

A questão do narrador na ficção midiática

Marcelo Bulhões

Certamente, um dos maiores dilemas teóricos – sendo confessado ou não – que envolvem os estudos das formas e gêneros narrativos ficcionais das mídias diz respeito, curiosamente, a uma categoria basilar, fundamental mesmo, do próprio fenômeno da narratividade de um modo geral: o narrador. Certa hesitação teórica envolve o problema, a qual diz respeito, principalmente, à dificuldade de reconhecer e avaliar com convicção essa entidade narrativa – amplamente estudada pela teoria da narrativa nos estudos literários – na ficção das mídias (seja no cinema, nas telenovelas, nos seriados, nas animações, nos *games*, etc.).

Embora os limites de um artigo não possibilitem tratar o problema com a dedicação que mereceria, gostaríamos de tocar no próprio cerne da dificuldade que envolve a questão. Ao fazer isso, vamos apontar algumas balizas bastante gerais, que podem funcionar como pontos demarcadores básicos do comportamento dessa categoria narrativa em produtos ficcionais midiáticos. Trata-se, pois, de considerar a questão do narrador com uma abordagem panorâmica – assumindo deliberadamente a designação ampla de *ficção midiática* – que poderá servir como pressuposição para avaliações mais particulares de configurações narrativas midiáticas. Essa abordagem geral, e inevitavelmente breve, da questão quer se oferecer como uma contribuição a interesses mais particulares, como as que queiram analisar este ou aquele gênero narrativo-midiático, este ou aquele “produto” narrativo específico (um filme, um *game*, um seriado).

As maiores contribuições teóricas a respeito do problema do narrador no campo da ficção midiática parecem ter sido empreendidas pelas teorias do cinema, embora – o que é bastante compreensível – muitas abordagens tenham se deparado

com hesitações, dificuldades e, às vezes, com certo clima de controvérsia. Naturalmente, a precedência histórica do cinema como fenômeno que rendeu frutos, ou “produtos”, narrativo-ficcionais, em um extenso repertório de obras cinematográficas submetidas a apreciações e análises, em larga medida abriu uma trilha para a reflexão teórica e metodológica a respeito da questão do narrador na ficção audiovisual de um modo geral, assim como de outras categorias fundamentais da narratividade (tempo, espaço, personagem, etc.) aplicadas aos meios midiático-ficcionais. É compreensível, pois, que “na esteira” dos estudos de teoria cinematográfica, abordagens a respeito de expressões como seriados de TV, animações e telenovelas, e em algumas mais recentes, como os *games*, promovam também indagações a respeito da questão do narrador, buscando avaliar como essa categoria narrativa se comporta no interior de alguns gêneros e configurações ficcionais.

A propósito, os estudos de cinema vez ou outra ainda ponderam e lançam indagações: o narrador é uma presença garantida na ficção cinematográfica? Como reconhecê-lo? Como apreendê-lo e classificá-lo? Vamos alargar tais preocupações para um campo comum em que outras mídias se dedicam ao ficcional: afinal, como reconhecer a figura do narrador, um “ser” cuja presença certamente seria mais facilmente perceptível na narrativa literária – a de um conto ou de romance, por exemplo – em filmes, desenhos animados, *games*, telenovelas e outros gêneros midiáticos quando a narrativa não é contada por um “eu”, o qual seria um personagem da *diegese* (o universo da história ficcional), apresentando-se como uma voz que nos informa os acontecimentos do enredo ficcional?

A marca permanente do narrador e do narrar

Tais indagações a respeito da presença e do comportamento do narrador na ficção midiática evocam, implicitamente, a própria questão do narrar. Deve-se lembrar, a propósito, que a própria noção segundo a qual a ficção midiática de um modo geral é calcada em um *narrar* nem sempre é formulada com cristalina convicção. Parece comparecer, mesmo que muitas vezes de modo latente, a conjectura de que prevaleceria para o universo ficcional das mídias o *mostrar*, não o *narrar*.

Se tal juízo parece nos rondar de algum modo é que ainda permanece certa crença, sobretudo nos casos de mídias como o cinema e a televisão, em uma “transparência” ou “objetividade” que seriam assegurados pela presença da câmera, dispositivo técnico que atua de modo “neutro”, “confiável”, supostamente “imune” a interferências “subjetivas” implicadas no ato de narrar. É claro que tal crença é tão ingênua quanto poderosamente produzida pelo próprio maquinismo midiático. Afinal, supor que a câmera – cinematográfica ou televisiva, etc. – não *narra*, mas *mostra*, é cair na própria trama do efeito persuasivo pretendido por certa tradição ou modelo narrativo-ficcional que pode ser genericamente chamada de *ilusionista*

(presente, por exemplo, na narrativa “clássica” do cinema americano): grande parte das formas narrativas midiáticas dedica-se mesmo a produzir em nós, espectadores, essa impressão, ou essa *ilusão*, da inexistência do ato de narrar e da ausência da entidade do narrador, buscando forjar a sensação de que a história se desenrola sem qualquer “intervenção”.

Para tal crença deve ser convocada uma afirmativa cuja formulação, embora de algum modo óbvia, é sempre necessária: a de que o ato de inventar histórias é sempre inseparável da elaboração das formas de narrá-las. Uma vez que, de um modo geral, a ficção nas mídias inequivocamente se inscreve no âmbito da *narratividade*, resta completar, como uma espécie de premissa para qualquer iniciativa analítico-interpretativa de várias modalidades ou gêneros, que nela sempre estará presente e atuante, de alguma maneira, a figura do narrador.

Parece ser nesse ponto que reside uma hesitação – ou talvez mesmo um incômodo. Afinal, ao que estamos aqui chamando de *figura do narrador* na ficção midiática? Como tal categoria narrativa deve ser avistada ou compreendida – no cinema, na televisão, nos *games*, nos quadrinhos digitais, nos seriados, etc.? Aqui, o apoio indispensável da teoria da narrativa vem nos dizer que o narrador do ficcional midiático é, como em qualquer manifestação da narratividade, o enunciador do discurso, o qual pode assumir nitidamente uma voz ou se comportar como uma entidade “invisível”, não devendo, pois, ser necessariamente associado a uma voz discernível. Certamente, muito do receio acerca da presença do narrador na ficção midiática em grande parte parece se fazer por se vincular essa figura necessariamente a um “alguém”. No entanto, a ausência de uma voz narrativa discernível, incumbida deliberadamente da função de narrador – seja, no caso do cinema, no que é conhecido como *voz-over* e *voz-off* – não significa dissolução ou inexistência da entidade do narrador.

Em uma justa medida conceitual, o narrador da ficção midiática audiovisual é, como em toda manifestação inscrita no fenômeno da narratividade, uma instância que realiza escolhas, opera e delibera sobre o universo narrativo que se vê e que se ouve na tela – e, no caso dos *games*, que se joga. Trata-se da entidade responsável por estabelecer ângulos, realizar enquadramentos, “recortar” as porções e determinar a duração de exibição das imagens, definir as distâncias em relação ao que se mostra, etc. A câmera cinematográfica, espécie de “olho mecânico”, é bastante reveladora da atitude do narrar midiático pelas iniciativas que assume. Os estudos cinematográficos, aliás, muito se dedicaram à afirmação da *autonomia* – palavra que não raramente traz alguma controvérsia nesse caso – da linguagem do cinema e de sua pujança estética apoiando-se na demonstração da atitude extremamente criativa da câmera cinematográfica. Ela é um “olhar” que pode optar pela imobilidade, ou, ao contrário, mover-se intensamente, passear por vários espaços, em *travelling*, em panorâmica, etc. Em gêneros narrativos como os desenhos animados, as histórias em

quadrinhos em tecnologia digital e as animações de um modo geral, a ausência da câmera não é empecilho para que percebamos que sempre atua a operação seletiva e interventora da entidade narradora, a qual “recorta” espaços, seleciona “ângulos”, realiza “closes”, movimenta-se entre cenários, etc. No caso dos *games* (como veremos daqui a pouco), o comportamento da entidade narradora é constituído por uma espécie de trabalho colaborativo entre a ação do jogador e os dispositivos técnicos fornecidos por um programa.

A propósito, deve-se lembrar que o problema conceitual do narrador está intimamente associado à questão da *focalização* narrativa. Também chamada de *foco narrativo* ou *ponto de vista*, a *focalização* pode ser definida como a representação narrativa a partir de um determinado campo de consciência ou perspectiva. Curiosa e interessantemente, a teoria da literatura recolheu e adaptou para os seus domínios, principalmente para o estudo dos gêneros narrativos em prosa, as designações *focalização*, *foco narrativo* ou *ponto de vista*, as quais são evidentemente afins à visualidade própria das mídias. Falar em *focalização* ou em *ponto de vista* na narrativa midiática não deixa de ser, pois, restituir tais conceitos ao campo de sentido de onde originalmente provieram.

Tais considerações genéricas querem assinalar com convicção a operação do narrador – e do narrar – na ficção midiática de um modo geral. Em todas as expressões básicas do narrativo-ficcional das mídias a marca do narrador, não se confundindo necessariamente com um “eu” ou um “alguém” identificável no plano da diegese, se faz inequívoca, embora se revista de feições, nuances peculiares, ao mesmo tempo em que seu comportamento não raras vezes é plural, múltiplo e, em certo sentido, desconcertante. Vamos considerar um pouco isso.

Variabilidade e pluralidade

Se estamos assumindo que é forçoso atestar a presença da instância narradora na ficção das mídias audiovisuais de um modo geral, inquietações ou desconfortos podem, todavia, se manifestar. Afinal, mesmo que não seja associada a “alguém”, como apreender ou classificar a instância narradora em filmes, telenovelas ou seriados de TV nos quais além do “olhar” da câmera – a qual poderia corresponder àquilo que a teoria da narrativa às vezes chama de *focalização externa* – há uma voz narrativa, que poderia ser, para usarmos uma designação consagrada no cinema, a chamada *voz-over*, ou seja, uma voz narrativa emitida por um personagem presente na tela?

No caso do cinema, pode ser sempre difícil apreender com clareza a instância do narrador e do narrar em diversos filmes nos quais, além de um narrador-personagem, há uma câmera que “mostra” muito que esse narrador-personagem não considera. Não são raros os filmes – ou mesmo algumas narrativas ficcionais televisivas – em que, além de um “olhar de fora”, manifesta-se um narrador em primeira

pessoa, que frequentemente desempenha a função de personagem-protagonista. Como, pois, ajuizar a entidade do narrado quando o que é mostrado na tela não coincide exatamente com o campo de visão desse ser ficcional; quando o que se revela na composição da imagem acaba superando em muito o olhar desse personagem incumbido de nos contar algo? Pois, embora se pudesse falar naquilo que a teoria da narrativa chama de *focalização interna*, com a presença de um personagem assumindo a perspectiva de quem nos enuncia os acontecimentos, sua própria imagem também nos é revelada, ou seja, ele é visto do exterior, ele é flagrado por uma *focalização externa* que mostra, inclusive, o que ele não vê. Assim, enquanto ele diz (ou pensa), com o recurso da chamada *voz-over*, “caminho por esta cidade atordoado com meus pensamentos”, a composição da imagem nos revela um cenário com vários elementos que escapam ao olhar do personagem: um cão que anda por uma esquina, objetos espalhados por toda a parte, pessoas que passam às suas costas, etc.

No entanto, o que parece se afigurar como um problema de classificação acaba por reafirmar, curiosamente, a própria presença – por assim dizer reiterada – da entidade narradora, a qual se dá de um modo *sui generis*: convivem duas instâncias narradoras, desdobradas ou bipartidas, as quais não se confundem. Uma está situada na voz do protagonista, outra corresponde ao vértice do “olhar” da câmera, cuja perspectiva é, aliás, assumida pelo espectador. Há, portanto, uma voz narrativa situada no âmbito da história, que carrega uma fala explicitada, e uma outra modalidade, a de uma espécie de “narrador-olho invisível”, representada pela câmera cinematográfica, que pode, inclusive, situar-se em um campo de visão que muitas vezes marca um grande desacordo com a “perspectiva” representada pela narração de um personagem. O “olhar externo” da câmera pode se mover vorazmente, posicionar-se logo à frente, logo atrás, agitar-se em uma velocidade incrível, em constante mudança de planos, subir a grandes altitudes, descer vorazmente, colocar-se “no ar”, utilizando-se, é claro, de um habilidoso aparato técnico. Pode-se, então, perfeitamente dizer que nesse caso convivem, ao mesmo tempo, duas modalidades distintas na atitude de narrar, sendo uma representada pela voz do personagem e outra conduzida com a perspectiva do “olhar” da câmera, muitas vezes hábil e vertiginoso. Se a primeira apóia-se no verbal, a segunda é propriamente cinematográfica.

Pode-se perceber, então, que o fenômeno da focalização narrativa e da atitude do narrador deve ser avistado sempre em um patamar que acolhe complexidades, rica maleabilidade, admite cruzamento de atitudes, polivalência de comportamentos. A propósito, a própria literatura promoveu e promove toda a sorte de cruzamentos e interpenetrações entre os modos de focalização narrativa, transgredindo fronteiras entre o “interno” e o “externo”, demonstrando, de modo contundente, a insuficiência e o equívoco de quaisquer delimitações rigorosas. Riqueza parece haver, aliás, em tal sentido de variabilidade na focalização narrativa, a qual pode se traduzir em multiplicidade. Um célebre caso é o de *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles,

na qual, logo no início do filme, há um olhar que vê a morte do protagonista, um “olhar da câmera”, e ao mesmo tempo uma multiplicidade de narradores que não se confundem com essa “fenda” invisível que parece ver mais do que todos, a ponto de focalizá-los também.

Mas outras indagações ainda podem vir, trazidas por outras possibilidades do ficcional midiático. Nos *games*, por exemplo, como avaliar a entidade e o comportamento do narrador no cerne do ato de jogar, o qual se faz pelo intercâmbio entre dispositivos tecnológicos e a ação do jogador? Nesse caso, pode-se dizer que algumas vezes um programa fornece o recurso semelhante à *câmera subjetiva* do cinema. Aqui, o que se exhibe na tela do jogo é dado pelo campo de visão desse protagonista-herói. A identificação do jogador com esse protagonista se faz, inclusive, de maneira bastante eficiente: se “agimos com ele”, se as suas ações dependem das minhas ações de jogador, também “vemos” com ele, ou que ele vê é o que vemos: situando-se em um carro, sendo um hábil piloto ou lutando com vários oponentes, o campo de visão permite, por exemplo, ver somente as mãos desse personagem, desse “eu - outro”, que pode estar segurando um volante ou uma arma. Em outras vezes, a ação que realizamos é vista por um “olhar de fora”, não se confundindo com um “olhar” narrativo. Assim, o jogador reconhece-se no protagonista presente no campo de ação narrativa, em uma situação de combate, por exemplo, sendo, pois, objeto de um olhar “de fora”, como no caso da câmera de cinema “distanciada”. Nos *games*, aliás, a focalização narrativa pode modificar-se constantemente. O programa fornece-nos a opção de tomar a perspectiva visual de um personagem e, com um simples comando, resolvemos assumir o campo de visão de outro, talvez o oponente daquele primeiro. Ou, se quisermos, podemos assistir a um combate “de fora”, ao mesmo tempo em que há a opção de distintas angulações.

Há mais a considerar a respeito da focalização nos *games*. Sendo um gênero calcado na interatividade, o comportamento da focalização narrativa é construído por um trabalho também interativo entre o jogador e o programa. Pode-se dizer que o jogador- interator indica o caminho para um “olhar da câmera” do jogo. O jogador decide que caminhos percorrer, por onde conduzir esse olhar, enquanto o programa é responsável por fornecer o próprio mundo diegético (o mundo da história dado em imagens) em imagens “recortadas” por esse “olhar”. O jogador decide os caminhos que o programa revelará em imagens na tela. É, portanto, do intercâmbio entre as escolhas do jogador e as possibilidades técnicas dadas pelo programa que vai se configurando tal focalização narrativa. Importa reforçar, enfim, que seja um “olhar” situado “de fora”, seja assumindo a perspectiva do personagem-jogador, de modo semelhante à câmera subjetiva cinematográfica, tal campo de visão é franqueado pela instância narradora, entidade responsável por apresentar um jogo como uma imagem que se joga, ou, se quisermos, um jogo a que também se assiste.

Últimas considerações

Em linhas gerais, os exemplos aqui evocados indicam a especialidade e a importância da figura da entidade do narrador na ficção midiática, instância responsável por dar a conhecer a nós, fruidores ou espectadores, o próprio universo narrativo-ficcional. Ao contrário de se supor abrandamento ou mesmo ausência do narrador no universo ficcional das mídias audiovisuais, confirmamos a sua presença atuante, até pelo caráter múltiplo e polivalente que pode assumir.

Nossa abordagem da questão foi propositadamente ampla, dirigida ao que chamamos genericamente de *ficção midiática*. Assim, o destaque dado ao cinema e aos *games* possui um sentido exemplar da necessidade de desbastarmos algumas dúvidas e receios que envolvem a discussão a respeito da presença do narrador – e da focalização narrativa – nas manifestações ficcionais da narratividade midiática de um modo geral. Fundamentalmente, procuramos patentear sua inequívoca atuação como categoria essencial das realizações ficcionais dos meios audiovisuais. A complexidade que envolve a questão do narrador nas expressões da ficção nas mídias parece traduzir-se em variabilidade e pluralidade que mais reafirmam do que negam a operação decisiva do narrar.

Marcelo Bulhões
Professor da UNESP
bulhoes@faac.unesp.br

Referências bibliográficas

- ANCESCHI, Giovanni *et al.* *Videoculturas de fin de siglo*. Madri: Cátedra, 1989.
- BERTHOMIEU, André. *Essai du grammaire cinématographique*. Paris: La Nouvelle Édition, 1946.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: The University of Wisconsin, 1985.
- COSTA, Cristina. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: Senac, 2001.
- DIZARD, Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- GENETTE, Gérard. *Figures III*. Paris: Seuil, 1972.
- LEITE, Lígia Chiappini Morais. *O foco narrativo*. São Paulo: Ática, 1985.
- LUBBOCK, Percy. *A técnica da ficção*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1976.
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MITRY, Jean. *Esthétique et psychologie du cinéma: las structures*. Paris: Éditions Universitaires, 1963.
- METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/ Unesp, 2003.

PELLEGRINI, Tânia *et al.* *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Senac/Instituto Itaú Cultura, 2003.

TODOROV, Tzevetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

WELLEK, René e WARREN, Austin. *Teoria da literatura*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

VILCHES, Lorenzo. *La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. Barcelona: Paidós, 1984.

Resumo

Entre os aspectos teóricos básicos que envolvem o estudo das distintas formas narrativas ficcionais nas mídias – no cinema, na televisão, nos meios digitais, etc. – destaca-se, sem dúvida, o *narrador*. No entanto, frequentemente tal categoria narrativa é envolta em dúvidas teóricas e hesitações conceituais. Este artigo dedica-se a explicar balizas teóricas fundamentais a respeito da questão, procurando demonstrar que a atuação do narrador é tão constante quanto complexa nas manifestações narrativas da ficção midiática.

Palavras-chave

Narrador; Ficção midiática; Categoria narrativa.

Abstract

Among all basic theoretical aspects that surround the study of the several fictional narrative shapes in the media – in the movies, in TV, in the digital media and other – the *narrator* is, without a doubt, paramount. On the other hand, frequently such narrative category is shrouded in theoretical doubts, and conceptual hesitations. This piece aim's is to explain the basic theoretical landmarks concerning the issue, in an effort to demonstrate that the narrator's performance is both constant and complex, when one considers the narrative manifestations of mediatic fiction.

Key-words

Narrator; Mediatic fiction; Narrative category.