Sephiroth use seus asseclas para, em sacrifício, fazerem do Templo dos Antigos uma matéria portátil. <Cait Sith> prontifica-se a dar seu corpo de pelúcia, montado num boneco gigante, em nome do Planeta. <Cloud> aceita e todos começam a sair do templo.

[Final Fantasy e o mundo]

A matéria encontrada no Templo dos Antigos é Bahamut. Consonante às convenções sobre o dragão, é uma das invocações mais poderosas do jogo. O sítio FFCompendium, uma das melhores coleções da evolução das entidades invocadas na série Final Fantasy, traz a informação de que o dragão Bahamut foi apresentado pelo sistema de RPG *Dungeons and Dragons* em 1977.

Bebendo na mitologia, fortemente mediada pela obra de J. R. R. Tolkien, *Dungeons and Dragons* é considerado o primeiro jogo de interpretação de papéis e surgiu em 1974.

A evolução de Bahamut, no FFCompendium:

<http://www.ffcompendium.com/low/espmon/bahamut.shtml>

37 - O pecado de Cloud

Para sair do Templo dos Antigos, os exploradores precisam enfrentar mais um monstro, um portão animado que não os deixa passar. Mas eles vencem.

<Cait Sith> alcança os outros ao final da luta e se despede. Para quebrar o gelo, <Aeris> pede uma de suas previsões do futuro.

“Vamos ver quanto <Cloud> e eu somos compatíveis”, ela pergunta e insiste.

“Parece bom. Vocês são perfeitos um para o outro! A estrela de <Aeris> e a estrela de <Cloud> mostram um grande futuro!”

O gato ainda agradece pela confiança que lhe concederam, mesmo sabendo que é um espião.

Sozinho no Templo dos Antigos, <Cait Sith> dirige-se ao altar. Atrapalha-se no caminho e hesita. Vai em direção à miniatura de templo.

Ao longe, os companheiros observam o Templo dos Antigos. Uma bola de fogo consome a construção.

Depois de um tempo, <Cloud> vai até o lugar, onde resta apenas uma cratera. Lá o herói de cabelo espetado encontra a Matéria Negra.

<Aeris> explica que, para um Antigo usar tal matéria, seria preciso um lugar especial, pleno da energia do Planeta, a Terra Prometida.

<Cloud> conclui que Sephiroth, não sendo cetra, não achará esse lugar. É interrompido por um clarão.

“Ah, mas eu achei”, diz Sephiroth ao chegar. “Sou muito superior aos Antigos. Tornei-me um viajante do Fluxo Vital e ganhei o conhecimento e a sabedoria dos Antigos. Ganhei o conhecimento e a sabedoria daqueles posteriores aos Antigos. E, em breve, criarei o futuro.”

Sephiroth flutua e comanda (“Acorde!”) enquanto <Cloud> se contorce, tentando resistir.

O corpo do rapaz cai no chão, separando-se de sua imagem duplicada. O corpo material caminha em direção a Sephiroth, enquanto o duplo resiste em pé. <Cloud> entrega a preta matéria ao inimigo.

O homem da capa preta parte contente com o resultado. <Cloud> desespera-se pelo feito e, tomado de loucura, espanca <Aeris>. É contido por <Tifa>.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

O sistema textual de *Final Fantasy VII* reafirma o valor do sacrifício mesmo quando um subterfúgio poupa os jogadores da morte. Cait Sith é o meta-avatar: enquanto o boneco é controlado pelo gato montado em seu ombro, o gato é comandado remotamente por um aliado da Shinra. Mesmo assim, quando se atira à tarefa de, resolvendo os quebra-cabeças do templo, ter seu corpo destruído pela condensação do templo num objeto que caiba numa mão, Cait Sith despede-se melancolicamente. Um “Cait Sith Nº 2” chega ao encontro dos heróis poucas cenas depois.

38 - Passeio no bosque

Num idílico bosque, <Aeris> brinca de se esconder atrás de árvores enquanto chama o nome de <Cloud>. Os dois flutuam enquanto ela o provoca carinhosamente. Que ele não se preocupe: <Aeris> vai proteger a Cidade dos Antigos, que fica logo depois da Floresta Adormecida.

“É apenas uma questão de tempo até que Sephiroth use Meteor. É por isso que a protegerei, Só uma sobrevivente dos cetras, como eu, pode fazer isso.”

Ela corre pela floresta até sumir no horizonte.

Sephiroth aparece, também flutuando, e diz para <Cloud>:

“Precisamos parar essa garota logo.”

<Cloud> desperta numa pousada. <Barret> e <Tifa> o observam.

“Parece que cê tava tendo um pesadelo”, observa o amigo.

A dupla relata que <Aeris> desapareceu. <Cloud> explica que ela se dirige à Cidade dos Antigos.

Os amigos ficam surpresos com a relutância do herói em correr para salvá-la de Sephiroth. <Cloud> teme perder o controle para Sephiroth, como ocorrera no Templo dos Antigos. Mas vê que os outros o apoiam.

Eles partem rumo ao extremo norte. Lá encontram um sítio arqueológico, a Vila dos Ossos.

A Cidade dos Antigos, chamada pelos cientistas locais de Cidade Esquecida, fica além da Floresta Adormecida.

Diz a lenda que, enquanto a floresta dorme, quem nela entrar ficará perdido e não mais sairá. Para acordá-la, é preciso tocar a harpa lunar.

Os escavadores se prontificam a escavar uma harpa para os forasteiros. Com pequenas explosões, eles percebem a ressonância dos objetos



e sinalizam áreas a escavar. <Cloud> cruza as indicações dos cientistas e descobre a harpa.

[Final Fantasy e o mundo]

Em direção ao horizonte brilhante da floresta onírica, vemos Cloud caminhar até desaparecer ao longe.

Final Fantasy VII usa a geração de imagens tridimensionais, na época ainda incomuns nos jogos para console, a favor de sua poética visual. O avatar do jogador movimenta-se em planos fixos, é controlado pelas teclas direcionais em um plano, mas a animação mostra frequentemente planos enviesados, movimentos na direção do ponto de fuga, como no exemplo.

39 - O presente

Com a harpa lunar, <Cloud> entra na mesma floresta que vira em sonho. Numa clareira, o ar verde é dissipado. Ela despertou. Agora é possível transpor a floresta.

A Cidade dos Antigos é feita de conchas e coral. Está deserta.

Os aventureiros param em uma casa para descansar, mas <Cloud> não os deixa dormir: sente que <Aeris> e Sephiroth estão por perto.

<Cloud> acredita ouvir a voz de <Aeris>. Segue-a.

Chega a um edifício em forma de espiral.

Sobe uma escada vítrea que dá em uma vila de cristal suspensa no espaço. Lá, num pequeno altar, <Aeris> está ajoelhada.

Ao aproximar-se de <Aeris>, <Cloud> começa a sentir o descontrole.

Chega a sacar a espada, mas o chamado dos amigos o recompõe: “Pare!”, clama <Tifa>.

<Aeris> reza, ainda de joelhos. Levanta o olhar para <Cloud> e sorri.

Sephiroth aproxima-se, espada elevada.

Atravessa o corpo de <Aeris> com a lâmina.

Sephiroth tem o semblante deleitado.

No silêncio completo do horror dos presentes, sua espada range ao ser puxada de volta.

Sem desfazer completamente seu sorriso, <Aeris> tomba.

Desamarra-se o laço que <Aeris> usava nos longos cabelos castanhos.

Uma matéria verde escapa do tecido do laço e cai na água azul brilhante que circunda o altar.



[Final Fantasy e o mundo]

A Cidade dos Antigos, em conchas e coral, aparece como uma Atlântida subvertida, mas não a primeira a trocar um mito de ilha destruída por dilúvio pela história de um povo destruído que habitava algo semelhante ao mar. O Fluxo Vital (Lifestream), que ali corre e onde o corpo de Aeris passa a jazer, é líquido.

40 - Marionete

<Cloud> não deixa <Aeris> tombar, tomando o corpo inerte em seus braços.

“Isso não pode ser real”, brada o guerreiro.

“Não se preocupe. Logo a garota vai-se tornar parte da energia do Planeta”, diz Sephiroth. O assassino continua: “Tudo o que resta é ir para o norte. A ‘Terra Prometida’ espera por mim além dos campos nevados.”

O jovem louro poussa <Aeris> no chão e, irado, esbraveja contra Sephiroth. Este diz que <Cloud> não deveria agir como quem tem sentimentos.

O vilão de cabelos cinzentos assume a forma de Jenova-LIFE, versão de Jenova mais poderosa do que a enfrentada anteriormente.

Após a ferrenha batalha, o monstro continua o discurso de Sephiroth:

“Pois você é... uma marionete.”

Os amigos prestam suas homenagens à garota morta.

<Cloud> deixa <Aeris> na água azul. O corpo afunda lentamente.

Ainda na cidade de conchas, <Cloud> discursa para os camaradas.

“Sou <Cloud>, ex-SOLDIER, nascido em Nibelheim.”

Ele revela que, no entanto, existe algo dentro dele, “uma pessoa que não é realmente eu”.

Pede que os amigos o acompanhem em sua jornada, para evitarem que ele faça algo terrível.

“Ainda temos uma chance. Precisamos tomar de volta aquela matéria antes que Sephiroth a utilize”, completa.



[Mundo *Final Fantasy VII*]

Ao longo de quatro versões, a abominação Jenova, o monstro sintético, evolui pouco. Nas três primeiras aparições, a figura tentaculada ganha algum volume. A versão mais poderosa é a “Synthesis” dessa estranha ameaça à vida. Então o monstro aparece mais semelhante a uma flor.

O jogador precisa combater as seguintes versões:

- Jenova-BIRTH
- Jenova-LIFE
- Jenova-DEATH
- Jenova-SYNTHESIS

41 - Maravilha Invernal

Saindo da Cidade dos Antigos, <Cloud> tem uma visão de Sephiroth caminhando rumo ao norte.

O grupo viaja nessa direção e chega à cidade de Winter.

No centro dessa cidade, um laboratório guarda um acervo de vídeos feitos pelo professor Gast. São entrevistas com a própria Ifalna, mãe de <Aeris>.

Ifalna conta que a região é perenemente gélida por conta de uma ferida no Planeta, que teve de usar toda a energia do local para se curar. Lembra também, abalada, de um inimigo vindo do céu, que contaminou sorrateiramente os cetras.

Jenova é “a crise vinda do céu” da história cetra, explica Ifalna. Enquanto não for eliminada, o Planeta não poderá se curar completamente. Para eliminar a ameaça, a terra produziu “Weapon”, sua própria arma.

“A Weapon não desaparece. Ela fica dormindo em algum lugar do Planeta.”

Um vídeo revela que <Aeris> é o nome escolhido por Gast para sua filha com Ifalna.

Em outra gravação, o cientista promete proteger ambas. Seu momento de ternura é interrompido pela chegada de Hojo e soldados da Shinra. Hojo anuncia a intenção de levar as cetras. Um soldado atira na câmera, de modo que o registro remanescente restringe-se aos sons de uma explosão, da ordem de Gast para que Ifalna fuja com o bebê e, em seguida, de tiros.



[Mundo *Final Fantasy VII*]

A descrição de Weapon, a Arma, como uma defesa do Planeta é reveladora de uma das características comuns aos diferentes mundos da série *Final Fantasy*: o panteísmo, no sentido de que a natureza (aqui, o Planeta) é uma entidade viva, integrando todas as outras. Essa é uma característica que liga o jogo ao longa-metragem *Final Fantasy – The Spirits Within* (de 2001), aposta de animação realista produzida pelos estúdios da Square.

42 - A Grande Geleira

Os aventureiros deixam Winter em direção ao norte e são alcançados por Elena, dos Turks. Ela culpa <Cloud> pela morte de Tseng. O herói explica que Sephiroth é o responsável, mas ela não acredita. Elena tenta acertá-lo, mas o soldado esquiva-se; ela cai rolando na neve.

Para descer ao sopé desse monte nevado, os exploradores precisam de uma prancha de snowboard, que é conseguida em Winter. Embaixo, o grupo caminha na neve até cair, exausto.

Os amigos despertam na casa de Holzoff, homem que diz viver isolado na neve há vinte anos. Ele dá instruções aos escaladores amadores.

Na escalada da geleira, os companheiros deparam com uma figura de preto, como um dos seguidores de Sephiroth, que se transforma em um monstro.

Continuando, a expedição encontra uma cratera em que flui a energia do Planeta. Pela presença de seus asseclas moribundos, <Cloud> conclui que Sephiroth roubou parte dessa energia de cura com o objetivo de invocar Meteor.

Logo depois, <Cloud> é surpreendido por uma visão.



[Mundo *Final Fantasy VII*]

Nesta parte do jogo torna-se disponível a matéria Alexander. Esta ainda não era uma magia de invocação tradicional da série Final Fantasy, mas foi bastante retomada posteriormente. Alexander é uma figura robótica gigante. Sua armadura sempre arquitetonicamente estruturada como torre faz lembrar a peça dos jogos da família do xadrez, que ora é torre, ora carro de combate, ora elefante.

43 - Reencontro

Do alto de um dirigível, Rufus e Scarlet observam, com Heidegger ao fundo, a paisagem gelada.

“Esta é a Terra Prometida que o presidente tem procurado!”, exclama Heidegger.

“Mas eu ficarei com ela!”, declara Rufus.

Ladeado por Rude, Hojo ri para si mesmo e se pergunta se verá Sephiroth lá embaixo.

No chão, os heróis enfrentam uma ventania no caminho da Terra Prometida. Figuras cobertas de negro arrastam-se por uma elevação estreita; alguns dos indivíduos caem para a morte desfiladeiro abaixo, enquanto os demais servos de Sephiroth continuam, em transe.

No caminho, os aventureiros deparam-se com o próprio inimigo. Tentam confrontar Sephiroth, mas ele desaparece.

Sephiroth reaparece como Jenova-DEATH, em mais uma batalha. O verdadeiro Sephiroth está mais adiante, diz <Cloud>.

No lugar onde derrotam o monstro, reencontram a Matéria Negra. Com toda a tropa reunida, o jovem de cabelos espetados entrega a matéria aos cuidados de <Red XIII> e parte na frente.

O time é dividido. <Cloud> e alguns parceiros continuam o caminho pela ponte natural. Um clarão os interrompe.

“Sephiroth está perto. Qualquer coisa pode acontecer”, constata <Cloud>.

O herói caminha para dentro dos portões de Nibelheim, sua cidade natal. Tenta tranquilizar os companheiros: “Isto é uma ilusão criada por Sephiroth”.

O vilão entra na cidade, seguido por dois soldados e um jovem de cabelos espetados. Não cabelos louros, como os de <Cloud>, mas pretos.

A cena desaparece, mas logo Nibelheim retorna, agora em chamas. Mais uma vez, o jovem de cabelo preto está no lugar de <Cloud>.

“Sephiroth! Sei que está ouvindo! Sei o que você quer que eu diga! Que não era eu em Nibelheim cinco anos atrás. É isso, não é?”

Dobra um sino. Sephiroth manifesta-se.

“Você é apenas um títere. Não tem coração... e não pode sentir dor... Como pode haver qualquer sentido na memória de um ser como esse? O que lhe mostrei é realidade. O que você lembra é que é ilusão.”

O antagonista comemora o resultado dos experimentos de Hojo.

Conta que <Cloud> foi construído por Hojo, peça por peça, logo após o incêndio de Nibelheim, com células de Jenova, por meio de seu conhecimento e o poder da energia mako.

“Um clone incompleto de Sephiroth. Nem mesmo ganhou um número. Essa é sua realidade.”

Sephiroth joga com a possibilidade de a própria memória de infância de <Tifa> e <Cloud> ter sido uma criação do poder de Jenova.

Nessa versão de Nibelheim, Sephiroth toma a fotografia das mãos do fotógrafo morto. O rapaz no lugar de <Cloud> tem cabelo negro.

<Cloud> faz força para manter o controle, sem conseguir responder a si mesmo como conseguiu chegar a SOLDIER primeira classe.

[A subversão do livro]

O brinquedo metalinguístico operado pelo roteiro marca seu auge: Sephiroth expõe a Cloud que suas memórias não são reais. Se o rapaz da foto não era o louro espetado de sempre, o jogador acompanhou as memórias de outra personagem ao criar sua ideia do avatar. Cloud lembrará quem de fato é com a ajuda de Tifa.

44 - A árvore de matéria

Na Cratera Norte, onde o Planeta acumula energia para curar seu ferimento, Rufus entra numa caverna de cristal. Regozija ao ver uma estrutura ramificada e brilhante. Comenta com Scarlet e Hojo: “O exterior é rico de energia mako. O interior é um tesouro de matéria. Isto é realmente a Terra Prometida.”

Hojo diz que “não existe Terra Prometida”, mas sua convicção é abalada quando, das paredes de cristal, começam a brotar olhos brilhantes.

“Weapon... Então ela realmente existe... Eu não acreditava”, confessa o cientista.

Enquanto isso, no gélido caminho de pedra onde a tropa se dividiu, <Red XIII> espera por <Cloud>. Uma nova versão de <Cait Sith> ouve o valente quadrúpede comentar a importância da peça tão pequena que ele carrega, a Matéria Negra. Nesse momento, tudo escurece.

<Red XIII> vê <Tifa> vir correndo até ele e pedir ajuda: <Cloud> está em perigo. Confuso, <Red XIII> segue adiante.

A imagem de <Tifa>, rindo, desaparece, dando lugar a Sephiroth.

Na caverna setentrional, o novo líder da Shinra e seu grupo prepararam uma inspeção quando são surpreendidos pela chegada de <Cloud>.

“Este lugar vai ficar uma dureza. É melhor deixarem as coisas comigo e correrem daqui enquanto ainda podem!”, adverte o soldado louro.

<Cloud> conta que a Reunião está para acontecer. <Tifa> e <Red XIII> chegam correndo. O rapaz pede a Matéria Negra a <Red XIII>, que entrega relutante, sob protestos de <Tifa>.

O aventureiro de cabelos espetados pede desculpas aos presentes, incluindo os membros da Shinra.

“Especialmente a você, <Tifa>. Sinto muito mesmo. Você foi boa para mim. Não sei o que dizer...”

<Cloud> pede ainda um número a Hojo, pois, como experimento fracassado, não recebera. O cientista revela a Rufus, herdeiro da Shinra:

“Ele é um clone de Sephiroth que criei depois que o Sephiroth real morreu, cinco anos atrás. Células de Jenova e mako, com meu conhecimento e minhas habilidades, combinaram-se com a ciência e a natureza para trazê-lo à vida.

A teoria da Reunião foi comprovada, acrescenta Hojo: os clones de Jenova rumam para a Cratera Norte.

Flutuando de ponta-cabeça, <Cloud> caminha pela árvore no teto da caverna. No centro dela, uma pedra azul é o casulo onde Sephiroth repousa.

O próprio Rufus oferece aos presentes a chance de fugir com a aeronave. Como uma marionete, <Cloud> insere a pedra preta no casulo. O Planeta reage com Weapon, a energia verde que explode pela cratera e se espalha pelo continente enquanto a nave mal escapa.

[Final Fantasy e o mundo]

O nome Sephiroth como citação ou subversão semântica ganha sua exploração máxima na fixação de uma árvore de energia como altar ou coração do qual pulsa o poder que o vilão deseja. Literalmente, “sephiroth” são os dez passos da criação, como apresentados na forma iniciática da Árvore da Vida. Tal qual no mito adâmico judaico-cristão, Sephiroth buscou o conhecimento do bem e do mal. A árvore arquetípica que liga os planos do universo é coerente com uma interpretação “nórdica” da estrutura do jogo. Pois, na mitologia nórdica historicamente constituída, Yggdrasil liga Asgard (plano divino), Midgard (plano terreno) e Niflheim (submundo). No jogo, Midgar é a metrópole elevada; Nibelheim é a cidade natal do protagonista e lugar onde ocorrem muitas tragédias. Sephiroth instala-se na árvore de matéria e espera a catástrofe que pode uni-lo ao Planeta.

45 - Sol negro

<Cloud> flutua no breu.

<Tifa> o encontra. Agora estão na enevoadada estação de trem do setor 7, em Midgar, onde ela o ampara e o levanta de seu rastejar.

A amiga revela que faz sete anos que <Cloud> deixou Nibelheim. Conta que lhe arranhou o trabalho com a AVALANCHE para o manter por perto, pois sabia que o ex-SOLDIER poderia desaparecer de sua vista a qualquer momento.

Mais tarde, <Tifa> está deitada no escuro. Conversa com <Barret>. Quando a imagem clareia, ela percebe que está numa maca. <Barret> diz que ela dormia havia sete dias.

O líder da AVALANCHE recapitula: na Cratera Norte, Sephiroth ainda repousa; em volta, uma barreira de energia o protege de todos. Acrescenta que <Cloud> está desaparecido. A Shinra enfrenta Weapon, o monstro criado pelo Planeta.

Quando ela pergunta sobre Meteor, <Barret> apenas abre as persianas para mostrar o céu: o corpo celeste que se aproxima do Planeta é visível a olho nu.

Rufus entra. Depois dele vem Heidegger, anunciando que os preparativos para a execução estão completos.

“Vocês serão executados por causar esta situação. O povo é ignorante. Vai sentir-se melhor, contanto que alguém seja punido”, conclui Rufus.

[A subversão do livro]

O enredo estabelece uma distinção clara entre dois planos, que poderiam ser chamados “terreno” e “cósmico”: os aventureiros, a organização Shinra, os seres que habitam o Planeta convivem no primeiro, enquanto o Planeta, sua sabedoria, o Fluxo Vital relacionam-se no plano mais elevado.

Na árvore de matéria, Sephiroth faz o papel de intermediário (hermético, hercúleo, nibelungo) que atravessa os planos. A jogabilidade mais uma vez reflete a separação: os heróis podem combater os vilões da Shinra, mas não têm o que fazer contra o meteoro (ou mesmo contra Weapon, constata Barret neste capítulo, embora seja possível lutar com suas emanções).

Sobre uma competição maior, em que Aeris e Sephiroth fazem a ponte entre os planos de existência, a humanidade (por conseguinte, o jogador) pode interferir apenas derrotando a existência “terrena” do vilão, dando assim ao Planeta (por meio de Aeris, não mais personagem jogável) a possibilidade de vencer. O papel extraordinário cabe ao herói Cloud. A palavra herói deve ser tomada agora no sentido mais forte, pois é ele quem supera sua condição de “soldado que não chegou a SOLDIER” para no final vencer o mestre, que se revelará um “anjo caído”.

46 - Weapon ataca

<Barret> e <Tifa> são levados a um auditório na base militar de Junon, onde equipes de jornalismo aguardam a execução pública.

Scarlet lidera a cena: “Câmera, por aqui! Certifique-se que vai pegar isto; o público devora despedidas cheias de lágrimas!”

<Tifa> é levada à câmara de gás, atrás de uma porta lacrada.

Ela é salva pela sirene: soa o alerta de emergência, pois Weapon aproxima-se.

A maioria dos indivíduos foge, exceto uma figura grande, que domina Scarlet com um gás tranquilizante. É <Cait Sith>, que estava disfarçado.

“Digamos apenas que eu seja contra a pena capital. Ademais... odeio essa mulher. Vamos, temos de salvar <Tifa>”, diz a <Barret>.

Em seu escritório, Rufus é informado por Heidegger do novo ataque da arma planetária. O herdeiro da Shinra autoriza o contra-ataque.

Um enorme canhão apontado para o mar dispara um raio de energia; em expectativa, soldados e líderes assistem ao choque no mar, que levanta uma explosão e ondas gigantes. A dúvida é quebrada por mais um alerta vermelho: o monstro continua a se aproximar pelo mar.

Os ataques secundários tampouco detêm a arma do Planeta, que chega à base militar como um míssil, causando um terremoto e afundando na água lentamente depois.

O tremor libera o gás na câmara de execução. <Tifa> prende a respiração enquanto <Barret> e <Cait Sith> tentam libertá-la, em vão. O gato de pelúcia conduz <Barret> a uma fuga em direção à aeronave. <Tifa> liberta-se sozinha, tomando a chave que um guarda deixara cair na confusão.

Weapon ergue-se no mar. De sua bocarra, solta um raio destruidor que faz um buraco na base militar. O canhão principal da Shinra dispara o segundo tiro, decapitando o monstro.

<Tifa> escapa em meio aos escombros, mas é interceptada por Scarlet. A artista marcial fica acuada no topo do canhão.

As duas estapeiam-se. Soldados da Shinra vêm em socorro da líder. <Barret>, da nave da Shinra, atira uma corda para <Tifa>. Ela quase cai no mar na escapada espetacular dos heróis.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Weapon, a arma do Planeta, manifesta-se em quatro formas ao longo do jogo:

- Ultimate Weapon
- Diamond Weapon
- Ruby Weapon
- Emerald Weapon

Vencer efetivamente essas criaturas é opcional, mas rende prêmios importantes para o jogador. Todos esses monstros têm um grau razoável de antropomorfismo, lembrando as criaturas gigantes dos seriados tokusatsu.

Um detalhamento dos prêmios e poderes desses e de outros “chefões” pode ser conferido no endereço:

<http://www.rpgplace.net/ff7/bossguide>

47 - O Highwind voa pelos céus

<Tifa> percebe que seu bando, apoiado pela tripulação da Shinra amotinada, apoderou-se da aeronave Highwind, aquela que salvara a todos na Cratera Norte.

<Cid> comanda a operação, mas o grupo não tem um plano contra o destrutivo meteoro nem contra o monstro que manifesta a reação planetária à ação destrutiva do homem.

Os amigos falam sobre <Cloud>: seus erros e o possível paradeiro do guerreiro.

<Red XIII> propõe a busca por <Cloud> perto dos eventos na Cratera Norte:

“Talvez ele esteja enterrado nas profundezas do subsolo...”

“Fundo dentro da terra. Você está falando do Fluxo Vital?”, anima-se <Tifa>.

<Cid> pede a Tifa que assuma o comando do Highwind.

<Tifa> leva o Highwind pelo Planeta.

Com esse meio de transporte, os aventureiros chegam a Mideel, no sul. Trata-se de uma estância de águas quentes.

A população de Mideel preocupa-se com o iminente fim do mundo. Alguns estocam alimentos. <Tifa> ouve habitantes conversando sobre um jovem de cabelo espetado e com uma longa espada que chegou com a correnteza.

Trata-se mesmo de <Cloud>. Mas o soldado, internado na clínica local, está com a consciência afetada por um caso avançado de intoxicação por mako.

O médico providencia que <Tifa> fique sozinha com <Cloud>. Ela suplica ao amigo que retome a consciência. Ele fica sentado.

Fora da clínica, <Barret> questiona a conveniência de <Cloud> retornar ao time. <Tifa> sai.

“Não me importo com mais nada, só com ele.”

Os companheiros deixam-na em Mideel cuidando do amigo.

No Highwind, <Barret> pergunta o que se pode fazer diante do risco de destruição do Planeta.

<Cait Sith>, como agente duplo, repassa a gravação de um diálogo entre os líderes da Shinra. Heidegger e Scarlet apresentam a Rufus um plano para combater Meteor: coleccionar uma matéria mais concentrada, chamada Matéria Enorme. Essas peças, capazes de explodir o meteoro, jazem em Corel e no Forte Condor. Outro exemplar já foi coletado em Nibelheim, diz Heidegger.

Ao ouvir o relato sobre a Matéria Enorme, <Barret> jura encontrá-la antes da Shinra. Mas chega à conclusão de que não é talhado para ser líder. Aclama <Cid>, o capitão da nave, que aceita o desafio. <Barret> diz que sua primeira missão está em Corel.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

O jogador agora controla Cid. Cid é um nome recorrente de personagem na série *Final Fantasy*, associado a “mecânicos”, aos excepcionais mestres engenheiros que controlam veículos como o Highwind. No texto de *Final Fantasy VII*, Cid é aclamado líder da aeronave amotinada; na ausência de Cloud, torna-se líder do grupo.

Final Fantasy VII usa os meios de transporte como forma de limitar a navegação exploratória do mapa-múndi. Com carro, o grupo acessou lugares que o grupo sozinho não passava; o aeroplano adaptado para aerobarco permitiu a navegação costeira, abrindo acesso a novos lugares e eventos. O Highwind possibilita o acesso mais avançado para a exploração do mapa, recompensada com diversos tesouros.

48 - Matéria Enorme

<Cid>, novo líder dos exploradores, leva o Highwind a Corel Norte.

Lá, os heróis precisam derrotar guardas da Shinra. Esse atraso permite que um trem, levando a matéria condensada, parta do reator de Corel.

O piloto não se dá por vencido: consegue acionar uma locomotiva menor para que sua tropa alcance o trem inimigo.

Os guerreiros alcançam a composição da Shinra e saltam de um trem para o outro, enfrentando inimigos em cada carro até chegarem à cabine do maquinista, um soldado da Shinra. Os amigos dominam o trem, mas não conseguem frear a composição, quase causando um acidente. Levam a matéria especial.

Na cidade mineradora, a população saúda a bravura dos viajantes. Um menino presenteia os aliados com a pedra que achou no velho poço da região. É uma matéria com o poder de Ultima.

Não há tempo a perder: os guerreiros partem em direção ao Forte Condor.

O forte é uma escavação em uma montanha, encimada por um reator. Sobre o reator, uma ave gigante está aninhada.

O lugar é um foco de resistência contra o poder da Shinra: os homens tentam proteger o condor da corporação, que quer destruí-lo para se apoderar da matéria especial dentro do reator.

<Cid> e seus amigos participam da resistência administrando os guerreiros locais.

Juntos, os heróis e os rebeldes de Forte Condor evitam que as tropas da Shinra cheguem ao topo da montanha.

Apesar da vitória, a gigantesca ave não fica intacta. O ovo que o condor protegia choca, liberando uma energia incandescente. O condor cai da

torre, deixando um filhote a piar. <Cid> encontra uma matéria Phoenix no ninho.

O líder do forte explica que sua meta era mesmo proteger as aves. Afinal, a matéria condensada já tinha sido por ele surrupiada do reator e escondida. Ele dá aos forasteiros sua Matéria Enorme.

[Final Fantasy e o mundo]

Alguns exemplos de entidades que o jogador pode invocar no jogo parecem subverter na tradução, de alguma forma, a referência à mitologia da Terra. O caso de Fênix, por outro lado, é dos mais extremos no sentido oposto, ou seja, em sua fidelidade à “cultura geral”. Na história do Forte Condor, uma ave cuida de um ovo no alto de uma montanha. Com os combates embaixo, a ave tomba e nasce outra em seu lugar. Mas a ave não é representada como pavão ou benu egípcio (tradicional imagens de fênix) nem exatamente condor, como no nome da localidade fictícia; é uma ave gigante de outra espécie. O ninho dessa história é o lugar mais apropriado para inserir no jogo a matéria de invocação a Phoenix, com sua energia incandescente e o poder, tradicional na série Final Fantasy, de levantar companheiros nocauteados.

49 - Escuridão adentro

<Cid> e os companheiros retornam a Mideel. A situação de <Cloud> não melhorou. Mas, quando o chão começa a tremer, ele diz uma frase com sentido:

“Eles... eles estão... vindo!”

O Fluxo Vital jorra das entranhas da terra. O Planeta chora. É um ataque da gigantesca criatura voadora chamada Ultimate Weapon.

Mesmo sobrevivendo à batalha, <Cid> e companhia não destroem essa entidade planetária, que se afasta lentamente.

Pouco depois, os tremores recomeçam. Ao sinal de que algo ainda pior está por vir, <Cid> resolve recuar.

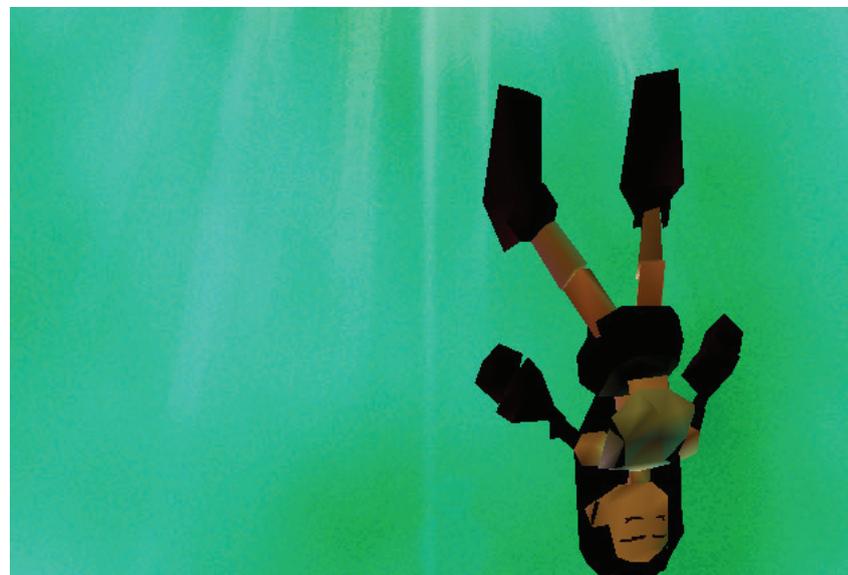
<Tifa> permanece sozinha com <Cloud> na clínica. Ela decide empurrar a cadeira de rodas do amigo em fuga. Mas a própria terra começa a se abrir sob seus pés. A dupla cai no Fluxo Vital.

<Tifa> e <Cloud> afundam no verde fluxo de energia. <Tifa> acaba parando no espaço negro.

“Onde estou... o que está acontecendo... Eu..?”

A moça chama por <Cloud>, mas os sons que sobrevêm não são humanos.

Ela compreende a fala misteriosa, respondendo “não fui eu”, amedrontada. Tenta fugir, mas está numa escuridão sem fim.



[A subversão do livro]

Como discutido no comentário ao capítulo 30, geralmente duas personagens acompanham Cloud em batalhas e em cenas de diálogo. A seleção prévia de um pelotão, com o restante das personagens deixadas num “inventário”, é tradicional no gênero RPG. Um avatar, no caso o “sprite” de Cloud, geralmente representa o grupo todo.

Não ter Cloud no grupo acarreta duas diferenças de jogabilidade: o avatar que o jogador controla nos momentos de exploração passa a ser o de Cid; Cloud, que antes era obrigatoriamente uma das três personagens que entram em cada batalha, agora deixa uma vaga. A ausência do guerreiro certamente mais desenvolvido do jogador incentivará o usuário a explorar o mundo do jogo enquanto experimenta novas formações táticas e até conseguir de volta o herói.

50 - Nibelheim, há muito tempo

<Tifa> levanta-se sobre uma plataforma verde, suspensa no espaço. A plataforma tem três saídas; em cada uma delas, uma imagem de <Cloud> fica no caminho.

Outra imagem de <Cloud>, translúcida, aparece flutuando. <Tifa> supõe que esteja na mente do amigo de infância e se dispõe a ajudá-lo em sua busca por si mesmo.

“Posso ajudar, sim. Vamos trabalhar juntos e tentar trazer o ‘você verdadeiro’ de volta!”

Um dos caminhos leva aos portões de Nibelheim. <Tifa> guia a imagem de <Cloud> pela cidade: o poço, a hospedaria, o caminhão abandonado: “nossa Nibelheim”.

Em seguida, <Tifa> e o <Cloud> “etéreo” assistem à chegada de Sephiroth e <Cloud> à cidade. O homem de preto diz que não tem uma cidade natal para rever, como contara o jovem guerreiro.

O <Cloud> etéreo caminha em direção a sua imagem na cena revisitada e funde-se com ela. Mas <Tifa> o interrompe, dizendo que não foi assim que as coisas aconteceram.

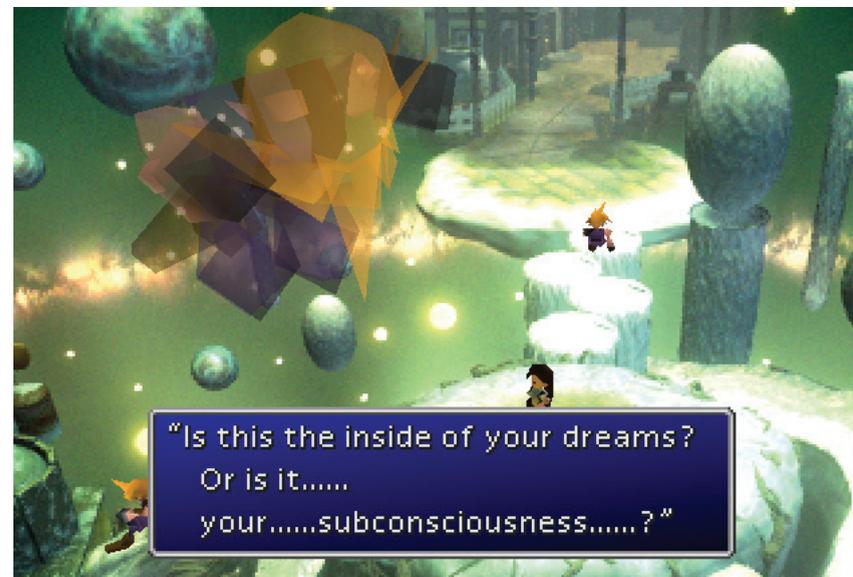
Reinicia-se a visão; agora, a jovem <Tifa> de cinco anos antes brinca na terra quando Sephiroth chega. No lugar de <Cloud>, quem entra é o misterioso jovem de cabelos negros.

Na verde plataforma em que as consciências de <Tifa> e <Cloud> se comunicam, soa a pergunta:

“Quer dizer que aquele membro do SOLDIER que veio com Sephiroth não era... <Cloud>?”

<Cloud> começa a questionar a veracidade da lembrança daquela noite em que ele fizera o juramento de proteger a amiga.

<Tifa> estimula o amigo a pensar, pouco a pouco, emoção por emo-



ção, no que aconteceu então. Peça por peça, a cena se reconstitui. A <Tifa> atual senta-se à beira do poço, ao lado de sua figura infantil.

“Ainda acredito que você é o <Cloud> de Nibelheim...”

Flutuando na escuridão, <Tifa> medita sobre como as memórias podem ser enganadoras.

Para ajudar a orientar a consciência de <Cloud>, ela propõe que ele tente lembrar de fatos importantes, de modo que ela o reconheça como <Cloud> e, por conseguinte, ele também encontre sua identidade. <Cloud> revela que resolveu tentar a sorte no SOLDIER para ser notado pela garota.

Agora é <Cloud> quem leva <Tifa> para o passado: mostra como ela, adolescente, andava com uma turma de garotos. <Cloud> não estava presente. O soldado reconta que, tendo-a convidado para o encontro no poço, temia que ela não viesse.

“É... foi tão repentino. Fiquei... surpresa.”



O dia em que <Cloud> entrou pela primeira vez no quarto de <Tifa> é lembrado. As imagens de <Cloud> relutam em falar o que aquele dia tinha de especial.

“O dia em que mamãe morreu...”, percebe <Tifa>.

Volta a imagem dos três amigos de <Tifa> acompanhando o luto da menina. Como o Monte Nibel era famoso pelo perigo (“ninguém atravessa vivo essa montanha”, diz um deles), a menina pergunta se sua mãe, falecida, atravessou aquele caminho.

Ela dirige-se à montanha, seguida pelos amigos, que vão desistindo diante do perigo. <Cloud>, que seguia a distância, é o único presente quando ela cai da ponte de corda. Ele lamenta não ter conseguido salvá-la. Os adultos que socorrem <Tifa> ralham com o garoto; <Cloud> não poderia ter deixado a menina ir a um lugar tão perigoso.

<Tifa> ficaria alguns dias em coma. Ressentido, o jovem desejou ser como Sephiroth.

[Final Fantasy e o mundo]

Um elemento de *Final Fantasy VII* tipicamente associado a roteiros japoneses é a reverência ao passado e à palavra dada. Se o leitor deixou passar ou se o jogador deixou-se cair no jogo de ambiguidade entre Tifa e Aeris, este capítulo reforça a lealdade do enredo ao modelo tradicional. A promessa de infância descrita no capítulo 3 é lembrada. Cumprir o juramento de proteger a amiga será mais extraordinário do que se pensa, é o que se revela a seguir.

51 - A verdade

Vagando pelo negrume da consciência de <Cloud>, <Tifa> está enternecida pela constatação de que <Cloud> já desejava sua atenção desde garoto. Ela tem uma ideia.

“Agente aí, <Cloud>! Só mais um pouco! Você quase encontrou o verdadeiro ‘ocê!’”

Nibelheim reaparece e a dupla corre pelo cenário. <Cloud> assume a iniciativa e dirige-se ao reator. Lá a cena em que Sephiroth fere <Tifa> com sua espada é revivida.

Mas desta vez não é <Cloud> o soldado de elite presente, e sim Zack dos cabelos negros.

“Za...ck... Zac...k. Zack...”, balbucia <Cloud>.

“Você lembrou!”

Um dos guardas que acompanhavam a missão entra no reator e vê <Tifa> e Zack caídos. Pega a espada de Zack, corre até a câmara de Jenova e surpreende Sephiroth, perfurando seu abdome.

“Mãe... <Tifa>... minha cidade... devolva...”

O guarda tira o capacete. É <Cloud>.

<Tifa> começa a se lembrar: <Cloud> era o guarda que a acompanhara no caminho ao reator; era o guarda que tentara impedi-la de entrar no reator.

“Sim... sou... eu. Eu... nunca cheguei a membro do SOLDIER.”

As imagens dos dias de Sephiroth em Nibelheim começam a ser re-presentadas, com <Cloud> agora como o guarda secundário.

“Então você realmente veio quando eu estava em apuros!”

“Desculpe... Não cheguei lá... rápido o bastante.”



Nessa nova versão dos fatos, <Cloud> persegue Sephiroth na saída do reator e ataca. Mesmo ferido, Sephiroth não tem dificuldade em levantar <Cloud> do chão, na ponta de sua espada.

O herói resiste, retoma o controle, pega a espada de Sephiroth pela lâmina e o levanta, atirando-o num muro. Sephiroth cai no poço do reator, no Fluxo Vital.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Cloud não chegou a SOLDIER. Ele acompanhava Tifa com lealdade, apesar de tudo. Uma nova versão dos fatos impõe-se como verdade. Dos “mundos paralelos”, das “versões” daquele mundo com que a história brincou, somente essa é tomada como válida.

52 - Despertar

No vazio da consciência de <Cloud>, <Tifa> conversa com a imagem do amigo ainda criança. Outras três imagens dele (nos portões de Nibelheim, no poço e à janela de <Tifa>) começam a se aproximar. Fundem-se uma de cada vez à figura central. A figura translúcida de <Cloud> materializa-se ao final. <Cloud> volta a ser ele mesmo.

Mas o casal de amigos está no Fluxo Vital. Eles concordam que precisam retornar à companhia do grupo. Flutuam para cima na corrente verde.

Mais tarde, os aventureiros reúnem-se em Mideel. <Cloud> e <Tifa> jazem no chão em meio aos escombros da cidade destruída. <Tifa> reage primeiro ao chamado de <Barret>.

“<Barret>... Eu... Quando estava no Fluxo Vital, vi o verdadeiro <Cloud>. Quero dizer, não fui eu quem o encontrou. <Cloud> encontrou-se por si mesmo.”

<Tifa> logo perde os sentidos.

Na sala de comando do Highwind, o grupo todo se reúne à mesa.

“Gente... perdão. Eu não sei o que dizer”, desculpa-se <Cloud>.

“Não diga nada, <Cloud>. Só o que tem feito é se desculpar”, observa <Red XIII>.

<Cloud> esclarece que nunca tinha sido membro do SOLDIER, que entrou numa ilusão. Mas recebeu células de Jenova no processo de se tornar um clone de Sephiroth, como os membros daquela tropa de elite.

“A combinação de células de Jenova, a vontade forte de Sephiroth e minhas próprias fraquezas são o que me criou.”

O herói jura fazer o possível para reverter a situação por ele próprio causada. Invoca “aquilo que <Barret> sempre diz”:

“Num tem como pular fora desse trem que nós estamos!”



“Num tem como pular fora desse trem que nós estamos!”, faz coro <Tifa>.

Quando <Cloud> se dirige à cabine de comando da aeronave, é <Cait Sith> quem explica que o provável lugar onde encontrarão a matéria que procuram é o reator submarino de Junon.

O Highwind viaja até Junon.

[Final Fantasy e o mundo]

“Cloud encontrou-se por si mesmo” (“Cloud found himself on his own...”). A viagem de Tifa e Cloud por um plano de consciência de certa forma apresenta a estrutura invocada por Sócrates em sua maiêutica, “conhece a ti mesmo”.

53 - Do mar ao espaço

<Cloud> lidera os viajantes pela cidade baixa de Junon, onde os habitantes revelam informações sobre um duto submarino que leva até o reator submerso. Desta vez, o rapaz pode usar o elevador para a base militar.

O caminho para o duto subaquático é de corredores e elevadores; entre uns e outros, guardas interceptam os guerreiros.

Depois de vários guardas caírem sob sua espada, <Cloud> chega à Matéria Enorme. Um braço mecânico transporta a pedra para um submarino.

Reno, dos Turks, observa a matéria e, sem olhar para quem se aproxima, ordena que ajude no carregamento. Finge não se chocar quando <Cloud> diz para se entregar.

“Infelizmente, não tenho tempo para lidar com você”, diz Reno, que foge no submarino carregado com a Matéria Enorme. Enquanto isso, os heróis têm de lutar contra um robô.

Dispostos a perseguir Reno, os parceiros combatem mais guardas para alcançar outro submarino. Dentro, a tripulação contém soldados que ajudaram <Cloud> no desfile, quando este se disfarçou de membro da Shinra. Eles se rendem.

<Cid> põe o submarino em operação e <Cloud> o navega. Inicia-se a caça ao submarino inimigo, que é derrotado.

A tropa prepara-se para recuperar a Matéria Enorme do fundo do mar, mas muda o plano quando a Shinra emite um chamado de rádio. Trata-se do transporte de outra Matéria Enorme, desta vez partindo do aeroporto de Junon.

<Cloud> e seus companheiros não chegam a tempo ao aeroporto de Junon: a aeronave Gelnika já decola.

O Highwind ruma a Rocket Town. Lá, a Shinra trabalha no velho foguete.

Guardas tentam impedir que <Cloud> suba no foguete. No alto, <Cloud> precisa vencer Rude, dos Turks.

A equipe de <Cid> trabalha com satisfação na oportunidade de lançar o foguete. Desta vez, com uma bomba de matéria capaz de salvar o Planeta.

<Cid> manda dispensar Shera da tarefa de consertar o piloto automático; ele guiará o foguete. <Cloud> tenta demovê-lo do plano, para poupar a Matéria Enorme, produto da sabedoria do Planeta.

<Cid> diz preferir a ciência ao “poder mágico”: “A ciência é um ‘poder’ criado e desenvolvido pelos humanos. E a ciência pode ser o que vai salvar este planeta”.

Pelo rádio chega um aviso inesperado: Palmer, da Shinra, anuncia que a decolagem com o piloto automático foi acionada.

Os presentes não têm tempo de sair e decolam com o foguete.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Tomadas juntas, como neste capítulo, as cenas da perseguição aos cristais de matéria nas profundezas no mar ao lançamento do foguete ao espaço poderiam formar uma construção barroca, que tem como chave a discussão em que Cloud, que defende a sabedoria do Planeta, opõe-se a Cid, que busca uma solução “tecnológica” para a ameaça cósmica.

Como discutido no comentário ao capítulo 45, não será qualquer tentativa do plano “terreno” que alcançará a grandeza de alterar o rumo dos acontecimentos do plano maior. A solução de Cid não terá efeito.

54 - Rota de colisão

“Finalmente consegui... espaço sideral...”, maravilha-se o Capitão.

<Cid> verifica a rota do foguete, que se dirige para o meteoro que ameaça o Planeta. Ele não consegue alterar a rota, mas revela que sua nave tem uma cápsula de fuga.

<Cloud> vai buscar a Matéria Enorme. A pedra fica protegida por uma senha. <Cloud> dispara uma contagem regressiva, mas consegue acertar o código antes de a matéria ficar definitivamente trancada.

Quando <Cloud> desce do compartimento onde pegou a Matéria Enorme, um tanque de oxigênio explode no ambiente. Shera, em outra parte da nave espacial, desloca-se rapidamente. <Cid> é atingido e fica com a perna presa pelo tanque danificado.

<Cloud> tenta soltar o camarada, que insta o grupo a escapar o quanto antes.

“Seu ^%#@&%! Não há tempo para se importar com outras pessoas!”

<Cid> reflete sobre o passado: Shera tinha razão, o tanque 8 estava com problemas. A mulher entra na sala, surpreendendo <Cid> e os outros:

“Eu vim junto. Vou ajudá-los.”

Shera junta-se aos outros na tarefa de livrar <Cid> do pesado objeto metálico.

A companheira do Capitão coordena o embarque na cápsula de fuga. Apesar do jeito grosseirão, <Cid> reconhece o trabalho dela de checagem dos aparelhos.

<Cid> dá adeus ao Shinra No. 26; a cápsula de fuga reentra na atmosfera.

O foguete choca-se com o meteoro.

Pessoas em Midgar assistem com expectativa; em Cosmo Canyon, Bugenhagen assiste ao evento em seu planetário pessoal.

Quando percebe que o foguete não parou o meteoro, o sábio lamenta; em Midgar, pessoas na rua caem em desespero.

[A subversão do livro]

No espaço, Cloud precisa acertar uma senha para salvar a Matéria Enorme e com ela escapar de volta ao Planeta. O jogador é auxiliado por Cid, que um pouco contrariado fornece dicas para a tarefa.

Emerge uma diferença ontológica entre narrativas literárias ou cinematográficas e o videogame: a relação com o fracasso. Com o foco no agente, não é possível torcer pelo fracasso; o espectador passivo não necessariamente se compromete, pode apenas contemplar sucessos e fracassos de personagens. Contada como romance, a narrativa de um jogo eletrônico não pode ser senão uma sequência de sucessos. As derrotas são desprezadas; volta-se ao arquivo anterior à derrota e daí a história continua.

Após o esperado sucesso no puzzle de decifração, o jogador assistirá ao fracasso do plano de atirar um foguete contra o meteoro; ele não será jogável, pois seria uma quebra do “pacto” de que um jogo é “ganhável”, o quebra-cabeça resolvível.

Mas o roteiro de *Final Fantasy VII* joga com esse contrato tácito sugerido pelo suporte: apesar da contagem regressiva, Cid não passa a sequência diretamente. O melhor exemplo desse jogo de expectativa, no entanto, está no capítulo 17, quando o jogador participa (geralmente caído, desacordado) da batalha em que Sephiroth vence o dragão.

55 - O choro do Planeta

No Highwind, o bando de aventureiros pondera sobre o fracasso do plano da Shinra contra o meteoro.

Quando <Cloud> fala sobre a pequenez humana diante da grandeza do oceano, do Planeta e do universo, <Cid> retruca. Diz que, no espaço, percebeu que o Planeta é pequeno, como uma criança no universo, precisando de alguém para protegê-la.

“Estão entendendo? Esse alguém somos nós.”

“<Cid>... isso é lindo”, responde <Tifa>.

Enquanto pensam em que fazer contra o meteoro, mais uma vez soa o choro do Planeta. Os amigos lembram-se daquele que os ensinou sobre esse lamento planetário: Bugenhagen. Ele deve ter algo de útil a dizer, sugere <Red XIII>.

Em Cosmo Canyon, Bugenhagen aguarda os heróis no observatório.

O velho sábio orienta os exploradores a buscar a memória daquilo que procuram.

<Cloud> é o primeiro a evocar o nome de <Aeris>; os outros o acompanham.

“Ela disse que era a única que poderia parar o Meteor de Sephiroth”, diz <Cloud>.

“Mas <Aeris> se foi”, lamenta <Tifa>.

Eles percebem que a entrega de <Aeris> a Sephiroth foi intencional.

Bugenhagen prontifica-se a rumar com eles ao local onde a moça das flores desapareceu.

<Cloud> fica sozinho com Bugenhagen e pede para esconder a Matéria Enorme. O ancião ajuda-o a deixar a matéria flutuando em seu laboratório, em meio a seu modelo de galáxia.



“Ho Ho Hoooo. É isso o que chamam de Matéria Enorme? É matéria realmente rara, de fato. Matéria assim tão rara certamente guarda uma consciência especial dentro de si.”

Bugenhagen embarca no Highwind e flutua pelo ambiente:

“Posso sentir o trabalhar do Planeta pelo cheiro do vento. Também sinto a grandeza da sabedoria de um homem e o conhecimento no cheiro do maquinário...”

<Cait Sith> conta que informou a mãe de <Aeris> sobre a morte da garota. Os outros compartilham a saudade que sentem dela.

<Cloud> leva o Highwind à Cidade dos Antigos.

Segue para o altar azul onde encontrara <Aeris>. Bugenhagen reconhece algo no lugar e vai na frente, flutuando enquanto <Cloud> dá a volta na caverna para chegar ao altar.

Bugenhagen ouve o conhecimento do Planeta: é preciso procurar Holy.
“Holy... a magia branca maior. Magia que poderia se erguer contra Meteor. Talvez nossa última esperança de salvação do Planeta. Se uma alma, buscando Holy, alcança o Planeta, a magia aparece.”

O sábio explica que é preciso obter a Matéria Branca e falar com o Planeta.

“Se nosso desejo atingir o Planeta, a Matéria Branca vai começar a brilhar num verde pálido.”

<Cloud> lamenta o fato de que tal matéria estivesse de posse de <Aeris> e tenha sido perdida quando a amiga morreu.

Bugenhagen encontra uma inscrição ancestral, mas não pode decifrá-la. No entanto, algum cientista parece ter começado o trabalho, pois o texto estrangeiro está encimado por uma tradução incompleta, a giz.

<Cloud> lê: “Mesmo a luz do sol não pode alcançar... chave...”

O valente soldado concorda em partir em busca da tal chave enquanto o sábio fica por ali, à procura de mais pistas.



[Final Fantasy e o mundo]

O nome Bugenhagen remete a Johannes Bugenhagen (1485-1558), figura-chave da Reforma protestante no norte da Europa. Do ponto de vista da recepção, está mais associado ao campo semântico dos nomes de sonoridade europeia, de uma mesma região, mas não uma mesma religião de quem fala em “Midgar” e “Nibelheim”. Na estrutura do jogo, o ancião faz o papel de orientador e pregador.

56 - Sister Ray

<Cloud> volta ao submarino em Junon.

No fundo do mar, coleta a Matéria Enorme do submarino adversário que ele afundara.

A busca continua até que uma chave antiga seja encontrada numa fenda subaquática.

De volta à Cidade dos Antigos, <Cloud> encontra Bugenhagen, que lhe indica uma caixa de música de cristal azul.

“Eu vou usar a chave. Esperem aqui. E observem atentamente o que aconteceu”, instrui o ancião.

A caixa de música entra em operação. A estrutura do altar move-se de modo que a área fique cercada de uma cortina d’água que cai da pedra ao redor.

A cortina d’água serve como tela para a projeção de uma imagem: a de <Aeris> ajoelhada, rezando, ao ser golpeada por Sephiroth. Vê-se a matéria cair de seus cabelos, quicar e afundar na água, repousando no leito arenoso. A matéria brilha um verde pálido, como descrevera Bugenhagen.

“<Aeris>. <Aeris> já rezou por Holy”, conclui <Cloud>.

O jovem louro pede perdão a <Aeris> por não ter percebido antes seu plano para salvar o mundo. Promete que vai cumpri-lo. <Tifa> corrige:

“Quer dizer, ‘nós’ vamos”.

O herói chega à conclusão de que Holy ainda não começou a operar por conta do poder obstrutivo de Sephiroth.

<Cait Sith> muda abruptamente o rumo da conversa: ele tem novidades sobre a Shinra.

O gato de pelúcia conta que Rufus almeja usar o grande canhão de Junon para derrotar Sephiroth. Como supõe que a Matéria Enorme foi toda usada contra Meteor, o novo presidente da Shinra deslocou o canhão

para um lugar onde há energia mako acumulada: Midgar.

No quartel-general da Shinra, Reeve, Heidegger e Scarlet acompanham Rufus. Discutem o ataque ao extremo norte, onde Sephiroth está encasulado.

Scarlet reivindica a autoria do plano de atacar com munição carregada de mako e pede para batizar a nova arma “Sister Ray”.

<Cloud> sai da Cidade dos Antigos. Quando ele vai embarcar no Highwind, um tremor se espalha pelo Planeta.

Na aeronave, <Cait Sith> traz informações sobre Weapon. O monstro planetário dirige-se a Midgar.

“Ei! O que vai acontecer com Marlene?”, preocupa-se <Barret>.

<Cait Sith> revela que Marlene está com a mãe de <Aeris>. “Tava coçando para te dizer isso. Quando cê explodiu o reator 1 de Midgar, quantos caras cê acha que morreram?”, pergunta o gato.

O bicho empalhado e o grandalhão discutem.

<Cloud> e <Tifa> interrompem a briga. <Cloud> decide que o grupo deve derrotar Weapon.

O bando consegue interceptar a arma do Planeta em Midgar, uma batalha grandiosa.

Vencida, Weapon recua para o oceano.

<Cait Sith> chama pelo PHS, mais uma vez: “Vamos correr daqui! Alguma coisa grande... quero dizer algo ‘muito grande’ está vindo!”

[Final Fantasy e o mundo]

Sister Ray, nome do canhão idealizado por Scarlet, é também o título de uma canção de 1968 da banda Velvet Underground, cuja letra é carregada de sexo, drogas, violência e de uma improvável personagem “irmã Ray”.

57 - Explosão iminente

Rufus observa o horizonte da janela de seu escritório. Recebe comunicações de Heidegger e Scarlet, aguardando o comando para o disparo do novo canhão.

O presidente ordena o ataque.

Os reatores de mako brilham contra a noite em Midgar; o canhão é carregado e dispara um tiro de luz tão poderoso que estilhaça vidraças por toda a metrópole. Rufus faz seu movimento característico de alisar o topete enquanto acompanha a operação.

No mar, Weapon altera o curso de seu movimento, desvelando sob sua armadura orifícios dos quais dispara energia na direção do Sister Ray.

Do Highwind, os aventureiros testemunham o disparo do canhão atravessar o corpo de Weapon, que cai inerte. O tiro continua a rumar ao norte, em direção à cratera. Atingida, a barreira de energia se dissipa.

Rufus é comunicado do sucesso da operação. Em seguida, outro comunicado:

“Senhor! Uma massa de energia de alta densidade dirige-se a Midgar!”

É a energia de Weapon. Os disparos da arma do Planeta atingem a cidade em diversos pontos. O escritório de Rufus é consumido em chamas.

Enquanto isso, <Cloud> comanda o Highwind na direção da Cratera Norte.

Na sala de reunião do Edifício Shinra, Heidegger fala ao telefone enquanto Reeve e Scarlet observam.

“Estranho. Não consigo falar com o presidente”, diz Heidegger.

“Não o presidente, o Sister Ray!”, enerva-se Reeve.

Reeve faz contato com Hojo e pede para que os reatores sejam resfriados. O canhão não pode esquentar demais, sob risco de que Midgar seja destruída.

“Ha, ha, ha... Uma ou duas de Midgar? É um preço pequeno a pagar”, ri Hojo.

O cientista para de responder e continua a trabalhar. Fala sozinho: “Mostre-me seu poder, Sephiroth”.

No Highwind, <Cait Sith> relata a atitude de Hojo. <Barret> percebe quem é a figura que controla o gato:

“Você foi pego, Reeve!”, exclama <Barret>.

O grupo pressiona Reeve, ou “<Cait Sith>”, para fazer alguma coisa. Shinra ou não, ele é humano e quer salvar o Planeta, lembra <Cid>.

Na base da Shinra, Reeve anuncia que <Cloud> e os demais se aproximam. Diz para saírem do caminho deles, mas Heidegger responde com despeito.

Scarlet traz guardas, que prendem o agente duplo.

Reeve pede socorro a <Cloud>.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

A presença do agente duplo contribui à discussão deste roteiro sobre a relação entre conhecimento, bem e mal. Como o anjo caído, Sephiroth busca o saber supremo e encontra o mal; saber quem é justifica as atitudes de Cloud; agora aparece o lado daqueles que, sabendo um pouco mais, abandonam o “mal” (associado neste caso à Shinra). Em suas primeiras aparições, Reeve é apenas o chefe do Departamento de Desenvolvimento Urbano, burocrata preocupado com a destruição que os planos de seu presidente poderia causar.

58 - A transformação de Hojo

Como os transportes estão interrompidos em Midgar, os heróis concordam em chegar de paraquedas à cidade. Depois, o time reúne-se num beco.

<Cait Sith> indica um caminho subterrâneo. Mas, num dos túneis, os amigos são interceptados por Elena. Seus colegas Turks, Rude e Reno, também aparecem.

Os Turks reconhecem que, apesar da crise da Shinra, ordens são ordens: eles devem matar <Cloud> e seus parceiros. Elena diz: “Vamos lá!”

>>OK, vamos acabar com isso.

“Sei que temos uma relação meio estranha, mas... Temos de acabar com isso como Turks!”, diz Reno, antes da última derrota dos agentes.

>>Não vamos, não.

Os Turks aceitam a proposta e debandam, reconhecendo a derrocada da Shinra. Os antigos inimigos despedem-se dos heróis e entre si.

“Lembrem-se do espírito dos Turks!”, diz Elena.

“Nossa missão acabou”, suspira Rude.

Os companheiros seguem pelo subsolo e encontram uma saída para a rua, onde são interceptados por um robô, o Proud Clod. De dentro da máquina saem Heidegger e Scarlet, que juram vingança pelas derrotas anteriores.

Heidegger e Scarlet voltam para dentro do Proud Clod; <Cloud> e amigos precisam enfrentar o robô.

A máquina explode após a derrota, com os vilanetes em seu interior. Chove. <Cait Sith> continua a guiar o grupo até o alto de uma torre, onde Hojo trabalha freneticamente.

O cientista dirige-se a <Cloud>: “Eu o avaliei como projeto falhado. Mas você é o único bem-sucedido como clone de Sephiroth. He, he, he... começo até a me detestar.”

Enfim Hojo explica por que quer ajudar Sephiroth: “Meu filho precisa de poder e ajuda”.

<Cloud> fica espantado: “Seu filho?”

“Ha, ha, ha... Embora ele não saiba.”

Hojo explica: “Ofereci a mulher que carregava meu filho ao Projeto Jenova, do professor Gast. Quando Sephiroth ainda estava no útero, tiramos células de Jenova...”

Alegre, Hojo anuncia que também injetou células de Jenova em seu próprio corpo. Na batalha que se segue, ele assume formas cada vez mais monstruosas até sucumbir.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

O jogador pode escolher aceitar o desafio e lutar com os Turks ou dizer não. Nesse caso, o grupo se dissolve, reconhecendo a derrocada da Shinra. O jogador que participou da aventura paralela na terra de Yuffie, Wutai, saberá decifrar mais facilmente o alinhamento dessa equipe. Nesse trecho não necessário da história, Turks e heróis combinam forças para salvar Yuffie e Elena do vilanete Don Corneo. Os Turks são, acima de tudo, profissionais: lutariam até o fim se esta fosse a tarefa, mas a Shinra não é mais capaz de os manter.

59 - Razões para lutar

De volta ao Highwind, <Red XIII> relembra a previsão dada por seu “avô”, Bugenhagen, para a colisão do meteoro: mais sete dias.

<Cloud> pede a cada um dos presentes que lembre de seus motivos pessoais para salvar o Planeta.

“No começo, era por vingança contra a Shinra. Por atacarem minha cidade. Mas agora... é. Estou lutando por Marlene”, diz <Barret>.

O jovem líder continua, pedindo que visitem seus lares, suas razões pelas quais lutar, e voltem se estiverem convencidos da importância dessa batalha.

<Cloud> e <Tifa> ficam sozinhos no Highwind. Eles não têm quem encontrar ou aonde ir. Desembarcam numa colina verde e discutem se os amigos voltarão para lutar contra Sephiroth e Meteor.

“Hmm... Tudo bem, mesmo que ninguém volte. Contanto que eu esteja com você... contanto que esteja ao meu lado... não vou desistir mesmo que tenha medo”, diz <Tifa>.

O casal conversa. <Cloud> afirma que se lembra do chamado de <Tifa> no Fluxo Vital. Ele confirma sua jura de protegê-la.

Os dias passam.

No gramado da colina, <Cloud> e <Tifa> estão sentados. Ela repousa a cabeça sobre o ombro do amigo. Está amanhecendo; <Cloud> acorda <Tifa>.

“Este dia nunca vai voltar... então deixe-me ter este momento...”, pede <Tifa>.

“Está bem. É provavelmente o último tempo que teremos juntos.”



[A subversão do livro]

O fluxo do tempo próprio do jogo assume uma faceta extremamente irrealista nesta sequência: em meditação, os heróis deixam para o último dia a jornada, no terreno desconhecido do centro da terra, que possibilitará a salvação do mundo.

Nesse sentido, pode-se dizer que o jogo leva ao extremo um clichê da ficção catastrófica, a salvação no último minuto.

Tomada como metáfora, no entanto, essa “licença temporal” pode ser vista em sua poesia plena: as personagens buscam a consciência da importância de lutar pela vida.

60 - O centro do Planeta

Ainda na colina onde descansaram, <Cloud> e <Tifa> embarcam no Highwind. Comentam que a aeronave é grande demais para apenas duas pessoas.

“Vou fazer bagunça suficiente para todo mundo”, diz o herói.

Ele e <Tifa> ficam surpresos por encontrarem no Highwind toda a turma.

Depois de agradecimentos emocionados e promessas de honrar o esforço de <Aeris>, <Cloud> toma a palavra.

“Esta é nossa última batalha. Nosso alvo é a Caverna Norte. Nosso inimigo é... Sephiroth!”

Nas proximidades da Cratera Norte, soa um alarme. <Cid> diz que uma força incrível o está fazendo perder o controle da nave.

A tripulação do Highwind surge de repente para ajudá-lo.

“Caíam fora daqui, seus fracotes! Eu não mandei ir para casa?”

“Sim, senhor. Esta é nossa casa!”

O Highwind estaciona próximo à Cratera Norte. Um tripulante atira uma escada de corda para dentro da cratera.

O grupo de heróis desce dentro da cratera, caminhando no fundo até chegar a uma caverna. O caminho é bifurcado; o bando divide-se em dois.

“Nenhum de vocês vá morrer. Precisamos chegar até Sephiroth!”, diz <Cloud>.

Os dois pelotões percorrem caminhos até uma série de plataformas que descem para mais fundo na cratera. Encontram-se na base.

“Isto é o centro do Planeta?”, pergunta-se <Cloud>.

A tropa prepara-se para ir mais fundo. Os companheiros entregam ao bravo espadachim itens encontrados pelo caminho. São itens de apoio em batalha, como “last elixir”.

Monstros começam a descer a cratera na direção dos exploradores. <Barret> insta <Cloud> a continuar a missão, deixando esses monstros para os demais.

<Cloud> encontra poderosos inimigos em sua descida. No fundo, sobre uma plataforma de cristal envolta em bruma verde, encontra uma figura com partes de mulher, serpente e esqueleto nu: Jenova-SYNTHESIS.

O fim da batalha é seguido da destruição das plataformas de cristal, o que faz com que os heróis caiam no brilho verde do centro da terra.

[Mundo *Final Fantasy VII*]

Se tiver encontrado as duas personagens “secretas”, o jogador terá ao final nove personagens à disposição: Cloud Strife, Barret Wallace, Tifa Lockhart, Aeris Gainsborough, Red XIII, Cait Sith, Cid Highwind, Vincent Valentine and Yuffie Kisaragi.

Yuffie é uma jovem ladra que tenta roubar o grupo e acaba se apegando aos heróis. Uma aventura paralela, em que ela tenta desaparecer com a matéria dos aventureiros, leva o grupo a saber que a motivação da garota para os crimes é ajudar a família.

Os sobrenomes das personagens, amplamente divulgados pela Internet e integrantes dos manuais do jogo, não são mencionados ao longo do jogar.

61 - Dia do Juízo

<Cloud> cai lentamente em meio à escuridão. Desce na direção de uma esfera branca, que brilha pulsante.

O soldado agora se vê sob o brilho verde do centro do Planeta, numa estrutura de plataformas pelas quais estão espalhados seus companheiros, inconscientes. No centro, uma pedra vermelha cerca o cristal branco pulsante.

<Barret> levanta-se, mas uma explosão joga todos para o ar: é Sephiroth, que se materializa.

Sephiroth repete suas explosões de fogo branco, às quais os heróis não conseguem reagir.

“Minhas patas dianteiras... minhas patas traseiras... minha cauda está para cair!”, geme <Red XIII>.

<Cloud> começa a gritar para os demais: Holy está ali, a reza de <Aeris> brilha.

“Ainda não acabou... isto ainda não é o fim!”

Mais um círculo de fogo varre alguns dos parceiros de <Cloud> de perto da ação.

“As memórias de <Aeris>... Nossas memórias... Viemos... trazer... nossas memórias... Vamos, Planeta! Mostre-nos sua resposta! E Sephiroth! Pelo ajuste de tudo!”

Depois do grito de guerra de <Cloud>, toda a estrutura da cratera começa a se agitar. Sephiroth transforma-se num monstro e luta.

Vencida essa forma do vilão, o inimigo volta como Seraph Sephiroth, um anjo de uma só asa.

É sua forma mais poderosa; os heróis unem-se na sombria batalha.

O adversário começa a despedaçar-se, emanando luz.



[Final Fantasy e o mundo]

A luta contra Sephiroth, em sua forma de anjo caído e ao som de um coral que entoa seu nome, é o ápice da participação do jogador na história. A figura de Sephiroth pairando com uma só asa firmou-se como ícone. Entre outras citações e reaproveitamentos, pode-se citar a revista Turma da Mônica Jovem 14, de 2009, em que Anjo, ao jogar um MMORPG, personaliza seu avatar como “Céufiroth”.

Nessa aparição, o vilão é nomeado Seraph Sephiroth, o que se coaduna com a imagem de anjo caído que também pode ser evocada por seu nome, pela semelhança com outras palavras associadas a “satã”, como Astaroth e Behemoth.

62 - Fantasma

Os guerreiros reúnem-se na borda interna da cratera, exaustos. <Barret> pergunta que será de Holy e do Planeta.

“Isso... eu não sei. O resto não fica por conta do Planeta?”, questiona <Cloud>.

“Você está certo. Fizemos tudo o que podíamos”, conclui <Tifa> .

Quando vai sair da cratera, <Cloud> cai no chão, dizendo que “ele ainda está aqui”.

Mais uma vez sua imagem fica duplicada; seu duplo separa-se de seu corpo e afasta-se.

<Cloud> voa por um túnel, repleto de memórias do passado, como notas musicais que soaram em sua aventura. Ao final do percurso, abre os olhos e encara Sephiroth.

Segue-se uma batalha feroz. <Cloud> utiliza um poder que até então não possuía: Omnislash. Sephiroth cai de joelhos sem parar de olhar para os olhos de <Cloud>.



[A subversão do livro]

O ataque a um Sephiroth de peito nu é um resumo estético, o prêmio ao jogador: Cloud tem diante de si Sephiroth em forma humana, frágil, e um poder enorme a seu dispor (o mais forte ataque do protagonista, Omnislash, está ativado). É o contraponto da luta com o dragão do capítulo 17: desta vez, Sephiroth é quem não tem chance, contanto que o jogador pressione o botão de ataque.

63 - O fim do começo

Sangrando, Sephiroth flutua e dissipa-se em brasas, desaparecendo.

Ao redor de <Cloud>, energia verde serpenteia em ascensão. Como plantas, essa energia verde e outra, rosada, envolvem o rapaz. Tudo desaparece e ele segura uma mão delicada que aparece no meio da energia flutuante.

No cenário da cratera, é <Tifa> quem tenta alcançar a mão de <Cloud>, abaixo dela, em meio ao desmoronamento das paredes rochosas. Mas ela acaba caindo. <Cloud> reage rapidamente, segurando seu corpo com um braço e pendurando-se com uma só mão numa pedra firme.

Na borda da cratera estão os outros membros do grupo.

O Highwind vem em resgate. A cratera começa a jorrar energia branca, que sobe aos céus em uma coluna. A aeronave é lançada para cima, desgobernada, mas <Cid> retoma o controle e sai desse canhão de energia.

Em Kalm, a pequena Marlene está sozinha à mesa, com uma caneca. Levanta-se, perguntando sobre a garota das flores, e olha pela janela: o horizonte está vermelho, Meteor está a ponto de atingir a terra.

O meteoro atinge Midgar, destruindo a sede da Shinra e atravessando toda a cidade.

Holy ganha corpo; o raio branco intercepta o meteoro.

Marlene observa. Bugenhagen, em seu observatório do outro lado do mundo, também observa. Do Highwind, os heróis acompanham o embate catastrófico e discutem o destino de Midgar e do Planeta.

Por todo o Planeta começam a brotar raios verdes do Fluxo Vital.

Os raios crescem e se unem sobre Midgar, Holy e Meteor. Dissolvem o meteoro num clarão.

Na escuridão, <Aeris> abre os olhos e sorri.



[Final Fantasy e o mundo]

A lição da narrativa aparece clara no escuro: o sorriso da garota diz ao jogador que o objetivo foi alcançado. Sephiroth queria unir-se ao Planeta da maneira errada: eis a maneira certa, ensina a heroína do plano cósmico. O panteísmo é reafirmado; o culto ao passado, honrado. A História continua.

A análise esboçada neste livro restringe-se ao objeto *Final Fantasy VII*, não incluindo o filme *Advent Children*, que trata de eventos posteriores aos relatados no jogo, nem *Crisis Core*, jogo lançado depois que narra fatos anteriores a esta história.

Sobre o filme *Advent Children*:

<http://www.imdb.com/title/tt0385700/>

Sobre *Crisis Core*:

<http://www.crisiscore.com/>

