

O COLOSSO É ENORME: A IMAGEM NA NARRATIVA DOS GAMES

07/2006

Cristiano Max Pereira Pinheiro

Feevale / RS
maxrs@feevale.br

Paula Regina Puhl

Feevale / RS
ppuhl@feevale.br

Marsal Alves Branco

Feevale / RS
marsal@feevale.br

GT 1 – Jogos Eletrônicos e Narrativas

Resumo

Este artigo é resultado do estudo de aplicação analítica de uma metodologia proposta pelo Grupo de Comunicação e Cultura da Feevale / RS, a partir da pesquisa “Games: mercado da comunicação?”. Neste ensaio o objeto de estudo é o jogo “Shadow of the Colossus”. A partir de sua característica narrativa como épico, pretende-se evidenciar o papel da imagem como significado narrativo na condução da história e na criação da ambientação para o inter-ator. O aprofundamento das dimensões indissociáveis do game (narrativa, interface e estatuto tecnológico) indica que, ao contrário do que alguns autores afirmam, dentre eles Steven Johnson, não é apenas o contar a história que monta a essência narrativa; o experimentar, o contemplar, também fazem parte deste contexto.

A IMAGEM NO VÍDEO GAME

Apesar da centralidade do papel da imagem na narrativa dos games, é comum que as questões relacionadas a ela fiquem em torno de sua estética. Estética que nos últimos anos está atrelada ao que parece ser um paradigma

mimético. Nesse sentido, a história dos games parece confundir-se com a história do aumento da qualidade técnica da imagem, especialmente a partir do lançamento do console *Playstation*, da *Sony*. Pode-se dizer que a idéia que orienta os passos da indústria tem sido, desde então, a de que “quanto mais realista melhor”.

À parte a importância desse aspecto, gostaríamos de deslocar a discussão da imagem em outra direção: o papel da imagem dentro da narrativa dos games. Evidentemente que esse papel compreende a discussão estética e considera o paradigma mimético a que nos referimos acima, mas vai além disso, no sentido de que age sobre todas as dimensões que, ao nosso ver, constituem a narrativa dessa mídia. Dessa forma, exerce influência sobre a história, personagens e cenários, e também age nas negociações que mantém tanto com a dimensão de interface quanto com a dimensão tecnológica sobre a qual repousam os discursos dessa mídia. Dentro dessa perspectiva, qualquer mudança na imagem implica necessariamente uma mudança narrativa que não se restringe apenas à estética, mas atua sobre todos os níveis de um game.

NARRATIVA

Apesar da dificuldade de destacar os estudos feitos a respeito da narrativa ao longo dos séculos, cabe a nós tentar atualizar esses conceitos para a mídia digital e verificar o comportamento da narrativa no jogo *Shadow of Colossus*.

Aristóteles, em sua obra *Poética*, caracterizou a narrativa (diegesis) como um modo de imitação, enquanto a representação poética (mimesis) seria uma imitação direta dos acontecimentos, que ocorre por intermédio das falas e ações dos atores perante um público. A existência desses dois grandes modos narrativos é retomada por Reuter (1996) que destaca que esses correspondiam, de fato, a duas tendências da narração. No entanto, os acontecimentos são sempre narrados pela mediação da linguagem, com algumas diferenças de acordo com a sua utilização e o meio para qual foi criada.

G. Genette (apud REIS, 1988) complementa que a narrativa é vista como um conjunto de conteúdos que são representados por intermédio dos enunciados. A narrativa procura cumprir funções socioculturais ao longo das diversas épocas e práticas artísticas. Considerar essas funções tensiona a discussão narrativa a partir das lógicas e processos implicados nos discursos bem como os objetivos que estão por trás deles, o que trás inúmeras vantagens quando se pensam os objetos da comunicação.

Para assegurar a compreensão da dinâmica da narrativa é preciso considerá-la sob dois planos fundamentais, para fins de análise: o da diegese e do discurso. É no ato da narração, a qual consiste na produção do texto narrativo, que ocorre a articulação de ambos os planos.

A ocorrência dos dois planos narrativos, discurso e diegese, não consiste apenas em um fato estrutural de toda e qualquer narrativa, mas deve ser considerada, de forma especial, na análise, pois é mediante a análise dos

elementos discursivos que se torna possível reconhecer, descrever e avaliar os elementos da diegese.

Um instrumento para essa análise é a perspectiva narrativa. De acordo com Reis (1988), pode ser compreendida como um aspecto que determina a quantidade e a qualidade de informação diegética veiculada, de acordo com a situação narrativa instaurada pela narração, que consiste no ato e no processo de produção do discurso narrativo, envolvendo o narrador, enquanto sujeito responsável por este processo.

Nessa perspectiva teórica, tentaremos inserir a trama do jogo em questão de maneira que possamos compreender as nuances de complexidade entre sua narrativa, interface e tecnologia.

UMA METODOLOGIA DE GAMES

O desenvolvimento de uma metodologia de análise de seus discursos constitui-se uma necessidade dentro das pesquisas em comunicação. A partir dos resultados das pesquisas anteriores, que apontam uma integração entre a aproximação narratológica e a ludológica (que marcam o início das discussões dos *game studies*), e vinculam seus discursos dentro de uma perspectiva midiática, propõe-se que a análise dos games seja realizada a partir de três diferentes dimensões: narrativa, interface e tecnologia (as características dessas dimensões são propostas no artigo “Uma Tipologia de Games”, apresentado no Alaic 2006). Tais dimensões dão conta dos discursos dos games no que diz respeito aos seus aspectos narrativos. O equilíbrio especial que se forma a partir da constante negociação mantida entre essas dimensões é que configura os discursos dos games e o caracteriza no que tem de singular em relação às outras mídias. Da mesma forma, é através desse equilíbrio que podemos ver as diferenças e semelhanças que se apresentam entre seus próprios produtos e que são a base dos esforços para a obtenção de uma tipologia dos *games*.

Dois pontos são importantes aqui. Ambos partem do resgate da história dos *game studies*. O primeiro é que a metodologia proposta e articulada, a partir dessas dimensões, se esquia da dicotomia ludologia x narratologia através da incorporação dos aspectos ludológicos **dentro** da narrativa, e não em oposição a ela. Não se trata, então, de optar por uma corrente ou outra, mas de assumir o caráter ludológico dos *games* como uma manifestação singular de sua narrativa. Dessa forma, colocar a questão dos discursos dos *games* em termos de uma oposição entre o sistema que estrutura o jogo e a “história” que o jogo está contando perde o sentido, porque tanto um aspecto quanto outro **são** a narrativa do jogo. O segundo ponto diz respeito à necessidade de uma categorização desses jogos. Mas uma categorização que parta daquilo que os *games* têm de específico. Assim, por mais úteis que sejam para compreender a “natureza” dos jogos, as categorias propostas por Caillois (Agon, Ilinx, Mimicry e Alea) se mostram demasiado genéricas e não conseguem dar conta da riqueza dos textos dos jogos eletrônicos. Não se quer dizer com isso que os *games* proponham outro tipo de jogos que não aqueles tratados por Caillois, senão que encontramos muitos deles que participam da mesma categoria e que são, assim mesmo,

completamente diversos entre si. Basta que se tome, por exemplo, a maior parte dos *mmos* e se os compare com jogos de simulação de esportes. Ambos são essencialmente agonísticos, mas qual *gamer* os colocaria debaixo da mesma filiação? A partir da proposta de Caillois, o pesquisador procuraria, frente a esses jogos, o mesmo tipo de problemas e metodologia, o que nos parece pouco produtivo do ponto de vista da comunicação.

Retomando o ponto de partida, muito menos que uma crítica, a insuficiência da proposta de Caillois na análise dos discursos dos *games* deriva do fato de que não se quer estudar qualquer jogo, mas *vídeo-games*. Uma mídia que sequer existia quando *Os Jogos e os Homens* foi lançado. Apesar disso, seu trabalho aponta algumas direções interessantes, como por exemplo seus conceitos de *paidia* e *ludus*, que, de certa forma, sugere (com várias décadas de antecedência) a direção do que viria a ser a discussão narratologia x ludologia.

Deve ficar claro que, ainda que cada uma das dimensões ressaltem diferentes aspectos do que entendemos por narrativa nos *games*, é o inter-relacionamento que se dá entre elas que constitui o específico dessa mídia.

SHADOW OF THE COLOSSUS

SINOPSE

A história trata da jornada de Wander para ressuscitar Mono. Wander é o personagem principal do jogo, e Mono é sua amada. Os fatos são narrados por Lord Emon, um personagem que só é revelado ao fim do jogo. Lord Emon aparece como líder de um grupo de cavaleiros que estão perseguindo Wander. A perseguição ocorre enquanto Wander vai à busca das terras proibidas - que dizem ter um templo com poderes mágicos -, para conseguir trazer Mono de volta a vida. Nesse templo habita Dormin, uma entidade que pode ressuscitar a amada de Wander.

Para isso Wander deverá enfrentar 16 colossos, gigantescos monstros que habitam recantos das terras proibidas. Após derrotá-los, Wander é absorvido por espíritos negros (em cada derrota de um colosso existe uma aparição destes espíritos) e liberta Dormin. Os dois começam uma batalha. Nesse momento, chega Lord Emon e seus homens para resgatar Mono (já ressuscitada) e matar Wander. Durante o enfrentamento, a espada antiga é derrubada em uma fonte e começa a absorver as coisas ao seu redor. Em meio à confusão, Wander e Dormin são absorvidos. A ponte que faz a ligação entre a terra proibida e o caminho de volta cai. Lord Emon e seus homens conseguem escapar juntamente com Mono. Na fonte, um bebê com pequenos chifres aparece em suas águas. Este é o fim do jogo.

ANÁLISE DO JOGO

Um aspecto da dimensão narrativa se manifesta na busca por um referencial épico, cujas marcas no discurso se manifestam de várias formas (a começar pelo nome do jogo e pelo seu *plot*, pensado à maneira dos doze trabalhos de Hércules). Do ponto de vista da imagem, manifesta-se através de vários subterfúgios. Um deles é a escolha dos enquadramentos dos cenários e personagens. Quando cavalgando entre os vales, Wander e Agro são mostrados em um plano horizonte que valoriza as montanhas e o ambiente, o que reforça a grandiosidade do espaço. Os personagens ocupam um pequeno espaço na tela, que tende a conduzir o olhar do inter-ator para a paisagem que se desdobra no fundo. Essa característica é sobrevalorizada pela necessidade que o inter-ator tem de tomar decisões de navegação dentro do espaço proposto e representa uma importante parte da dimensão de interface oferecida pelo jogo. Essa característica se repete em outro momento importante da interface, que é o do combate aos colossos. Nesse caso, o personagem fica menor ainda na tela, contrastando com os colossos, que chegam a ter trinta vezes o seu tamanho. Algumas vezes, dependendo da sua posição, o personagem fica tão pequeno na tela a ponto de não se poder mais distinguir detalhes de seu corpo. Juntos, esses dois momentos da interface – navegação e luta –, respondem pela maior parte do tempo de jogo em *Shadow of Colossus*.

Se a sensação de grandiosidade se manifesta através do enquadramento dos personagens, por outro também se manifesta na representação dos cenários. Ao contrário da maioria dos jogos, que se apresentam em ambientes fechados, ou que simulam ambientes abertos através de artifícios (loadings ou caminhos fechados aos personagens), *Colossus* apresenta apenas um único grande ambiente de jogo. Essa característica, possibilitada a partir da dimensão tecnológica, encontra uma resposta nas imagens que oferece: um cenário vasto e selvagem, repleto de montanhas e bosques ocultos que são mais que um pano de fundo por onde transita o herói, mas que simulam fisicamente o espaço que se mostra ao inter-ator que pode dirigir seu *avatar* para qualquer ponto distante que aviste no horizonte. As terras nas quais imerge o *avatar* são ermas, com grandes extensões de campos, nenhuma cidade, nenhuma pessoa e poucos animais. As únicas referências da passagem humana são algumas ruínas de velhos templos ou castelos. O realismo orgânico das montanhas muitas vezes ilude a visão do inter-ator que, acreditando ter avistado uma passagem ou um vale pelo qual pode transitar, descobre estar em um beco sem saída. Nesse sentido, a variedade de formas e peculiaridades de cada elemento topográfico neutraliza um conhecimento já constituído das topologias apresentadas pelos games que é o reconhecimento de certas formas padrão que ajudam ao inter-ator tomar decisões na navegação proposta. Em *Shadow of Colossus*, o fato do inter-ator conhecer a geografia de uma montanha não ajuda a navegação em outra.

A maneira como se manifestam visualmente personagens e cenários e a escolha dos enquadramentos remete claramente a uma tradição de imagem fílmica ligada ao gênero épico. A referência se assume ainda mais a partir da adoção do formato widescreen que o jogo oferece.

Em um sentido diverso, alguns elementos os quais normalmente associamos à dimensão narrativa – a imagem entre elas - assumem funções importantes nas outras dimensões. É o caso das paisagens que se desdobram na tela. Por um lado, cumprem uma função na dimensão narrativa muito clara: informa do mundo que está sendo mostrado. E o que informam? Que se trata de um mundo com baixo nível tecnológico, habitado por sociedades estratificadas (as ruínas de velhos templos indicam isso), versadas nas artes da guerra, desabitadas há muito tempo e possivelmente perigosas. Para além dessa função narrativa, as paisagens se configuram como um dos principais instrumentos de navegação do jogo, uma vez que sua vastidão e variedade são pontos-chave de sua interface. A imensidão da paisagem oferta ao inter-ator o desafio que antecede o encontro com o “chefe”, representado pelo Colossus. Diferente da maior parte dos jogos, cujos pequenos conflitos preparatórios se configuram na forma de combates a inimigos, em *Shadow of Colossus* se manifestam através de um desafio navegatório que precisa ser solucionado para que se encontre o próximo monstro. Dessa forma a imagem deixa de ser domínio da dimensão narrativa, mas cumpre igualmente funções nas outras dimensões.

CONCLUSÃO

A análise busca evidenciar como dimensão narrativa, interface e tecnológica respondem umas as outras, articulando-se, respondendo às necessidades apresentadas pelas outras e criando soluções entre elas. Pode-se notar isso na coerência entre as escolhas narrativas (tanto a história que está sendo contada ou a escolha das imagens), as escolhas de interface (o papel desempenhado pela navegação dentro do jogo) e as escolhas tecnológicas (o aproveitamento da capacidade de processamento, que permite e limita as decisões narrativas). Assim reafirma-se a intenção épica do jogo: a dimensão narrativa, através da história, dos elementos cênicos, dos personagens e do cenário atuam no sentido dessa grandeza épica (uma terra vasta, inexplorada e misteriosa, a presença dos Colossus, as ruínas de antigas civilizações, a estética e a postura dos personagens, as decisões de enquadramento e edição, etc); a dimensão de interface, que centra-se, na maior parte do tempo, em questões de navegação que respondem e reforçam justamente esse caráter – a navegação é um dos grandes obstáculos a desafiar os inter-atores; a dimensão tecnológica, por último, possibilita um grande e único cenário sem necessidade de usar subterfúgios de edição, o que reforça a sensação de imensidão. Vimos como a imagem, que normalmente associamos ao que chamamos aqui dimensão narrativa, não está restrita a essa, mas atua também na dimensão e interface e na dimensão tecnológica, as quais responde e reforça. Dessa forma, alterações na tecnologia ou na interface usada pelo game condicionam uma mudança de imagens e vice-versa. Essa mudança vai além do aumento ou diminuição da resolução dessa imagem (o que por si só pode ser uma alteração significativa) ou dos enquadramentos adotados, mas possivelmente implicará alterações no roteiro, nas decisões discursivas e no planejamento estético do jogo.

Assim, quando um inter-ator diz da continuação de um jogo (uma franquia, por exemplo) que “o jogo está a mesma coisa, só mudaram os gráficos”, é preciso buscar nas outras dimensões as mudanças que essas alterações implicam.

Referências Bibliográficas:

- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DEMARIA, Russel & WILSON, Johnny I. **High Score! The Illustrated History of Electronic Games**. California: McGraw Hill/Osborn, 2004.
- FRASCA, Gonzalo. **Narratology meets Ludology**. Helsinki: Parnasso #b3, 1999.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- JOHNSON, Steven. **Everything Bad is Good for You. How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter**. New York: Riverhead Books, 2005.
- JULL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. Utrecht: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld, 2003
- KOSTER, Ralph. **Theory of Fun for Video Games**. Califórnia: McGraw Hill/Osborn, 2003.
- PARAIRE, Philippe. **O cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- PEDERSEN, Roger E. **Game design foundations**. Texas: Wordware, 2003.
- STEUER, Jonathan. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence**. In *Journal of Communication*, 42. São Francisco: 1992
- GENETTE, Gerard. **O discurso da narrativa**. Lisboa: Veja, s.d.
- REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina. **Dicionário de teoria narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.
- REUTER, Yves. **Introdução à análise do Romance**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.