

O Marco Artístico do Game por meio da Linguagem Híbrida de Okami

Julia Stateri

Instituto de Artes

UNICAMP

Campinas, Brasil

julia@oficialudica.com.br

Abstract—This short paper offers a vision about the videogame *Okami*, while proposes it's analysis as a product of hybrid language trough Charles Sanders Peirce semiotics.

Keywords—*hybrid; language; semiotics; communication;*

I. INTRODUÇÃO

Caracterizada por suas precursoras de eras passadas, quando Arte e Comunicação não apenas se tocavam, mas permeavam-se holisticamente, a linguagem híbrida tornou-se fonte de importantes estudos contemporâneos. Haja visto o exemplo do título elaborado por Lucia Santaella “Matrizes da Linguagem e Pensamento”. É com o olhar na história da cultura, atendendo para os hieróglifos egípcios, para os ideogramas orientais e para a escrita suméria - antecessora do nosso alfabeto ocidental – que podemos nos voltar para a análise da produção contemporânea. O game (1) *Okami*, baseado na conjunção de mitos japoneses, arte pictórica e música fundamentadas em raízes tradicionais, parte deste mesmo princípio podendo assim ser compreendido por observações de sua composição matricial como (2) obra híbrida verbo-visual-sonora. A este, relacionaremos (3) os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade, partindo do contato estabelecido entre game e jogador.

II. SOBRE OKAMI

Desenvolvido pelo Clover Studio, publicado pela CAPCOM, lançado em abril de 2006 no Japão e em setembro do mesmo ano na América do Norte, o jogo *Okami* logo se destacou dentre as demais produções comerciais, aclamado como a prova cabal de que o videogame deva ser reconhecido como a oitava arte – considerando que o cinema teria conquistado a posição de sétima arte dados os debates e enfrentamentos passados entre vanguardistas e tradicionalistas.

Para Eddie Inzauto, o videogame já se desenvolveu como uma forma de arte tão legítima quanto uma sinfonia, uma obra literária, uma estátua ou uma pintura. Claro, nem todos os títulos carregariam o mesmo peso em termos de significação

intelectual intrínseca, e sempre haverá adições vazias à crescente biblioteca do entretenimento interativo. Entretanto, para o autor, com uma frequência cada vez maior, são lançados títulos que oferecem muito mais à nossa fruição do que apontar e atirar [1].

Tal pensamento traz uma reflexão um tanto breve e julgamento igualmente fugaz, influenciado pela opinião pública perante um game extremamente agradável em se tratando de seu visual e jogabilidade. Tal julgamento não poderia ser atribuído à *Okami* - ou à qualquer outra obra gamer que se pretenda analisar – sem se considerar como estas obras surgem no evanescente e hipermediático meio virtual e como são consumidas, tornando coautores e intérpretes um sem número de jogadores, independentemente de suas experiências artísticas prévias, sua formação ou posição social (lembrando que, não raro, as obras artísticas consideradas como patrimônio da humanidade estão disponíveis à uma determinada classe social disposta a se relacionar com estas em função de fatores que vão da simples fruição ao *status*).

Certamente, o game é hoje mais do que foi no passado. Então onde *Okami* se encaixa? Foram levantadas dúvidas sobre *Okami* ser realmente um jogo, uma imitação de uma obra de arte ou um simulador de pintura, com respostas inconclusivas quando da época de seu lançamento [2]. Como muitos jogos que o precederam, *Okami* é uma obra hipermediática – enquanto fruto da união de informações textuais, sonoras e imagéticas num ambiente de acesso do usuário/jogador para que faça desse seu labirinto a explorar, para saciar seu desejo desbravador – bastante aprazível. O que, entretanto, o diferenciaria de tantos outros títulos da mesma categoria será investigado no decorrer deste breve estudo.

Para que se compreenda a análise discorrida sobre o objeto, há que se fazer uma descrição de sua mecânica de funcionamento, bem como explicitar sua linguagem visual e a influência desta sobre a orientação do jogador. Para tal, bem como para a apresentação de demais considerações acerca do concreto e do mecânico sobre o qual foi composto o elemento vivo do jogo enquanto acontecimento que depende do jogador, é necessária a paciência e compreensão do leitor e intérprete deste trabalho.

O jogo se inicia com a apresentação de um ato introdutório sob a forma narrativa do contador de histórias, figura universal surgida das culturas de tradição oral e presente ainda hoje. Enquanto o narrador/contador desvela a história inicial ao jogador, esta é visualmente constituída perante aquele – no papel primário de audiência – sob a forma de um teatro de sombras.

A protagonista heroica, uma arquetípica Deusa-Mãe encarnada no corpo de uma loba branca é a própria representação da luz, da bondade e da justiça; enquanto o vilão, Oroki, uma hidra de múltiplas cabeças, representa a maldade e as sombras. Nessa analogia teatral, Okami-Amaterasu, deusa do sol, sacrifica sua existência material para ajudar um herói humano a destruir Oroki, findando o prelúdio das sombras e iniciando a história da qual o jogador fará parte, - após vislumbrar alguns dos poderes aos quais terá acesso e controle através de sua personagem – enquanto desbravador do labirinto do game. As cenas, agora coloridas, mostram uma construção da história respeitando agora a temporalidade do jogador. Uma figura misteriosa, buscando poder, retira de sua guarda a espada do herói passado que selava o mal de Oroki num domínio distante. Como resultado, Oroki faz-se liberto para espalhar suas sombras uma vez mais pelo mundo do jogo. A aventura do jogador começa, de fato, quando este ganha o controle da reencarnação de Okami trazida à vida pelo espírito guardião da cerejeira protetora localizada no topo do vilarejo foco do terror propagado por Oroki, pois ali, a cada lua cheia, o monstro exigia o sacrifício de uma vítima para saciar sua sede de sangue.

Uma vez integrado cognitivamente ao contexto proposto pelo jogo e de posse do controle de Okami, o jogador deverá apreender os comandos necessários para transitar com desenvoltura no conteúdo proposto pelo ambiente virtual, impulsionando a narrativa programada adiante.

Tendo investido numa introdução marcante, os produtores deste game optaram assertivamente por transmitir as informações úteis ao jogador através de um pressuposto criado por Jordan Mechner para os jogos narrativos: “Do it, Don’t View It” – ou “Não veja, faça!” [3].

A despeito da movimentação básica da personagem (andar para frente, dar meia volta, pular, etc.), adquirida intuitiva e empiricamente pelo jogador (em especial aquele familiarizado com outros títulos) ao experimentar o controle direcional do joystick, bem como seus botões, Mechner defende que a experiência do jogador, tal qual sua capacidade de apreensão, serão melhor desenvolvidas e estimuladas, respectivamente, se a este for oferecida a oportunidade de participar da ação em lugar de apenas observá-la acontecer.

Partindo deste método, em lugar de ler ou assistir à apresentação de um tutorial explicativo, é ao jogar que se torna possível para o jogador a tomada de um conhecimento que traz os passos necessários à derrota definitiva de Oroki. Tarefa que envolve sucessivos desafios e obstáculos a serem superados.

A protagonista Okami, por ser uma loba, não fala (ainda que animais falantes sejam comuns nas produções infanto-juvenis ou humorísticas). Assim, para representar as reflexões de uma personagem capaz de imbuir cumplicidade ao jogador no oferecimento de uma figura dialógica, surge Issun: um

minúsculo guerreiro e artista errante. Quando Issun fala à protagonista, seu texto ultrapassa o avatar desta para falar ao jogador que a controla. É através deste diálogo, gerado entre as falas de Issun e as ações da protagonista ou do jogador a controla-la, que se torna possível tomar conhecimento dos controles essenciais ao prosseguimento da narrativa jogável de Okami. Issun informa, o jogador responde agindo dentro do que lhe é esperado pelas regras do jogo, mesmo no que diz respeito às “técnicas dos pincéis celestiais”: pressionando determinados botões do joystick, somos capazes de inscrever o mundo tridimensional proposto numa superfície desenrolada que remete a um pergaminho ou, mais provavelmente, papel de arroz. Sobre esta superfície – que em termos de navegação contém uma cena tridimensional congelada inscrita numa janela sépia – podemos desenhar formas específicas que desencadearão alterações pré-estabelecidas ao cenário e aos elementos compositores do jogo.

Para adquirir o domínio sobre as “técnicas dos pincéis celestiais” que tornam a protagonista capaz dos mais variados feitos, é necessário libertar deuses há muito aprisionados em constelações incompletas escondidas em localizações específicas. É através do pincel de Okami que se torna possível completar tais constelações e conquistar habilidades que tornarão passível de interação toda uma gama de elementos do cenário. Ao colecionar estas técnicas o jogador prossegue na narrativa, descobrindo minúcias e segredos, enfrentando dificuldades progressivas.

III. A MATRIZ VERBO-VISUAL-SONORA EM OKAMI

Vimos, rapidamente, o contexto do game Okami para que seja possível seguir no estudo de suas instâncias híbridas. Espera-se que através da descrição de sua composição e jogabilidade torne-se passível ao leitor fazer juízo deste objeto segundo a análise descrita adiante.

Existem grandes reservas, em especial por parte dos historiadores na área de artes e acadêmicos, na assunção do game pela sua faceta artística. Recordemos, antes de mais nada, que o mesmo comportamento resignado deu-se quando do surgimento da fotografia e de seu desdobramento na cinematografia, ambos considerados atualmente como adventos de exemplares e inovadoras linguagens. Não por isso, espera-se que todo e qualquer game (ou fotografia, ou filme) seja visto como uma obra dirigida ao exercício da fruição artística. Tal pensamento seria totalmente despropositado.

É visto nos games mais recentes uma grande referenciação à linguagem cinematográfica. Como expressões de linguagens híbridas, ambas as mídias possuem elementos estruturais de mesma ordem: roteiro, trilha sonora, imagens em movimento. Dado que os próprios jogos de videogame são vistos como ferramentas para se contar histórias, não raro, consideradas mais efetivas que o próprio filme. Somos levados à discussão dos videogames em termos de narrativa. Para Janet Murray, o meio digital é adequado ao ato de contar histórias por ser composto proceduralmente – comportamentos baseados em regras pré-estabelecidas – e oferecer um ambiente participativo. Como o jogador atua sobre uma proposta que inclui imagens que se movem, texto, áudio, figuras bi ou tridimensionais, o que se oferece para fundamentar a narrativa

é bastante tentador em comparação à mídia tradicional escrita, por exemplo [4].

O game, como visto, depende da participação do jogador para acontecer e, portanto, comprimir o potencial previsto pelo conjunto de seus blocos de scripts e recursos procedurais. Sem essa participação, a narrativa não se desenrola e não será, tão pouco, interpretada. Partindo de tal princípio e com as peculiaridades aqui descritas, a tendência do game é a de abandonar aos poucos os referenciais das narrativas lineares, partindo para a construção de uma nova linguagem baseada na experiência proporcionada pelo ato de jogar.

Sendo, como é, a arte definida pela significação do objeto artístico estabelecido como tal graças a um discurso quase sempre alinhado a uma política ou ideologia, Okami pode ter se estabelecido no senso comum como um objeto artístico sobre postulados bastante enganosos. Visualmente Okami é um jogo apazível. Apesar de ser inteiramente modelado em 3D, seus objetos poligonais receberam, em suas superfícies, texturas e acabamentos que tornaram-nos extremamente semelhantes às tradicionais pinturas *sumi-ê* japonesas. Sendo o *sumi-ê* uma conhecida técnica artística, teria sido a crítica levada a crer no potencial artístico de Okami apenas pela sua incontestável beleza? Não é nosso intuito conhecer a resposta que condenaria ou consagraria academicamente a opinião pública, pois mais do que saber porque Okami recebeu ovações tanto de jogadores quanto de formadores de opinião interessamos a investigação e compreensão deste enquanto objeto híbrido e hipermediático em sua estrutura linguística.

Sua interface existe enquanto parte de um sistema de navegação que conduz o jogador ao desenvolvimento previsto proceduralmente nas rotinas programáticas e no roteiro narrativo. Existe, acima de tudo, para decorrer na experiência do jogar, na permissividade da ação. Quase todos os elementos existentes na interface proposta por Okami são passíveis de sofrerem algum tipo de ação. O mundo é uma tela vasta aguardando a ação investigativa do pincel controlado pelo jogador.

O budismo teve grande influência sobre a arte japonesa. Os templos xintoístas (ainda hoje, principal religião no Japão) transmitiam austeridade e funcionalidade. A arte japonesa voltou sua atenção ao belo e delicado com base no simbolismo budista [5]. Tal atenção meticulosa aos detalhes pode explicar o cuidado com que se planejou o mundo proposto por Okami, bem como o porquê deste mundo - apesar de existir unicamente no ambiente virtual e graças a um conjunto de processos que se complementam - se apresentar de maneira tão convincentemente vivaz. Se o pincel do jogador fizer soprar o vento é com um prazer que se assemelha em muito ao da fruição artística que ele poderá constatar que folhas e bandeirolas se agitam graças à sua intervenção, ainda que prevista, naquele mundo tão rico.

Se nas pinturas japonesas conseguimos perceber o sentimento do artista pela expressividade de suas pinceladas, só podemos transpor esta percepção ao analisarmos a atual mídia dos videogames, especialmente quando o Japão age como o catalizador que alavanca a qualidade e a diversidade tanto visual como narrativa neste setor.

Complementando a interface de navegação e jogabilidade de Okami é possível ter acesso ao inventário com itens, armas e informações textuais que são atualizadas no decorrer do jogo. Tais textos, de caráter enciclopédico, podem ser usados pelo jogador para rever passagens do jogo registradas a partir de suas ações sob a forma traduzida em signo simbólico. Por se tratar de um jogo extenso, tal índice assume a importância de extensão da memória do jogador. Informações sobre os pincéis celestiais adquiridos e as formas gestuais que devem ser replicadas para coloca-los em funcionamento no ambiente a que se destinam também são passíveis de pesquisa na interface em leque, que em suas dobras guarda as variadas peças adquiridas pelo jogador.

Vale salientar que são os gestos, caracterizados em todo decorrer do roteiro de jogo, que impulsionam o jogador rumo a novos desafios. O gesto virtual, bem como sua pincelada, são indícios da relação entre jogador, programa e interface. Uma tríade que precisa estar em perfeito equilíbrio e harmonia para que a experiência de jogo possa tornar-se possível e funcional.

Embora o roteiro programático, a engenharia do código fonte, defina os ritmos de passagem do tempo (como o nascer do Sol e o anoitecer), através do gesto que indicia a pincelada circular (para o Sol) ou semi-circular (para a Lua) o jogador pode impor o seu próprio ritmo. Tal passagem de tempo, sentido de ritmo, podem ser considerados como a manifestação da matriz sonora no hibridismo verbo-visual-sonoro. A mudança no ritmo está duplamente ligada à matriz sonora na medida em que a trilha sonora e os efeitos de som são alterados em função das quebras na temporalidade e na espacialidade do ambiente de jogo [6]. Quando é dia no mundo proposto em Okami, a trilha sonora é suscetível às viagens realizadas pela protagonista. Cada localidade, seja um espaço aberto, onde se está sujeito ao ataque de inimigos, ou no interior de cidades protegidas por muralhas fortificadas, existe um senso de harmonia rítmica.

Apresentados como áreas abertas de natureza selvagem, os espaços por onde transita Okami em suas viagens e missões podem mostrar planícies, praias ou florestas. Estes espaços oferecem desafiantes inimigos em movimento e fronteiras amaldiçoadas por energia maligna. Ao tocar num inimigo, penetrar sombras malditas ou passar por um portal mal assombrado, Okami causa uma ruptura no andamento da trilha sonora e um rasgo no espaço exploratório do jogador, sendo conduzida a um campo de batalha cuja existência é limitada ao tempo de duração do embate contra os oponentes que surgem. O ritmo é intensificado tanto pelo som quanto pela movimentação. Após a superação do frenético enfrentamento, o andamento e a espacialidade anteriores são reestabelecidos.

O acesso ao recurso de pintar sobre a cena tridimensional congelada pelo jogador, pode ser visto como outro exemplo da quebra com o ritmo. Por meio de determinado comando através do joystick contemplamos a mudança no recurso imagético do jogo - a cena é congelada e adquire tons de sépia, desenrolada como que de um pergaminho ou papel de suporte sobre uma mesa onde podemos ver o nanquim (recurso que precisamos adquirir durante o jogo) e o pincel controlado pelo jogador. A própria Okami está na cena congelada, o que deixa no jogador a sensação de ser ele a entidade celestial que auxilia a protagonista em suas missões. Valendo-se, ainda, da música

para delimitar o instante da ação sobre o espaço, o jogador age sobre o ritmo graças à programação do roteiro enquanto código.

No que diz respeito à trilha sonora, propriamente dita, enquanto matriz sonora, há que se observar que uma reestruturação harmônica foi realizada sob a forma de uma releitura das músicas tradicionais japonesas. Os instrumentos tradicionais encontram-se presentes, ou, melhor dizendo, seus reflexos sintetizados fielmente graças aos avançados recursos da indústria fonográfica contemporânea. Nessa musicalidade arquitetada para impulsionar o jogador e climatizar a narrativa apreciada, ainda que fundamentada em composições tradicionais, fazem-se presentes referências à música eletrônica, ao Break e ao Hip-Hop (considerado pelos seus apreciadores como um estilo de vida, o Hip-Hop consiste numa subcultura que engloba diversos estilos musicais, representações artísticas, literárias e plásticas - quase sempre ligadas a protestos sociais).

IV. PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

É apenas pelo ato de jogar que todos os esforços aqui descritos podem ser compreendidos. A única maneira de apreciar um jogo, em sua completude, é jogá-lo. Do contrário ele não passa de um conjunto de regras, sem expressão e sem significação. Para que se possa jogar, entretanto, deve existir um determinado sentimento de euforia, denominado por Roger Caillois de *Paidia* [7]. Tal sentimento, que deve ser primordialmente libertário e ligado à capacidade de improvisação, coexiste com a necessidade da imposição de dificuldade que o mesmo denomina *Ludus*. Sob a lente da semiótica, podemos fazer a associação entre os momentos vivenciados para que se dê o acontecimento do jogo e a relação de divisão triádica proposta por Peirce [8].

Segundo Teixeira Coelho Netto, a primeiridade recobre o nível do sensível e do qualitativo, abrangendo ao ícone, o qualissigno e o rema. Já a secundidade diz respeito ao nível da experiência, como é o caso do índice – que remete diretamente à ação, do sinsigno e do dicissigno. Enquanto a terceiridade faz referência ao pensamento lógico, ao julgamento da razão, englobando símbolo, legissigno e argumento [9].

Assim, para que o game possa existir em função de seu propósito, para além do código que o cria enquanto conjunto de regras e objeto que virá a ser, deve existir um jogador – como intérprete – que deverá dispor de uma necessidade e da intensão de jogar. Munido desta predisposição, o jogador faz seu primeiro contato com o jogo, sem nada esperar deste além da fruição do próprio jogar – neste caso ligada à diversão, ou ao direcionamento da euforia do *Paidia* a partir de regras que devem se assemelhar a ações intuitivas. Estas regras, entretanto, não poderiam ser consideradas intuitivas na medida em que o jogador deve dispor de seu repertório anterior para saber o que é esperado dele no ambiente de jogo: mover-se pressionando o botão direcional do joystick, atacar outras criaturas ou defender-se do ataque dessas, explorar o mundo que se desvela a medida que são galgados os passos e as descobertas narrativas, por exemplo. Nesta etapa da experiência de jogo, o que se vivencia já é indiciado, já remete à secundidade e, embora as verdadeiras regras do jogo existam

num terreno que o jogador procura ignorar no momento de sua experiência – o código e as leis procedurais – é inevitável que se faça uso do raciocínio lógico em seu favor enquanto o jogador arquiteta estratégias com base nas regras propostas para superar desafios e prosseguir no jogar: entrar voluntariamente em batalhas para subir o nível de seu personagem e torna-lo mais forte, buscar desafios propostos por outros personagens do ambiente para conseguir itens que serão úteis mais adiante; estas são expressões de um jogador que já toma decisões com base na lógica proposta pelo jogo.

É num pequeno segmento temporal que o jogador transita entre as relações de divisão triádica, pois assim são os signos: antes que possamos nos dar conta, já nos vemos a interpretá-los e, portanto, quando começarmos a pensar segundo referências passadas e compor um pensamento lógico, estaremos experimentando o exercício da terceiridade.

CONCLUSÃO

Grças às informações reunidas neste estudo e às associações realizadas aos conceitos expostos por diversos autores, fomos capazes de compreender o jogo eletrônico *Okami* como o perfeito exemplo de um produto oriundo da linguagem híbrida. *Okami* nasce da tentativa de buscar um discurso e uma linguagem que sejam próprios do próprio ato de jogar, da própria vontade do jogador de exercer sua autonomia dentro do jogo ainda que esta seja prevista programaticamente. As minúcias e atenções extremadas aos detalhes passíveis de reação tanto em termos de interface quando de comunicação subjetiva entre narrativa e intérprete, fazem de *Okami* um marco pela sua importância como elemento de transição. Se este não puder ser considerado, ainda, como obra de vanguarda na definição de uma linguagem que comunique e possibilite formar a arte através do ato de jogar, pode, com certeza, ser considerado como a bússola que aponta um rumo para o qual podemos nos voltar ao buscar a evolução de uma linguagem que ainda não encontrou sua plenitude.

REFERÊNCIAS

- [1] E. R. Inzauro. “Okami: A Lesson in ‘Games As Art’”, in *GameWad*, 2007. Disponível em: <<http://www.gamewad.com/-font-color-green-okami-a-lesson-in-games-as-art-font--3960-p.html>> Acesso em: 08 jul. 2013, 19:26.
- [2] C. Thompson. “The Game of Art”, in *Wired*, 2006. Disponível em: <<http://www.wired.com/culture/design/commentary/games/2006/10/71986>> Acesso em: 08 jul. 2013, 19:54.
- [3] J. Mechner. “Do It, Don’t View It!” in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Massachusetts: MIT Press, pp. 152-173, 2007.
- [4] J. Murray. “From Game-Story to Cyberdrama.” In: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts: MIT Press, pp. 272 – 285, 2004.
- [5] D. F. Hadland. *Mitos e Lendas do Japão*. São Paulo: Landy Editora, 2006.
- [6] L. Santaella. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora Visual Verbal*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2005.
- [7] CAILLOIS, Roger. *Los Juegos Y Los Hombres: La Máscara Y El Vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- [8] PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, pp.48, 2003.
- [9] J. T. C. Netto. *Semiótica, informação e comunicação*. São Paulo: Perspectiva, pp.61, 2003.