

O PAPEL DO HISTORIADOR NA CONSTRUÇÃO DAS NARRATIVAS PARA JOGOS ELETRÔNICOS

Isa Beatriz da Cruz Neves¹
Jodeilson Mafra Martins²

GT 1 - Jogos eletrônicos e narrativas

RESUMO

O presente artigo irá tratar sobre a experiência do historiador na construção de narrativas para jogos eletrônicos. Em especial estaremos trazendo o exemplo da construção do roteiro da primeira parte do *Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade* por ser o jogo eletrônico histórico que ajudamos a desenvolver. Contaremos as dificuldades desta nova área de atuação do historiador e algumas soluções encontradas para saná-las.

PALAVRAS-CHAVE: Historiador, narrativas, jogos eletrônicos, Tríade.

Considerações Iniciais

É pouco comum a presença de historiadores nas equipes de desenvolvimento de jogos eletrônicos, tanto de caráter educativo ou comercial. Um caso a parte acontece quando a temática do jogo é sobre assuntos que dizem respeito à História, propriamente dita. Aí se faz necessário a presença deste profissional para elaborar narrativas através da História.

[...] uma história é “o que acontece”, enquanto narração é “a seqüência de eventos que exhibe o que acontece”. A mesma história pode, assim, ser a base para muitas narrações diferentes que transformam o mesmo conteúdo em um documentário linear, em um filme de suspense ou em um videogame. (ASSIS, 2006, p. 27)

Nesta situação, é necessário o historiador conhecer de forma aprofundada o tema abordado e adequá-lo à lógica de um *game* preservando a narração sem a perda da imersão e o caráter lúdico, interativo e informativo dessa mídia que, a cada dia, conquista e atrai diversas pessoas do mundo de várias idades.

O historiador, desta forma poderá trabalhar auxiliando a equipe de roteiro e em pesquisas iconográficas para a equipe de Art Design, na qual sempre é importante referências históricas para concretização do cenário dos ambientes externos e internos; e para caracterização dos personagens.

¹ Graduada em História na UCSal e aluna do 6º semestre do curso de pedagogia na UNEB

² Graduado em História pela UFMA e aluno da especialização na UNEB

Nova área de atuação do historiador

Este caso a parte aconteceu em Salvador através do desenvolvimento de um jogo eletrônico sobre a Revolução Francesa, denominado *Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade* construído na Universidade do Estado da Bahia. O público alvo desse game são os professores de História, alunos do Ensino Fundamental (7ª. E 8ª. Série) e do Ensino Médio. O estilo do jogo é Adventure com elementos de Role Playing Game (RPG), que intercala a exploração do ambiente e o cumprimento de objetivos com escolhas de decisões em meio a uma narrativa com bifurcações.

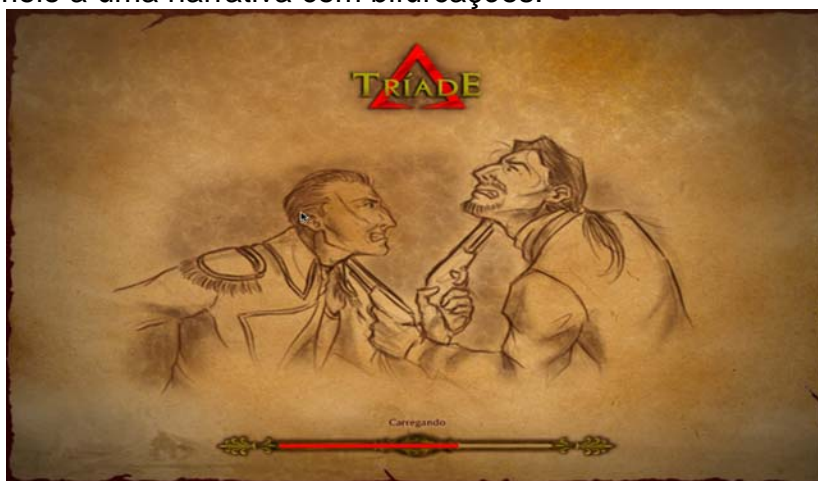


Figura 1: Tela de interlúdio do Tríade

A experiência como historiadores e participantes da construção deste jogo nos permitem compartilhar um pouco dos êxitos e das dificuldades enfrentadas. Esse jogo foi fruto de um projeto Tríade: mediando o processo de ensino-aprendizagem de História desenvolvido pela professora Dr^a Lynn Alves e patrocinado pela Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) a partir de 2006. Atualmente, conta com a versão Demo disponível para download em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/download/Triade.exe>.

A equipe desse jogo eletrônico é subdividida em: Roteiro, Art Design e Programação, agrupando profissionais e estudantes de diversas áreas como: Pedagogia, História, Design, Análise de Sistema e Artes. Quase todos, jogadores assíduos de todos os tipos de jogos eletrônicos desde a infância. Essa experiência de jogar facilitou muito o andamento do jogo, principalmente, na modelagem de personagem.



Figura 2: Parte da equipe Tríade no SBGames 2007, em São Leopoldo

Além dos historiadores havia no roteiro dois pedagogos mestrandos em Educação. A presença de historiadores não foi somente necessária para construir o Roteiro, mas foi preciosa na pesquisa imagética dos personagens históricos; verificação do ambiente, objetos e cenários da época; criação de textos explicativos; averiguação dos textos lidos na França do século XVIII de modo a não cometer anacronismo, ou seja, projeções do presente no passado. Todavia foi levado em consideração que não há um passado “puro”, “total”, que possa ser reconstituído exatamente “como era”. (KARNAL, 2003)

Logo no início tudo parecia muito complexo e difícil de si entender. Sem dúvida, a falta de contato com jogos eletrônicos pesou bastante na hora de participar das discussões na equipe de roteiro e entender a lógica da construção do jogo.

A falta de experiência como jogador deixou explícita a necessidade do historiador estar sempre em contato com jogos eletrônicos. É imprescindível realizar a análise de similares e conhecer os vários tipos de jogos, bem como, as suas características principais para poder nortear as seqüências adotadas nas entrelinhas do jogo. Não ser um “nativo digital” provocou grandes dificuldades na compreensão da lógica estrutural de um jogo eletrônico. Ao poucos fomos compreendendo os termos técnicos básicos como: Interface, Interlúdio, HQ, loading, savepoint, etc.

Para falar mais sobre o Tríade e sua estrutura é necessário apresentar a sua tela inicial. Perceber-se através desta interface (imagem inicial do jogo), a existência de botões para: iniciar um novo jogo; carregar um jogo já existente; configurar as opções para se jogar; saber mais sobre os conteúdos histórico da Revolução Francesa abordados direta ou indiretamente no jogo; e o botão para sair do jogo. Esta interface, as HQ (histórias em quadrinhos) e os efeitos sonoros servem para colocar o jogador, mesmo antes de iniciar o jogo em contato com o ambiente da época, como uma espécie de ponte entre o mundo real e o mundo fictício do jogo.



Figura 3: Tela inicial do jogo Tríade

O jogo Tríade acontecerá em ambientes como Paris, Versalhes e adjacências. O Roteiro está dividido em 2 episódios que contará com

personagens desde a Alto Clero até simples trabalhadores. O primeiro episódio vai ser protagonizado por Henri de Valois, um defensor dos direitos do povo francês, casado com Catharine Valois e o segundo episódio por sua filha Jeanne Valois.

Essa narrativa ficcional foi escolhida, pois, a princípio tínhamos como base do enredo a história de Jeanne de la Motte Valois, uma oportunista que causou um grande escândalo envolvendo a rainha Maria Antonieta. Fato muito bem representado no filme O Enigma do Colar. Daí criou-se na primeira parte do Roteiro uma contextualização da época e da família que Jeanne pertencia. Foi inserido nas HQs (histórias em quadrinhos) e nos diálogos as ações do Conde Henri contra o autoritarismo do Rei, a importância de alguns filósofos que influenciaram a Revolução Francesa (Rousseau e Voltaire) e também a forma como era tratada qualquer movimento de contestação contra o poder real.

Assim, construímos a narrativa do jogo de forma que o imaginário social da França pré-revolucionária estivesse presente nos desafios e nas quests do jogo. Para isso, foi necessário fazer uma pesquisa para conhecer o cotidiano da França. Recorremos a vários livros, informações na Internet e assistimos filmes tais como: Casa Nova e a Revolução, Danton, Maria Antonieta, O Enigma do Colar, Perfume – a história de um assassino.



Figura 4: imagem de Henri de Valois

O recorte cronológico foi feito a partir de 1774, quando quem estava no trono da França era o rei Luís XVI, marido da rainha Maria Antonieta; e continua até a queda do Absolutismo com a morte do rei e da rainha em 1793.



Figura 5: Tela com o Rei Luís XVI e Maria Antonieta

O papel dos historiadores no primeiro momento de construção do jogo foi pesquisar as referências bibliográficas para aprender mais sobre o cotidiano das pessoas durante a França pré-revolucionária e os principais marcos históricos, para isso foram lidos: Hobsbawm (1996), Schama (1989), Solé (1989), Vovelle (1987), Michelet (2003), Soboul (1979).

A partir de então foram detalhados quantos e quais personagens iriam interagir com o Conde e as atividades que eles iriam exercer. A próxima seqüência é desenvolver o diálogo dos personagens, tendo cuidado para não tornar a leitura cansativa e maçante.

Podemos certificar por meio do diálogo abaixo:

[Henri] Quanta honra recebê-lo em minha casa Doutor Guillotin.

[Guillotín] O prazer é todo meu, caro Conde Henri.

[Henri] Ainda está desenvolvendo um instrumento que torne a morte ligeira e indolor aos sentenciados.

[Guillotín] Creio que muito em breve terminarei este meu invento, Conde Henri. Através dele pretendo eliminar a tortura física e o sofrimento das mortes da nossa amada França.

[Henri] Desejo que dê certo, meu amigo. Por favor, me aguarde no meu gabinete, pois convocarei os outros cavaleiros para uma breve reunião lá.

[Guillotín] Tudo bem. Esperarei os outros lá.



Figura 6: Imagem do Conde Henri conversando com Dr. Guillotin

Para realizar a pesquisa imagética dos objetos, do cenário, da arquitetura e das roupas da época foram analisados livros de História da Arte como o de Janson (1992), Argan (1992) Pozzoli (1996) e as coleções de Arte Decorativa e Pintura.



Figura 7: Imagem externa da casa dos Valois



Figura 8: Imagem interna da casa dos Valois

A construção da pasta de História na interface foi uma maneira de diluir as informações do contexto histórico, de modo a aumentar a imersão e não deixar a narrativa determinista, linear e carregada de informações detalhadas. Segundo Assis (2006) quanto mais diluímos a narração (isto é, os momentos ou táticas pelas quais a história é ostensivamente contada), mais nos aproximamos dos jogos recentes.

Pretender narrar de forma a garantir a todos os fruidores acesso a todas as partes relevantes da história é pensar videogame como cinema. [...] Quanto mais aumentamos o grau de interatividade, mais nos aproximamos dos videogames. (ASSIS, 2006, p 29)



Figura 9: Imagem da pasta de História

Outra dificuldade encontrada foi na associação dos fatos históricos ditos “verídicos” com a ficção. Para qualquer historiador é preocupante essa perigosa associação. Por isso, tínhamos muito cuidado de colocar um personagem que existiu na realidade em um ambiente que não tínhamos certeza da sua atuação. Contudo, sempre nos esbarrávamos em uma situação em que era necessário fazer modificações em alguns fatos históricos. Então o que fazer? Essa pergunta foi respondida pelo historiador português, autor do jogo Portugal 1111.

Devido a sua experiência com o desenvolvimento do roteiro de Portugal 1111, que também é um jogo histórico, Joaquim Carvalho nos disse que o mais importante no jogo seria atingir o principal objetivo pré-definido, ou seja, possibilitar a reconstituição, demonstração e explanação de alguns dos principais eventos característicos da Revolução Francesa, através de jogo eletrônico. No entanto, sem modificar radicalmente os pilares que eternizaram a história desta revolução e nem tão pouco se ater essencialmente a data e a aos feitos dos “grandes homens”.

No nosso caso para manter o jogo coerente dentro do contexto que escolhemos foi necessário afastar-se um pouco dos fatos e personagens históricos ditos como de “grande relevância”, pois em um determinado momento na construção do Roteiro tínhamos o começo (Ascensão de Luís XVI) e o fim (Morte de Luís XVI), mas não possuíamos o meio, ou seja, o desenvolvimento principal da narrativa.

Por conta disso, mantemos estes dois marcos, mas no decorrer da narrativa procuramos não evidenciar tantos os personagens e os fatos históricos “relevantes” para termos mais liberdade para criar uma história fictícia com elementos da realidade histórica. Contamos como aconteceu a Assembléia dos Notáveis, Assembléia dos Estados Gerais, a queda da Bastilha, mas como pano de fundo nas ações dos personagens do jogo.

Também conseguimos alcançar esse objetivo através dos diálogos bem elaborados entre os personagens exploramos os conteúdos e informações sobre os acontecimentos retirando o peso nas falas e vários textos ao longo do jogo para explicar determinados fatos. Essa solução tornou o jogo menos cansativo para o jogador.

Passado esta fase de dificuldade entramos em uma mais delicada, que se referia a real possibilidade dos Design, devido ao tempo retratar o que estava sendo pedido pelo roteiro, como por exemplo a Catedral de Notre Dame. Além disso, havia se pensado nos finais do jogo, mas ainda faltar fechar a parte central de modo que o jogador tivesse várias opções para chegar ao fim. Foi em meio a esse impasse que fizemos uma reunião de Gameplay durante uma semana com a equipe de ArtDesign e o programador para solucionar estas pendências. Analisamos vários jogos similares ao Tríade, e finalmente pudemos ultrapassar mais uma dificuldade.

Por fim, nos restou a construção dos diálogos, dos textos para a pasta de História localizado na Interface e os textos para os HQs. Inicialmente, parece ser fácil, porém é uma etapa muito delicada, onde deve-se ficar atento a todos os acréscimos para não se tornar repetitivo ou antecipar informações que o jogador ainda não deve saber. A construção dos diálogos é lenta e trabalhosa. Na medida em que vai se fazendo a fala de cada um personagem, deve-se colocar no lugar dele e pensar o que ele diria quando defrontado com determinada situação em pleno século XVIII. Daí a importância de estudar bastante informações sobre a época. Pois, o roteiro de um jogo eletrônico requer muitos elementos do cotidiano.

A interação com o Tríade possibilita o desenvolvimento da capacidade de observar e de interagir com informações sobre a Revolução Francesa. A partir disso, nesta primeira parte do jogo poderão ser explorados os seguintes eixos temáticos: os ideais dos filósofos iluministas; situação política, econômica e social da França pré-revolucionária; caracterização dos estilos artísticos Gótico, Renascimento, Barroco e Rococó.

Objetivos na Primeira Fase:

(nessa fase o jogador assumirá o papel de Henri de Valois)

- Convocar os adeptos do movimento de contestação para uma reunião no salão principal do Chateau de Henri;
- Pegar a Carta, que está sendo levada pelos mensageiros reais na floresta de Ardennes;
- Levar as mulheres para a torre e colocá-las em segurança;
- Guardar alguns documentos no cofre do escritório;
- Defender sua família contra a ação dos Guardas Reais.

Considerações finais

Pudemos perceber que a participação de historiadores no desenvolvimento de jogos eletrônicos ainda é muito pequena no Brasil. Tanto pela falta de interesse da maioria destes profissionais que se dedicam exclusivamente para sala de aula, como pela falta de desenvolvedores de jogos que abordem temáticas históricas. No entanto, nem por isso os historiadores devem deixar de aprender um pouco mais sobre este ramo, nem que seja, para aprimorar a utilização na sala de aula.

Aos que desejam participar da construção de um jogo devem estar bastante atento às oportunidades que raramente surgem e já terem habilidades de jogadores. Após chegarmos na reta final do jogo Tríade percebemos o quanto a não interação com os jogos nos fez falta para o desfecho da narrativa. Por isso, admitimos que é essencial ao historiador que trabalha ou que deseja trabalhar jogar e gostar do que faz. Se for simplesmente para cumprir carga horária, com certeza o trabalho não vai sair bem feito.

Referências:

- ALVES, Lynn. **Over Game: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. Tradução: Denise Bottmann e Federico Caritti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2006.
- HOBBSAWM, Eric. **A Era das Revoluções (1789-1848)**. Lisboa: Ed. Presença, 1978.
- _____. **A Revolução Francesa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HUNT, L. **Revolução Francesa e vida privada**. In: PERROT, M. et al. **História da vida privada, 4: da Revolução Francesa à Primeira Guerra**. Trad. Denise Bottman e Berardo Joffily, SP: Companhia das Letras, 1991.
- JANSON, H.W. **História da Arte**. Tradução: J.A.Ferreira de Almeida e Maria Manuela Rocheta Santos. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- KARNAL, Leandro (org.) **História na Sala de Aula**, conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2003.
- MICHELET, Jules. **História da Revolução Francesa: da queda da Bastilha à Festa da Federação**. Tradução: Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras: São Paulo, 2003.
- POZZOLI, Milena Ercole. **Châteaux de la Loire - Espaces de Rêve**. Tradução de A.B.A, Milan. Paris : Gründ, 1996.
- SCHAMA, Simon. **Cidadãos : uma crônica da Revolução Francesa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- SOBOUL, Albert. **A Revolução Francesa, 2 vols**. Livros Horizonte, 1979.
- SOLÉ, Jacques. **A revolução Francesa em questões**. Tradução: Alda Porto e Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- VOVELLE, Michel. **A Mentalidade Revolucionária. Sociedade e Mentalidade na Revolução Francesa**. Lisboa: Ed. Salamandra, 1987.
- _____. **França Revolucionária**. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- _____. **Jacobinos e jacobinismo**. Bauru: EDUSC, 2000.

Relação de filmes

- CASA NOVA E A REVOLUÇÃO**. Diretor: Ettore Scola. Com: Marcelo Mastroianni, Jean-Louis Barrault, Hanna Schygulla, Harvey Keitel. Itália 1982, duração: 121 minutos
- DANTON**. Direção: Andrzej Wajda. Com: Wojciech Pszoniak , Anne Alvaro, Roland Blanche, Patrice Chéreau, Emmanuelle Debever, Krzysztof Globisz, Ronald Guttman. França/Polônia 1982, duração 136 minutos.

MARIA ANTONIETA. Direção: Sofia Coppola. Com: Kirsten Dunst, Jason Schwartzman, Rip Torn, Judy Davis, Asia Argento, Marianne Faithfull. EUA/França/Japão, 2006, duração: 123 minutos.

O ENIGMA DO COLAR. Direção: Charles Shyer. Com: Hilary Swank, Simon Shackleton, Jonathan Pryce e Joely Richardson. EUA-FRA/2001, duração: 90 minutos.

PERFUME – A HISTÓRIA DE UM ASSASSINO. Direção: Tom Tykwer. Com: Ben Whishaw, Dustin Hoffman, Alan Rickman, Rachel Hurd-Wood, Andrés Herrera, Simon Chandler, David Calder, Richard Felix, John Hurt. Alemanha/França/Espanha 2006, duração 147 minutos.

Relação de Imagens

Figura 1: Tela de interlúdio do Tríade

Figura 2: Parte da equipe Tríade no SBGames 2007, em São Leopoldo

Figura 3: Tela inicial do jogo Tríade

Figura 4: imagem de Henri de Valois

Figura 5: Tela com o Rei Luís XVI e Maria Antonieta

Figura 6: Imagem do Conde Henri conversando com Dr. Guillotin

Figura 7: Imagem externa da casa dos Valois

Figura 8: Imagem interna da casa dos Valois

Figura 9: Imagem da pasta de História