

Representações e agenciamento: processo construtivo em jogos eletrônicos

Dr. Cleomar Rocha¹ Bruno Galiza²

Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Brasil



Figura 1: Paisagem de Liberty City. As representações contribuem para as experiências de imersão e agenciamento

Resumo

Desde o advento dos jogos eletrônicos, novas possibilidades vêm sendo incorporadas ao meio, aumentando de maneira significativa a complexidade das representações imagéticas que compõem o universo do jogo. Com isto, ganham os potenciais de imersão e agenciamento, experiências de grande interesse para ambientes narrativos como o cinema e os próprios jogos eletrônicos. Por meio da utilização de técnicas específicas e da manipulação de signos, novos níveis de interpretação contribuem para a construção de experiências cada vez mais complexas.

Palavras-chave:

jogos eletrônicos, representação, agenciamento, Grand Theft Auto

Contatos dos autores:

1. cleomarrocha@gmail.com
2. bruno@brunogaliza.com

1. Introdução

A história dos jogos eletrônicos se inicia com projetos experimentais em ambientes acadêmicos na década de

cinquenta e culmina em ambiciosos projetos que envolvem tecnologias de ponta e acumulam possibilidades, desenvolvendo o potencial de modelos anteriores ao passo que novas técnicas são implementadas, tanto do ponto de vista da computação envolvida quanto do ponto de vista da narrativa e das representações imagéticas. Dois dos exemplares mais antigos de jogos eletrônicos, Tennis for Two – desenvolvido por William Highbottom em 1958 e executado num osciloscópio no Laboratório Nacional de Brookhave em Nova Iorque – e Spacewar! – jogo espacial desenvolvido pela equipe de Steve Russell em laboratórios do Instituto de Tecnologia de Massachusetts –, se baseiam em desafios de habilidade, mantendo uma relação bastante estreita com formas de jogo anteriores à sedimentação dos ambientes digitais. Com os sucessivos incrementos no poder de processamento das máquinas e, em conjunto, das possibilidades narrativas e imagéticas, séries como Silent Hill, GTA e Metal Gear carregam uma complexa trama de narrativas e personagens, envolvendo elementos políticos, morais e simbólicos ainda não desenvolvidos neste meio.

A relação entre a narrativa apresentada e a maneira como os elementos se apresentam ao público traz um potencial significativo cada vez maior, em concordância com as apropriações de meios e métodos – espe-

cialmente daqueles tidos como não-convencionais, ou não-lineares – cada vez mais frequentes, e a confusão das fronteiras entre uma e outra maneira de se contar histórias. Na segunda metade do século XX, suportes ora vistos como inferiores já trazem obras de grande relevo, como os quadrinhos sociais de cunho autobiográfico de Art Spiegelman [2005], vencedor do Prêmio Pulitzer de 1992 por sua obra *Maus*, que se baseia nas experiências vividas por seu pai em campos de concentração nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Este raciocínio aplica-se também aos jogos eletrônicos. Em consonância com as pesquisas e o crescimento da indústria, que já compete em pé de igualdade com a do cinema pelo título de indústria mais lucrativa no entretenimento mundial, a representação eletrônica já possibilita momentos de imersão que direcionam o espectador – neste caso, o interator – a experiências que vão muito além das estruturas convencionais, com pontos e vencedores: o momento é de transição de jogos para histórias.

2. Trabalhos relacionados

Alguns trabalhos relacionados a este, incluem Semioses da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase em games e desenhos animados, pesquisa de doutorado de Mirna Feitoza Pereira; Auto-referencialidade nos games, projeto da Profa. Dra. Lucia Santaella (PUC-SP) em convênio com a Universidade de Kassel, Alemanha; e Agentes verossímeis. Personagens autônomos nos jogos eletrônico, projeto de doutorado de Renata Gomes, todos produzidos no contexto do CS: Games, grupo de pesquisa semiótica sobre a linguagem dos jogos eletrônicos da PUC-SP.

3. Representações e agenciamento no contexto dos jogos eletrônicos

Com a classificação dos ambientes digitais como procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos, Janet Murray [2003] ressalta as possibilidades de relacionamento entre a narrativa apresentada e o interator, explicitando então a capacidade expressiva latente dos novos meios. As duas primeiras características dizem respeito à interatividade per se, e as duas últimas denotam o potencial exploratório dos ambientes criados em computador. Partindo daí, então, nos aproximamos dos elementos que, por meio de processos sógnicos, reafirmam todas as características apontadas por Murray, contribuindo para o alcance das tão desejadas narrativas em que se experimentam altos níveis de imersão.

As promessas que surgem com os jogos eletrônicos, então, correspondem à obtenção de experiências participativas impossíveis nos suportes clássicos, experiências em que as sensações do protagonista da narração são vivenciadas de maneira muito próxima pelo

interator. Sherry Turkle [1995] afirma que o trabalho com o computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e às condutas que nos são vedados na vida real. Ora, a vasta produção humana de ficção, visível em praticamente qualquer contexto em que hajam pessoas e destinada a fins tão variados quanto dar vazão a mitos simbólicos ou proporcionar momentos de prazer estético, denota o desejo que temos de experimentar novos mundos e, por consequência, novas representações de nós mesmos de maneira segura e controlada, quase como numa visita cujo sucesso depende, sobremaneira, da maneira como a conduzimos. A indústria do cinema, desde que percebeu que não estava limitada a filmar peças de teatro, investiu em várias maneiras de evocar mais e mais sensações: incorporaram às obras cinematográficas o som, as cores e, por fim, a terceira dimensão. Em sua busca por imersão, os grandes estúdios criaram aparatos e desenvolveram técnicas cujas promessas envolviam literalmente inserir o espectador na narrativa, mas nenhum dos sistemas chegou a se sedimentar, e os resultados apresentados são experiências mais curiosas do que efetivas. Janet Murray [2003] descreve duas destas experiências: os filmes tridimensionais e os filmes-passeio. Os primeiros foram uma tentativa de, a partir do uso de óculos especiais e de um sistema de som personalizado, situar o espectador em um local privilegiado, nos mesmos ambientes que os personagens da narrativa – o filme exibido. Os segundos, por sua vez, apostavam em experiências mais viscerais, transportando o público, por meio de plataformas móveis, a uma montanha-russa ou a um passeio pelo tapete mágico de Aladim. O que se constata é que, em ambos os casos, a expectativa de participação não se concretiza porque a ilusão é meramente sensorial. As propostas mais ousadas de imersão vão muito além disso.

O fato é que buscamos avidamente por experiências imersivas, mas em que possamos explorar e nos locomover pelo espaço, não apenas observar a partir de uma angustiante distância que não deveria existir. O computador permite que nos aproximemos destas possibilidades pois, além de dar acesso ao ambiente, ele permite que o interator execute ações determinantes no espaço oferecido, permite que experimentemos o próprio agenciamento. O termo, relacionado aos ambientes digitais da realidade virtual, se refere à possibilidade de mergulho em um mundo que não é o nosso e à experimentação de sensações mais relacionadas à exploração e à interação com este mundo do que com os sentidos, experimentar eventos e possibilidades enquanto indivíduos diretamente responsáveis pela ação. Suportes narrativos tradicionais, como livros, filmes e até histórias em quadrinhos, não oferecem esta possibilidade de maneira completa pois em todos os casos a história já foi urdida: cabe ao espectador seguir passos já delineados. Os ambientes digitais, por outro lado, são espaços em que o interator toma atitudes que, concatenadas, produzirão a narrativa.

Oferecida por elementos que vão muito além da simples manipulação de botões e comandos, a experiência de agenciamento configura-se como prazer estético, permitindo que participemos do ambiente em que nos predispomos a mergulhar nossos sentidos de forma ativa, significativa. O interator é, algumas vezes, visto como autor da narrativa digital, mas neste meio o autor propriamente dito é aquele que manipula signos e constrói formalmente os elementos com os quais, então, o interator vai construir as suas próprias narrativas. Por se tratar de um meio procedimental, o ambiente do computador apresenta-se como uma estrutura regida por regras e procedimentos específicos, e a partir dos quais é possível construir narrativas. A construção do ambiente, por meio de algoritmos e signos, é feita de maneira que o resultado seja um ambiente específico, com infinitas narrativas latentes. A própria experiência de deslocamento para um ambiente diferente do que experimentamos em nosso cotidiano, por si só, tem potencial para ser prazerosa, e poder interagir com os elementos que formalizam este ambiente é um relevante incremento nas possibilidades. É neste sentido que, mesmo separados fisicamente, ao experimentar a imersão e, principalmente, o agenciamento, concentramos nossa atenção no ambiente que nos envolve e reforçamos ativamente nossa crença neste universo, buscando uma participação mais exploratória do que questionadora. A proposta é sempre a de utilizarmos o meio, com suas regras e procedimentos próprios, como substrato para as mais diferentes histórias, cujos desenvolvimentos e desfechos estão sempre relacionados às nossas próprias ações – incluindo-se até mesmo a possibilidade de retomar a narrativa desde o início e testar novas possibilidades.

A maneira como estes ambientes são construídos, portanto, está intrinsecamente relacionada às experiências vivenciadas por interatores enquanto neles inseridos. Um ambiente projetado para simular ou significar o Meio-Oeste dos Estados Unidos no tempo das diligências, por exemplo, deverá conter características e aspectos referentes a este universo: construções de madeira, aridez causticante e, porventura, duelos ao nascer do sol. Se a proposta é aproximar o ambiente projetado de um futuro ficcional, esperamos encontrar imagens e possibilidades de ação que nos remetam às descrições de Isaac Asimov ou William Gibson, ao passo que a iluminação pobre em um ambiente de horror é um dos fatores mais importantes para a evocação das sensações e, principalmente, das narrativas possíveis neste universo.

Muito do prazer de participar de uma narrativa no computador, então, depende do engajamento do interator, que é levado ao limite por meio da representação do universo no qual a ação transcorre. A propalada série *Grand Theft Auto*, desenvolvida pela Rockstar North e publicada pela Rockstar Games entre 1997 e 2008, é uma série de seis jogos que não possuem ligação

explícita, mas apresentam mecânica e possibilidades de agenciamento muito semelhantes. Desenvolvidos e lançados num intervalo de dez anos, em todos os casos a narrativa é do tipo *sandbox* (caixa de areia em tradução livre, numa alusão às brincadeiras infantis), que são caracterizadas pela ausência de linearidade, com seus objetivos e narrativas internas apresentados e resolvidos em qualquer ordem. Toda a série baseia-se na premissa de que o interator interpreta um indivíduo que, por motivos relacionados à própria narrativa de cada capítulo, deve cumprir objetivos – a qualquer custo, inclusive cometendo delitos – e, então, receber recompensas que podem variar de dinheiro ao controle da cidade.

Os dois primeiros jogos da série – *Grand Theft Auto* e *Grand Theft Auto 2* – são apresentados por meio de uma visão ortogonal superior (Fig. 2 e Fig. 3), como se toda a ação fosse vista por um observador que se encontra, por exemplo, em cima de um prédio (visão *top-down*). A partir de *Grand Theft Auto III*, no entanto, as narrativas que nos conduzem pelas ruas das cidades imaginárias de *Liberty City*, *Vice City* e *San Andreas* são todas vistas por meio de uma câmera que acompanha o personagem vendo todos os objetos e ações por meio de uma perspectiva mais pessoal, por sobre seus ombros (Fig. 4), numa alusão à câmera subjetiva cinematográfica que, salvo raras exceções, se apresenta assim, em oposição à câmera subjetiva dos jogos de computador, que apresenta ao interator o ambiente exatamente como é visto pelo personagem – ou avatar.

Do ponto de vista da formatação da narrativa e de sua própria representação por meio de imagens, construí-la utilizando-se da visão superior implica em assumir as peculiaridades deste tipo de representação, observando-se suas possibilidades e limitações. Nos dois primeiros capítulos da série *GTA*, a ação é vista desta maneira, como se o interator estivesse sobrevoando a cidade, e a grande atração torna-se a própria mecânica do jogo. Ainda que tecnicamente limitados, os aspectos exploratórios e enciclopédicos acabam sendo mais atraentes do que as representações da cida-

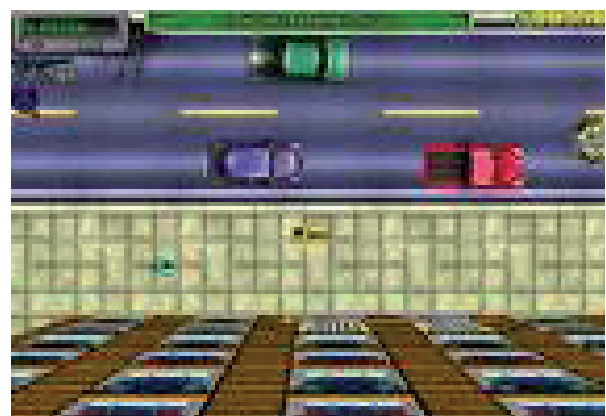


Figura 2: Screenshot de *Grand Theft Auto*, 1997



Figura 3: Screenshot de Grand Theft Auto 2, 1999

de em seus vários aspectos e, em consequência, do que a participação propriamente dita naquele ambiente. É importante ressaltar que, apesar das limitações, a visão top-down em GTA é bastante arrojada, haja visto que este tipo de representação havia sido pouco explorado até então, e com sucesso limitado. Com algumas poucas exceções, os jogos eletrônicos haviam, desde seu advento, priorizado a ação vista como num palco de teatro, com ações executadas por avatares cartunescos que se movimentavam quase sempre da esquerda para a direita. O lançamento oficial do primeiro Grand Theft Auto, em 1997, coincide com a transição do uso de sprites – desenhos bidimensionais baseados em pixels coloridos – para o uso de gráficos em três dimensões – construídos com polígonos e texturas e já explorados desde 1996 por títulos como Tomb Raider e Quake.

Quando analisamos as representações pré-1997 a partir da semiótica peirceana, concluímos que a distância que separa os objetos imediatos – os signos e suas características próprias, aquilo que o signo traz internamente e que representa, indica, sugere, se assemelha, evoca aquilo a que ele se refere [Santaella 2002] – dos objetos dinâmicos – os fenômenos aos quais os signos se referem e se reportam – tende a ser grande o suficiente para que a narrativa desenvolva-se de maneira que a imersão seja apenas superficial. As experiências relativas ao agenciamento já encontram-se presentes, em pleno desenvolvimento de possibilidades, mas a imersão ainda é prejudicada por imagens e modos de apresentação que remetem antes a uma peça de teatro filmada do que a uma narrativa interativa com a qual o interator se relaciona de maneira construtiva.

Nos quatro jogos seguintes, contudo, as mudanças no posicionamento da câmera e as implementações que maximizaram o aspecto espacial oferecido pelo jogo, traduziram-se em maior complexidade nas representações do ambiente, fazendo com que a série alcançasse um outro patamar na indústria dos jogos eletrônicos: o primeiro exemplar da série em que a câmera apresenta-se subjetivamente foi o primeiro a obter grande sucesso comercial. Em GTA III, o interator acompanha



Figura 4: Screenshot de Grand Theft Auto III, 2001

a narrativa de um protagonista cujo nome permanece desconhecido por todo o jogo, mas cuja história motiva o andamento da ação: traído pela companheira durante um assalto a banco, o desenvolvimento do roteiro dá-se justamente em sua busca por vingança – as micro-narrativas que conformam as missões e desafios do jogo propriamente ditos são partes menores que constroem uma narrativa mais elaborada. O fato de o avatar não possuir um nome – citado apenas em outro jogo da série – potencializa a desejada imersão do jogador, uma vez que vestimos uma máscara que não retiramos durante todo o andamento do jogo. O próprio fio narrativo, que nos conduz da fuga do protagonista da prisão à obtenção de meios para se vingar de sua antiga companheira e à própria vingança, é outro meio eficiente para a estruturação da fábula de maneira dramática e, neste caso, em tempo real pelo interator. A Poética aristotélica afirma que o poeta deve ser criador mais de fábulas do que de versos, explicitando então o pensamento de que a fábula é aquilo que dinamiza a narrativa, subsidia o engajamento do espectador, e sobre a qual é necessário ter uma visão geral, do início, do meio e do fim, para o sucesso da narrativa [Aristóteles 2005].

Todos esses fatores, então, aliam-se às representações e aos modos de apresentar as imagens em GTA III, para o situar como um jogo inovador. Tudo o que diz respeito à cidade, seus habitantes e às particularidades do ambiente foi devidamente orquestrado para que a narrativa funcione como um mundo participativo, não como uma máquina que requer uma ação sempre que se deseja uma resposta ou um desafio de habilidades. É a celebração da máquina dramática [Murray 2003], com as quais nos relacionamos de maneira que elas são antes uma extensão da mente do que do corpo [Johnson 2001]. Enquanto o interator dirige pela cidade ouvindo uma das estações de rádio disponibilizadas no ambiente do jogo, conclui algum tipo de ação que pode ou não estar relacionada de fato à narrativa principal, ou simplesmente explora o ambiente, todos os outros habitantes de Liberty City – autômatos controlados pelos códigos que regem o ambiente – parecem tam-

bém estar desenvolvendo atividades rotineiras. Ainda que esteja claro que estes outros personagens tenham pouco poder de influência sobre a narrativa como um todo, e nenhum sobre a fábula, enquanto signos eles possuem um enorme poder na realização da imersão. Transeuntes, casais, policiais, prostitutas e gângsteres, contribuem de maneira ímpar para a sensação de mergulho num universo possível, com regras bem definidas e cujo alcance permite o desenvolvimento de ações dramáticas neste ambiente. A interação, então, se inicia principalmente com o contato visual com os signos que apontam – por meio de imagens, sons e comportamentos – para o universo com o qual o jogo como um todo pretende se relacionar, situando estas representações como um fator primário para o interesse em termos de imersão e, em consequência, para a manutenção do engajamento. É importante observar aqui que os videogames, de maneira geral, baseiam suas representações no que a semiótica peirceana aponta como terceiridade, isto é, em significações que dependem de convenções para relacionar signos e objetos – as imagens dos jogos eletrônicos tendem a ser elementos singulares que se amoldam à generalidade, situações que ocorrem como a lei prescreve [Santaella 2002]. Sabemos, por exemplo, que os carros do video game são carros pois, tão logo seja possível, os signos relacionados a carros comportam-se como carros amígdala devem se comportar: as convenções que norteiam nossas interpretações afirmam que os carros estão visualmente formatados de determinadas maneiras, produzem determinados sons e se movem de maneira peculiar a carros. É a partir destas convenções e na direção delas, então, que representamos os automóveis nos jogos eletrônicos.

O cinema, que também se constitui na manipulação de signos visuais e sonoros, tem por característica uma articulação relacionada principalmente à secundidade – o que dá fundamento a seus signos é geralmente o apontamento a referências existentes, ou a referências que por sua vez apontam a referências existentes. Em *Matrix*, filme de Andy e Larry Wachowski [1999], o universo é amplamente ficcional, mas todos os elementos buscam nos remeter a referências existentes: a despeito de não existirem máquinas auto-sustentáveis projetadas para perseguir e atacar naves que flutuam por galerias de esgoto desativadas, a representação é feita de maneira que reconheçamos imediatamente os sentinelas como máquinas bélicas. Características que inevitavelmente fazem outras referências – a aparência e os trejeitos dos sentinelas são claramente inspirada por moluscos, mais especificamente em momentos de agressividade –, são signos que apontam para elementos que direta ou indiretamente aproximam suas imagens de objetos e imagens que fazem parte do cotidiano daqueles às quais essas imagens são endereçadas: a própria aparência animalizada das máquinas, sua carapaça lustrosa, suas juntas e os sons que emitem. Neste caso, as referências contribuem para o bom entendimento



Figura 5: Uma sentinela em ação em *Matrix*, 1999

e, em consequência, para a imersão do espectador no filme, pois este passa a saber que, em determinados momentos, o ataque aos quais os protagonistas estão sendo submetidos são realizados não pela fauna local ou por elementos quaisquer que não estão presentes no contexto do filme, mas por máquinas.

As referências feitas pelos jogos eletrônicos podem remeter a um outro nível de interpretação, uma vez que na formatação do ambiente todo e qualquer elemento será construído a partir da utilização de softwares e técnicas específicos. Exceto em alguns casos de jogos de computador dos anos 90, em que cenários e personagens eram filmados ou fotografados e enxertados no programa, gerando a sensação de se jogar um filme, todos os jogos eletrônicos, em duas ou três dimensões, têm suas representações feitas inteiramente através de bitmaps e vetores que, combinados, resultam em imagens reconhecíveis e passíveis de interação. A despeito da utilização de referências fotográficas ou de qualquer outro tipo na construção dos signos utilizados em jogos eletrônicos, os signos em si – carros, armas, corpos ou construções – não priorizam as singularidades de cada um dos objetos, mas as relações convencionadas. Sabemos que os signos tendem a trazer suas referências pulverizadas em vários níveis, mas o aprofundamento de um deles geralmente nos convida a relacionar os signos que construímos em nossas interpretações não a objetos específicos – um carro específico, uma arma específica ou uma pessoa específica – mas a generalizações de objetos – carros em geral, armas em geral, pessoas em geral. Em determinados momentos, os signos se prestam a fazer referências explícitas, mas a ênfase nas significações em ambientes de jogos eletrônicos é dada às regras que nos auxiliam na interpretação de nosso próprio mundo.

3. Conclusão

As regras utilizadas na conformação de um e de outro meio, então, estão relacionadas ao resultado que se espera obter com o uso dos signos articulados na construção do visual que subsidia a narrativa. O cinema,

por um lado, busca a imersão do espectador por meio de representações fotograficamente realistas. Enquanto meio, as imagens cinematográficas se alimentam principalmente de sin-signos, que via de regra atestam a realidade do objeto dinâmico por meio do objeto imediato. Os jogos eletrônicos, por outro lado, buscam obter das representações, construídas principalmente a partir de referências convencionadas, o suficiente para que os signos contribuam na construção da experiência de imersão, fator fundamental para que se alcance um agenciamento eficiente. Os objetos imediatos inseridos em signos digitais que se baseiam em leis e convenções, os legi-signos, tendem a percorrer um caminho indefinidamente longo, projetando-se na forma mais generalizada de significação.

A representação nos jogos eletrônicos, então, está relacionada à exploração das possibilidades existentes entre os objetos dispostos em cena e aqueles aos quais os signos fazem referência. As possibilidades são inúmeras, em especial com o desenvolvimento de tecnologias que aliam o fotorealismo a interações dos mais variados tipos, apresentadas em tempo real. As perspectivas são promissoras, como eram as do cinema tridimensional, mas enquanto meio promotor de imersão e agenciamento, os videogames encontram-se no ponto mais promissor da escala evolutiva das representação signícas.

4. Referências

- ARISTÓTELES, 2005. Poética Clássica. Rio de Janeiro: Cultrix.
- JOHNSON, S., 2001. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- MURRAY, J. H., 1997. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp
- SANTAELLA, L., 2002. Semiótica aplicada. São Paulo: Thomsom
- TURKLE, S., 1995. Life on the screen: identity in the age of the internet. New York: Simon & Schuster

4.1 Cinema

- MATRIX. Escrito e dirigido por Larry e Andy Wachowski. Warner Brothers. Filme, 1999.

4.2 Histórias em quadrinhos

- MAUS: a história de um sobrevivente, 2005. Roteiro e arte de Art Spiegelman. São Paulo: Cia. das Letras.