

O enigma da chave: a construção da narrativa dramática em jogos de Atari VCS/2600 para além da experiência do jogo

Victor de M. Cayres

Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, Bolsista Fapesb, Brasil

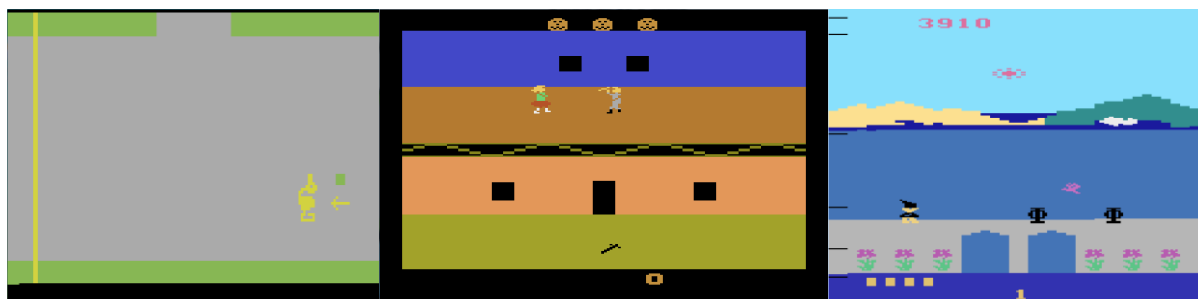


Figura 1: *Adventure* [1978], *Halloween* [1983], *Bobby is going home* [1983]

Resumo

Esse artigo investiga estratégias dramatúrgicas utilizadas no desenvolvimento de jogos para ATARI 2600 - em especial as que conduzem a construção de sentido a partir de signos utilizados como chaves para diversas possibilidades de interpretação - considerando não apenas as estratégias de construção do universo ficcional dos jogos através dos recursos disponíveis no momento da experiência lúdica, mas também uso de produtos relacionados como chaves de compreensão para aspectos da narrativa.

Palavras-chave: Dramaturgia, Video Games, Atari 2600

Contato

victorcayres@gmail.com

1. Introdução

O modo através do qual se expressa a narrativa de um jogo de vídeo game segundo autores como Laurel [1991] e Murray [2003] estaria mais próximo à maneira dramática de representar do que das maneiras próprias da Épica ou da Lírica. A construção da narrativa de um jogo seria, portanto, uma das novas possibilidades da dramaturgia, não obstante o trabalho específico de Game Design e de outras áreas do conhecimento necessárias ao desenvolvimento de games. É inegável que o suporte da representação seja determinante sobre a dramaturgia para ele produzido. Os textos dramatúrgicos de Shakespeare certamente não seriam os mesmos se outra fosse a forma do Teatro Elizabetano, assim como *Adventure* seria outro jogo se tivesse sido desenvolvido para um console que não

fosse o Atari VCS, ainda que pertencesse a segunda geração.

Entretanto, não é por que não temos Teatros Elizabetanos no Brasil que deixamos de montar uma peça como Hamlet, ou desconsideramos estratégias dramatúrgicas surgidas no séc. XVI. Da mesma forma não precisamos desconsiderar as estratégias criadas para atender demandas da segunda geração de consoles, simplesmente porque os processadores de hoje ultrapassam 8 bits e as mídias atuais possuem capacidade de armazenamento maior do que 16 KB. Conhecer o passado dos video games e compreender como os desenvolvedores de cada período aprenderam a lidar com os recursos e limitações das plataformas de sua época é fundamental para sabermos aproveitar os recursos de que agora dispomos e as atuais limitações. Neste artigo, investigarei estratégias da construção da narrativa dramática em jogos desenvolvidos para o ATARI 2600.

Após apresentar brevemente trabalhos relacionados, discorro acerca a plataforma em questão no contexto histórico em que ela estava inserido, discutindo principalmente seus recursos e limitações ao lado dos consoles que lhe foram contemporâneos. Em um segundo momento, discuto uma tensão entre os universos ficcionais representados e os limites impostos pelos signos audiovisuais programáveis no Atari 2600. A partir desta tensão, investigo estratégias de composição da narrativa dramática recorrentes na plataforma estudada, sobretudo as que fazem o jogador ampliar o alcance do seu olhar para fora dos limites da tela em que se atualiza o jogo.

2. Related Work

Este artigo é um trabalho relacionado à minha pesquisa de mestrado, que está sendo desenvolvida no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, com bolsa da Fapesb, sob a orientação da professora Catarina Sant'Ana (PPGAC-UFBA) e co-orientação do professor Adolfo Duran (Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento). Na referida pesquisa investigo as relações entre jogo e drama diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles de video games.

Entre os mais relevantes trabalhos de outros pesquisadores que dialogam com o presente artigo destaco *Racing the Beam: The Atari Computer System* [Monfort; Bogost, 2009] livro que inaugura a série Platform Studies do MIT. O trabalho de Monfort e Bogost se relaciona ao presente artigo não só por investigar a mesma plataforma, mas também por focar as influências do aparato tecnológico nas decisões sobre aspectos da criação dos jogos.

Embora o presente artigo, assim como a minha dissertação, tenha em comum com o trabalho de Monfort e Bogost [2009] a observação dos limites e recursos apresentados pelo suporte, a minha abordagem tem como interesse principal as estratégias de construção de narrativas dramáticas empregadas nos jogos em decorrência da plataforma e não o estudo da plataforma em si. Portanto, o trabalho citado torna-se referência fundamental, na medida em que me fornece subsídios para o estudo do Atari VCS.

3. A Plataforma

Lançado em 1977 O ATARI VCS, rebatizado como ATARI 2600 em 1982, foi o console mais bem sucedido da segunda geração de video games, com cerca de 30 milhões de equipamentos vendidos¹. Para compreender o sucesso do Atari 2600 é indispensável observá-lo no contexto em que ele surgiu, não apenas para verificar o que o distinguia dos outros consoles, mas para compreender como foi possível o seu surgimento.



Figura 2: Caixa do ATARI VCS

¹ Dado do Musee du jeu video, disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/vcs-2600>

Um ano antes do lançamento do ATARI VCS, a segunda geração de consoles de video game fora inaugurada com o Channel F, desenvolvido pela empresa Farchild Camera & Instrument. O Channel F, foi o primeiro console a processar jogos armazenados em cartuchos com informações em ROM (Read Only Memory)². Tal inovação possibilitou uma maior diversificação na produção de jogos, já que estes não estariam mais armazenados no próprio console. Para este equipamento doméstico de video games foram desenvolvidos 26 títulos, entre os quais *Bowling*, *Space War*, *Robot War*, *Sonar Search* e *Torpedo Alley*. Esses jogos apresentam uma qualidade gráfica inédita naquele período. Exibindo até 8 cores na tela (máximo de quatro por linha) os jogos do Channel F, puderam investir em um caráter mais figurativo, na medida em que é possível construir figuras agrupando-se retângulos coloridos. A partir de então, tornou-se possível esboçar estruturas narrativas para além da representação de esportes em video interativo.

Além dos avanços gráficos em relação à geração anterior, havia novidades também no design da interface homem/máquina, o joystick do Channel F, parecido com um manche, possibilitava uma maior sensação de imersão em relação aos equipamentos de primeira geração. O Channel F trazia ainda inovações de programação que permitiam o jogador congelar o jogo, alterar o tempo e a velocidade da ação, possibilitando maior interferência do agente humano na estrutura dramática produzida enquanto o game é jogado. O Channel F foi ainda o primeiro console de video game a possibilitar jogos em que o homem podia jogar contra a máquina. Desse modo, o Channel F foi o primeiro console a permitir que se iniciasse a mimese de um comportamento intencional por parte de um agente não humano em um jogo, pondo homem e máquina como atores que representam um conflito dramático.

Em 1977, mesmo ano do lançamento do Atari VCS, a Magnavox começou a distribuição do Odyssey². O sucessor do primogênito dos videogames tinha menor velocidade de processamento e menor qualidade gráfica que o equipamento da ATARI. Como atrativos anunciava o fato de ser o primeiro console de video game a utilizar um teclado como periférico para jogos com entrada de texto. Desenvolvidos para esse aparelho surgem os primeiros RPGs para console de video game. Outra inovação da Magnavox foi o Voice Module, sintetizador de voz que permitia a inclusão de frases curtas nos jogos do Odyssey².

Por fim, o Atari VCS, apresentava um dispositivo de memória de 128 bytes, até então inédito em aparelhos doméstico, somado a um micro-processador de 8-bits com velocidade de 1.19 Mhz. Por utilizar,

² Antes do Channel F o Odyssey havia utilizado cartuchos que ativavam um jogo já impresso nos circuitos do console

como o Channel F, um sistema em que os jogos eram armazenados em cartuchos, e conseguir uma penetração no mercado muito mais abrangente, para o ATARI VCS, foram desenvolvidos não 26, mas centenas de jogos. Os jogos para Atari VCS incluem produções especialmente criadas para esta plataforma como *Pitfall*, *Kaboom*, *Enduro*, *Raid River*, *Keystone Kaper*, *Bobby is going home* e conversões de Arcades bem sucedidos a exemplo de *Frogger*, *Bersek*, *Space Invaders* e *Pac Man*.

Com maior capacidade para processar vídeo, uma palheta de 128 cores e capacidade de armazenamento de dados do cartucho a até 16KB³, intensificou-se a preocupação com a representação figurativa de ambientes e personagens. Ainda que jogos esportivos como *Boxing*, *Enduro*, *Football* ainda se fizessem bastante presentes (como também nos dias de hoje) a possibilidade de se produzir jogos com um maior grau de mimese fortaleceu os aspectos narrativos.

3.1 A narrativa como enigma

Para conduzir as reflexões sobre a construção da narrativa em jogos de atari, proponho inicialmente uma situação hipotética. Um jogador em potencial deparou-se com um Atari VCS com um cartucho sem *label*, encaixado no console, e ao ligá-lo, atualizou-se no aparelho televisor um jogo do qual tal pessoa não tem nenhuma informação, nem mesmo o título. Ao iniciar o jogo, no modo mais fácil, o sujeito teria acesso à seguinte imagem:

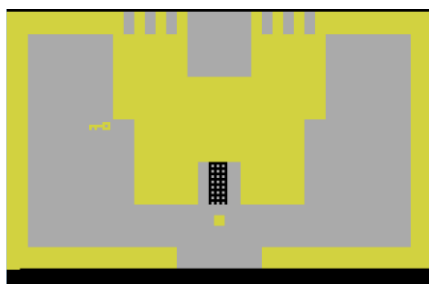


Figura 3: Adventure [1978]

Supondo que essa pessoa resolvesse jogar, ao mover o joystick, descobriria que o seu avatar é o quadrado. Talvez ela resolvesse seguir pelo único trecho do limite da tela onde não há uma barreira e explorasse o espaço do jogo até encontrar um objeto muito maior do que o quadrado que certamente o perseguiria e o engoliria pondo fim ao jogo. Ou, talvez, assim que tal pessoa iniciasse o jogo ela pegasse de imediato a chave amarela à esquerda da tela e abrisse o

portão do castelo. Na sala em que ela chegaria, pegaria a seta que lá se encontra e só então sairia para explorar o resto do cenário, desse modo, quando o jogador encontrasse pela primeira vez o grande objeto que se move não seria engolido, mas faria o objeto parar de se mover. Talvez depois de percorrer os espaços labirínticos desse jogo e imobilizar outro objeto móvel similar ao primeiro, o jogador encontrasse um objeto brilhante e o levasse até o castelo amarelo atingindo um final bem sucedido no jogo. Em ambos os percursos, o jogador poderia tanto experimentar ações na tentativa de vencer ou jogo sem se preocupar com possíveis sentidos produzidos quanto criar sentidos dentro de um universo ficcional qualquer que justificasse as suas ações.

O jogo de perguntas e respostas através do qual se constitui o universo narrativo pode ser comparado a um conjunto de enigmas. Os enigmas, segundo Schuytema [2008], são desafios que demandam alguma “solução mental do problema para superar o obstáculo”. Quem quiser superar esse tipo de desafio, normalmente empregará habilidades de raciocínio e não apenas reflexos. Uma das variações possíveis do desenvolvimento enigmas, segundo o autor citado é “usar um objeto como chave para que algo aconteça” [Schuytema 2008]. E é, especificamente, a um conjunto desse tipo de enigma que comparo um processo de interpretação.

Para interpretar a narrativa de um jogo, o jogador necessita de algum esforço de raciocínio. Em *Adventure* [1978], ao mover o seu avatar quadrado até a chave amarela, carregá-la e com ela abrir um castelo, o jogador da situação hipotética acima, pode usar as informações adquiridas com essa rápida experiência no jogo associada ao seu conhecimento de mundo como chave para inferir que o seu quadrado representa um homem. E o processo se desdobra: sendo o quadrado um homem, o objeto móvel que pode engoli-lo deve ser um monstro ou um animal muito grande. Se a seta que o homem pode carregar imobiliza definitivamente o objeto móvel, a seta deve representar algo que pode matar um monstro, talvez uma espada ou uma lança. Então o quadrado talvez não seja um homem comum, mas um herói matador de monstros. Ao perceber que o objetivo do jogo era levar um objeto brilhante que lembra vagamente um cálice até o castelo de onde o herói partiu, seria possível então, o jogador, usar seu conhecimento de mundo como chave para associar o jogo em questão, por exemplo, às histórias ambientadas na idade média em que cavaleiros buscavam encontrar o santo graal (representado de maneira recorrente como um cálice). Contudo, não seria impossível que um jogador com outro repertório de referenciais, na mesma situação hipotética, interpretasse que o avatar de *Adventure* é um plâncton que deve lutar contra cavalos-marinhos ferozes na busca de uma alga luminescente que deixará o coral em que ele vive mais agradável.

³ O console inicialmente processava apenas jogos entre 2 e 4KB, mas alguns jogos foram criados com um chip especial que permitia que o atari 2600 processasse jogos com tamanho de 8 a 16 kb

Devido à fragilidade dos recursos audiovisuais disponíveis no Atari VCS, havia pouco espaço para denotações mais precisas acerca do universo narrativo, considerando-se apenas a experiência do jogo. Uma estratégia recursiva dos desenvolvedores da época era recorrer a informações externas para complementar essa experiência. Em outras palavras, os desenvolvedores ofereciam chaves de interpretação que estavam fora do jogo em si. Nos jogos desenvolvidos no período, cabia aos manuais de instrução, às caixas e às etiquetas dos cartuchos agregarem às narrativas, significados difíceis de serem implementados. Essas informações, escritas ou apresentadas em imagens com maior grau de semelhança com o seu referencial do que o Atari VCS era capaz de atualizar em um televisor, complementavam os signos disponíveis no jogo.



Figura 4: à esquerda - Scan da caixa de *Adventure*; à direita – scan da página 4 do manual de *Adventure*

Adventure [1978] é considerado o primeiro adventure game a utilizar imagens interativas em substituição aos comandos de texto. Sua jogabilidade foi inspirada no jogo de computador com comandos textuais *Colossal Cave Adventure*, desenvolvido em 1973 por Will Crowther, em que o protagonista podia carregar apenas um objeto para resolver enigmas e vencer monstros. Segundo o manual de *Adventure* [1978], o herói deve atravessar castelos e labirintos com o auxílio de objetos mágicos como as chaves, a espada e a ponte, enfrentando dragões na busca pelo cálice encantado que foi roubado por um mago malévolo. Sem acesso aos textos ou às ilustrações do cartucho é difícil chegar a esta trama de modo preciso, pois a representação audiovisual do universo ficcional de *Adventure* [1978], é tão rudimentar que não é incomum encontrar relatos de pessoas que dizem que quando crianças achavam que os ferozes dragões a que se refere o manual do jogo eram patos⁴. Até mesmo o objetivo principal de *Adventure* [1978] – levar o cálice encantado até o castelo dourado – não é evidente sem

informações complementares ao jogo. É possível verificar durante o jogo algumas estratégias do desenvolvedor para indicar ao jogador o que deve ser feito, mas de modo algum isso fica explícito. Por exemplo, no modo mais fácil de *Adventure* [1978], a chave dourada está próxima ao portão do castelo que pode ser aberto por ela. Este objetivo parcial – abrir o castelo com uma chave da cor correspondente – é recorrente no jogo e está atrelado ao cumprimento da ação. No castelo preto está o cálice que deve ser levado até o castelo dourado e, embora o objetivo não tenha sido informado, o cálice é o único objeto do jogo que cintila mudando de cor. Com algum esforço interpretativo, é possível inferir que ele está relacionado ao objetivo do jogo e que deve ser carregado para algum lugar, já que carregar é a única coisa que o jogador pode fazer com ele. E assim pode-se vencer o jogo, sem se consultar informações externas a ele, mas se a ideia for se aproximar do universo narrativo criado pelo desenvolvedor, no caso de *Adventure* é necessário conhecer a caixa, o label e o manual. Sem isso não se saberá, por exemplo, que toda aventura começou porque um mago malvado roubou o cálice encantado e criou os dragões e um morcego para impedir que alguém tomasse de volta o objeto mágico, já que não existe no jogo nenhum indício do tal mago.

O manual, a caixa e o label do jogo oferecem chaves para o enigma que é a narrativa de *Adventure* [1978]. O uso deles pelo desenvolvedor constitui, portanto, um recurso de construção da narrativa do jogo. Embora o modo como a narrativa é construída junto a experiência do jogo tenda ao modo dramático de representar, o Atari VCS, sobretudo nos primeiros anos, ainda não fornece recursos suficientes para a construção de uma narrativa mais próxima dos ideais do drama. Nesse caso a presença de recursos épicos se dá pela necessidade de que alguém narre passagens que são impossíveis de ser dramatizadas. Contudo, mesmo para a narração de acontecimentos há baixa capacidade de armazenamento nos cartuchos de Atari, os primeiros cartuchos dispunham apenas de 2 a 4KB, portanto, recorria-se a mídias impressas, como labels, caixas de cartuchos e manuais para cumprir essa função.

Vale ressaltar que o uso de traços estilísticos do gênero épico na dramaturgia também pode ter função estético-política. E *Adventure* [1978] usa de um recurso desse tipo ao criar o primeiro Easter Egg⁵ da história dos video games. A política interna da Atari proibía os desenvolvedores de assinar suas criações, então Warren Robinett criou um enigma que dava acesso a uma sala secreta onde piscava o texto “Created by Warren Robinett”. Quando o segredo foi descoberto por um garoto de 12 anos do estado estadunidense de Utah já era tarde para a Atari alterar o código do jogo (WOLF, 2008). Ao se deparar com a

⁴ A referencia aos dragões de adventure como Patos é comum na internet. Ver exemplo no site Phoenix Down:
http://phoenixdown.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=144:review-adventure&catid=63:atari-2600&Itemid=92

⁵ Expressão que tem como tradução literal para o português “ovo de páscoa” nesse contexto significa segredos do jogo.

mensagem de Robinnet, o jogador encarava o fato de que o jogo havia sido criado por alguém, que alguém havia construído aquela narrativa. Essa consciência do jogador/espectador de que há um sujeito construindo a história é própria do gênero épico e, nesse caso, tem inegável caráter político além de produzir experiência estética e, é claro, de proporcionar o prazer da resolução do enigma proposto por Robinnet. Embora atualmente os desenvolvedores de jogos já sejam reconhecidos em suas funções, a presença de passagens secretas, cenas escondidas e recursos semelhantes tornaram-se recorrentes como recompensas aos usuários que costumam explorar mais cuidadosamente o jogo.

3.2 Adaptação

Devido a maior capacidade do Atari VCS armazenar dados e processar imagens tornou-se possível que a Atari investisse em um novo filão mercadológico: a adaptação de universos ficcionais oriundos de outros produtos culturais, tais como quadrinhos, filmes ou séries televisivas. O primeiro jogo desenvolvido para Atari VCS que fazia referência a outro produto foi *Superman*, cujos direitos pertenciam a Warner, então proprietária da Atari. No caminho aberto por *Superman* foram produzidos numerosos jogos, tais como: *Asterix*, *Popeye*, *Smurfs*, *Spider Man*, *Obelix*, *Halloween* e *E.t.*

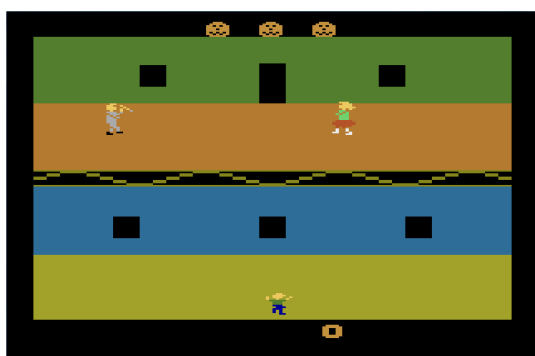


Fig. 5: *Halloween* [1983]

Embora a adaptação de universos ficcionais importados de outras mídias tenha sido certamente menos preocupada com as novas possibilidades de construção de narrativas do que com uma questão de mercado, este fenômeno cria um diálogo entre video game e outros produtos culturais que se estende até os dias de hoje produzindo novas estratégias dramatúrgicas. No Atari as estratégias eram simples, mas nem por isso, menos interessantes. Retomando a metáfora do enigma explicitada na seção anterior, comparo a narrativa pré-existente a uma das chaves para a leitura do universo narrativo do jogo. É importante destacar, que para chegar a utilizar esta mídia como chave, outros enigmas menores precisam ser resolvidos e outras chaves encontradas. A primeira delas é o título do jogo, que, quando é o desejo dos desenvolvedores, pode direcionar o olhar do jogador

imediatamente para a obra de referência, ou para o imaginário sobre ela.

Embora pareça óbvia a constatação do título enquanto chave para chegar até a obra indicada, o recurso não deve parecer menos poderoso, sobretudo em um videogame como o Atari 2600 cujos gráficos ainda não podiam proporcionar reprodução fotográfica, nem havia a possibilidade da inclusão de diálogos que demarcassem definitivamente o contexto da ação. O jogo *Halloween* [1983], por exemplo, adaptação do filme homônimo [1978] no Brasil foi lançado com o título *Sexta-feira 13*. O título brasileiro remetia à longa série de filmes da qual Jason se tornou protagonista, ou ao imaginário que jogadores que não assistiram os filmes tinham dela. Mesmo sem fazer referência clara a nenhum dos filmes da série *Sexta-feira 13*, sem conhecer *Halloween* [1978] ou tendo uma observação menos comprometida com a análise do que com o entretenimento era perfeitamente crível que o assassino do jogo fosse Jason.



Figura 6: acima Michael Myers em *Halloween* [1978]; abaixo Jason em *Sexta-feira 13 III* [1982]

A partir do lançamento de *Sexta-feira 13* [198-], para Atari VCS no Brasil, podemos observar que a porta aberta pela chave do título parece tão definitiva para associar o jogo à história de Jason que os distribuidores brasileiros nem se deram ao trabalho de mascarar outros signos que funcionavam como chave de leitura que conduziam ao universo de *Halloween*. A música-tema do filme *Halloween* [1978], composta pelo seu diretor John Carpenter, toca desde o início do jogo desenvolvido para Atari 2600. Mesmo que os signos sonoros disponíveis para uso no Atari 2600 fossem apenas ruídos e notas musicais simples, não era difícil reconhecer no jogo a melodia originalmente tocada no piano no filme *Halloween* [1978]. Outro elemento que serve como chave para abrir a porta que leva até a obra que o jogo toma como referência é a figura do *Jack-o'-lantern*, tradicional lanterna feita com uma abóbora nas festas de *halloween*. Tal elemento no filme é um dos indícios que a data do

primeiro assassinato cometido por Michael Myers, ainda com seis anos, e da sua fuga do hospital psiquiátrico anos depois é 31 de outubro, *Halloween*. No jogo, o *Jack-o'-lantern*, utilizado para contar quantas vidas o jogador possui, também não deixa de indicar o dia em que a ação acontece. O cenário, personagens e objetivo do jogo são também coerentes com o filme de referência. Em *Halloween* [1983], o personagem jogável é uma mulher que foge de um homem armado com uma faca por entre os cômodos de uma casa. Ela deve proteger as crianças que estão no cenário levando-as para um dos cômodos seguros nas extremidades da casa, cada criança salva dá ao jogador 675 pontos. O jogador também pode encontrar uma faca caída no chão de um dos cômodos da casa e com ela afugentar temporariamente o assassino, ganhando assim, 225 pontos. A ação do jogo se refere aos últimos 15 minutos de *Halloween* [1978], em que Laurie depois de encontrar os corpos dos seus amigos e ser agredida pelo assassino, volta para a casa em que ela está trabalhando como babá de um garoto, Tommy. Dentro da casa, Laurie tranca o garoto e uma amiga dele em um quarto mais seguro enquanto tenta se proteger do assassino, fugindo ou acertando-o com objetos perfuro-cortantes. No filme, o Dr. Loomis, psiquiatra responsável por Michael Myers, salva Laurie atirando seis vezes no psicopata, já no jogo Laurie não recebe nenhuma ajuda e ficará viva enquanto o jogador puder mantê-la longe da faca do assassino.

3.3. Haverá tantas portas quanto houver chaves

Adotar elementos externos ao software como chaves de interpretação para a narrativa do jogo é um recurso que pode ser bastante fecundo em games com grandes limitações técnicas. Obviamente o jogador, pode desejar relacionar-se apenas com o próprio jogo ou simplesmente não ter acesso às informações suplementares. Nesses casos, cabe ao jogador se posicionar entre: a) mergulhar na mecânica do jogo ignorando a narrativa e usufruir do prazer de jogar, ou; b) Esforçar-se para dar sentido às imagens interativas, abrindo margem para uma ampla rede de conotações. Quando jogava *Frost Bite* (1983) na infância, por exemplo, optava pela primeira alternativa. Jamais fiz associações entre os signos visuais do jogo para atribuir-lhes qualquer sentido. Apenas compreendi o funcionamento do jogo e reproduzia o padrão de comportamento necessário para vencer os obstáculos. Um exemplo de como outro jogador se relacionava com os signos audiovisuais poucos precisos do Atari 2600, pode ser percebido no trecho de artigo (*lato sensu*) postado no site *SempreGamers*, que ilustra, com bastante ironia, o modo de atribuir sentidos ao jogo preenchendo as lacunas deixadas pelos desenvolvedores a partir dos próprios referenciais:

“Frost Bite: lugar: Pólo Norte. Missão: construir um iglu. Problema: um urso

faminto e mutante quer lhe comer. Então por que simplesmente não construir um iglu e ficar quietinho dentro dele? Por que destruí-lo e sair correndo de um urso cada vez mais rápido, forte e inteligente? E como construir o iglu? Fazendo tijolos de gelo, claro! Porém, a melhor forma de fazer isso é pulando em placas de gelo que se mexem lateralmente, comendo peixes voadores e fugindo de caranguejos assassinos.” 10 JOGOS DE ATARI QUE VOCÊ COM CERTEZA JOGOU [2009]

Fica evidente que o uso consciente ou não das limitações proporcionadas pelo Atari 2600 pode produzir leituras de complexidade similar às das mensagens estéticas. Essa potência na produção de sentidos, sensações e emoções similar à da arte, experimentei com o jogo *Bobby is going home*, sem desconsiderar que muitos gamers podem tê-lo experimentado apenas no nível das mecânicas de funcionamento.

Bobby is going home foi lançado pela Bit Corp em 1983, distribuído pela CCE no Brasil durante a década de 1980. O título sintetiza com precisão a experiência lúdico-dramática vivenciada no jogo, pois o que se passa é que Bobby, o personagem jogável, está indo para casa e no caminho encontra obstáculos para atingir os seus objetivos. Embora jogar *Bobby is going home* fosse bastante prazeroso era também angustiante, inquietante, irritante.



Figura 7: *Bobby is going home* [1983]

Do início da partida até a casa de Bobby haviam sete cenas, que impunham ao jogador desafios de coordenação motora, sobretudo no joystick pouco sensível do Atari 2600. Qualquer obstáculo era letal para Bobby, independente de que imagem tivesse: poço, hidrante, pássaro, pedra, flor ou borboleta. O encontro com a morte inevitável em um mundo fantasioso já era suficientemente impactante para as camadas de leitura que eu, enquanto uma criança com seis anos de idade, pude atingir. Contudo, analisando o *Bobby is going home* atualmente, seguindo as pistas que apontam para fora do jogo, surgem camadas de leitura ainda mais interessantes.

Durante o percurso de Bobby ouve-se um hino evangélico, *Bethany*, melodia composta por Lowell Mason em 1856 na Inglaterra conhecida internacionalmente por sua associação com a letra de Sarah Flowers Adam chamada “Nearer my god to thee”, gravada entre outros cantores por Elvis Presley. Embora no jogo haja apenas a melodia, para os jogadores que a conhecem estabelece-se uma relação de contigüidade semelhante à metonímia, que aponta para a letra da música como chave de compreensão.

*Nearer, my God, to thee, nearer to thee!
E'en though it be a cross that raiseth me,
still all my song shall be,
nearer, my God, to thee;
nearer, my God, to thee, nearer to thee!*

*Though like the wanderer, the sun gone
down,
darkness be over me, my rest a stone;
yet in my dreams I'd be
nearer, my God, to thee;
nearer, my God, to thee, nearer to thee!*

*There let the way appear, steps unto heaven;
all that thou sendest me, in mercy given;
angels to beckon me
nearer, my God, to thee;
nearer, my God, to thee, nearer to thee!*

*Then, with my waking thoughts bright with
thy praise,
out of my stony griefs Bethel I'll raise;
so by my woes to be
nearer, my God, to thee;
nearer, my God, to thee, nearer to thee!*

*Or if, on joyful wing cleaving the sky,
sun, moon, and stars forgot, upward I fly,
still all my song shall be,
nearer, my God, to thee;
nearer, my God, to thee, nearer to thee!*

Ao chegar à casa de Bobby, ouvia-se uma música agradável. A sensação era, não só de conforto, mas de segurança. A melodia era “Home Sweet Home” composta pelo inglês Henry Bishop também do século XIV. Sua letra foi criada em 1823 pelo ator e dramaturgo americano John Howard Payne.

*Mid pleasures and palaces though we may
roam
Be it ever so humble, there's no place like
home
A charm from the skies seems to hallow us
there
Which, seek thro' the world, is ne'er met
with elsewhere
Home, home, sweet, sweet, home!
There's no place like home, there's no place
like home*

*An exile from home, spendor dazzles in vain
O give me my lowly thatched cottage again
The birds singing gaily that came at my call
And give me the peace of mind, dearer than
all
Home, home, sweet, sweet, home!
There's no place like home, there's no place
like home*

Mas então, a trajetória recomeça, com tudo o que o jogador viveu através do seu avatar registrado como *score* no topo da tela. O percurso de Bobby, até a sua casa, repete-se com variações gráficas e intensificação da dificuldade apresentada pelos obstáculos, até que a ação se completa na morte inexorável. A ação de Bobby é uma eterna tentativa de retorno ao lar através de uma estrada hostil. Essa ação produz conotações relacionadas ao desejo de retorno ao útero materno, onde se estaria confortável e em segurança. Por outro lado, o retorno ao lar, é inevitavelmente passageiro e o personagem está fadado à morte, assim como o jogador ao fracasso. Nesse sentido Bobby integra um mecanismo de sinédoque: enquanto homem, Bobby é uma parte que se refere ao todo da humanidade diante da morte. Ele representa todos os homens, na medida em que deseja retornar ao útero, mas será puxado a forças para a cova.

A polifonia do discurso dramático já reina em um jogo, à primeira vista, tão simples. O hino *Bethany*, associado à letra que evoca *Nearer, my God, to Thee*, canta em louvor a Deus, demonstrando a intenção de aproximar-se dele. Quando, enfim o personagem morre no jogo, o feedback para o jogador não parece recompensador, nada sugere a felicidade do encontro com o senhor – depois de um ruído em notas descendentes há um silêncio fúnebre.



Figura 8: Bobby is going home [1983]

Entretanto, quando há o retorno simbólico ao útero materno, ouve-se um estímulo musical reconfortante “Home sweet home”, que exalta o conforto do lar em detrimento de qualquer outro lugar por mais maravilhoso que possa parecer. É possível ler-se a presença de um discurso que alerta aos jovens para evitar os perigos (e, consequentemente, os prazeres) do mundo, para ficar em suas casas sob a proteção do

senhor até o dia em que ele resolver levá-lo para junto de si; pode-se ler igualmente, como diz a versão da letra em português, que o personagem quer estar mais perto de Deus, mesmo que seja a dor que os una⁶; ou, ainda pode-se interpretar que por mais que um homem se apegue a Deus não há outro fim além da morte.

A inclusão de *Nearer, my God to Thee* em um jogo cuja ação se constitui por retornos sucessivos ao lar e que sempre é encerrado com a morte do personagem, sem a possibilidade de vitória do jogador, suscita leituras coerentes com vozes discursivas distintas ou mesmo leituras que partem de uma tensão entre essas vozes. O hino seria uma tentativa (certamente malograda) de pedir forças ao Senhor para a sobrevivência ou ironicamente sublinharia a morte inevitável que, na melhor das hipóteses, aproximaria o personagem de Deus? Uma tensão entre sentidos da mesma ordem está presente no uso de *Bethany*, com ou sem a letra *Nearer my God to Thee*, na cena do naufrágio de três dos quatro filmes produzidos em torno do episódio do Titanic [1943, 1953 e 1997]. Apenas em uma das filmagens [1958], *Bethany* não é ouvida, contudo *Nearer my God to Thee* aparece com outra melodia, *Horbory* composta em 1861 por John Bacchus Dykes. “Nearer my God, to thee” foi tocada ou cantada pelos tripulantes à beira da morte na busca de algo em que apegar. De modo semelhante a mesma trilha sonora confere uma cruel ambigüidade a *Bobby is going home*, um jogo com aspecto visual aparentemente tão inocente.

Independente da leitura que se faça, *Bobby is going home*, com auxílio ou não de textos complementares, como imagens e descrições da caixa, do cartucho ou do Manual, este jogo confronta o jogador com a idéia da morte universal e inevitável. Em uma série de outros jogos, inclusive os maiores sucessos da indústria internacional de vídeo games do final da década de 1970 e início da década de 1980, o jogador está fadado ao fracasso e o personagem jogável à morte. No jogo *Space Invaders* para Arcade, antes de qualquer coisa, podia-se ler na tela as sentença “Game Over” acima de “Insert Coins”. O fim estava no começo. O fracasso era certo e deveria se pagar por isso. E por algum tempo muito se pagou: no Japão chegou a faltar moedas no mercado devido ao sucesso de *Space Invaders*. E este também foi o jogo que alavancou a venda do Atari 2600. Em 1980 *Space Invaders* foi lançado para o console e a empresa faturou 415 milhões de dólares, o dobro do ano anterior [WOLF, 2008]. De uma partida para outra variava quanto tempo cada jogador manteria o avatar a salvo e conseqüentemente que nível dificuldade conseguir-se-ia superar. Tudo isso resultava em um *score* que poderia ser comparado com o de outros jogadores estabelecendo rankings de vitórias relativas.

Esse modo de estruturar a ação foi levado à exaustão e segundo Laurel [1991], a repetição deste modelo que levava, em algum momento, à frustração do jogador foi um dos motivos que desencadeou a crise da indústria do vídeo game entre 1983 e 1984. Por outro lado, no início da década de 1980 houve grande expansão no desenvolvimento de computadores pessoais e o público preferia a máquina que servia igualmente ao trabalho e ao entretenimento do que uma máquina destinada apenas à diversão. No conjunto dos fatores da crise também está o advento dos AdverGames (contração de Advertisement Games), jogos voltados à propaganda. Embora o surgimento dos advergames demonstre uma nova forma de compreender o potencial dos jogos, a publicidade suplantava o entretenimento e a qualidade do gameplay era recorrentemente relegada a um segundo plano como afirma Aranha [2004].

4. Considerações finais

Ao longo desse artigo abordei estratégias de composições da narrativa recorrentes no Atari 2600, sobretudo às informações, ligadas ou não a experiência do jogo, que funcionam como chave de compreensão do universo ficcional em que a narrativa ludodramática está inserida. Para tanto utilizei como metodologia o estudo de caso, verificando tais estratégias nos jogos *Adventure* [1978], *Halloween* [1983] e *Bobby is going home* [1983]. No estudo de *Adventure*, analisei o processo de composição do universo ficcional a partir dos signos audiovisuais presentes no jogo e sua relação com materiais complementares tais como manual, caixa do jogo e *label* do cartucho. Em *Halloween* [1983], lançado no Brasil como *Sexta-feira 13*, verifiquei estratégias de construção da narrativa que consistiam em encaminhar o olhar do jogador/espectador para um produto cultural pré-existente a fim de estabelecer sentidos. Por fim, a partir de *Bobby is going home* [1983] verifiquei estratégias dramatúrgicas que estimulam um processo de abertura de sentidos no jogo similar ao da mensagem estética, que demanda maior participação subjetiva do jogador.

Independente do quanto de intenção dos autores e de imposição das limitações técnicas haja nos procedimentos identificados, este trabalho elenca uma série de estratégias utilizadas no ATARI VCS/2600, refletindo sobre o seu funcionamento. É evidente que tais procedimentos dramatúrgicos podem ser utilizados na produção de jogos atuais. Entretanto verifica-se que cada plataforma oferece diferentes restrições e recursos que devem ser observados no desenvolvimento de um jogo. Por fim, ratifico que o ato de refletir sobre o que já foi produzido em plataformas anteriores oferece aos desenvolvedores atuais um repertório de técnicas para serem utilizadas, recicladas e reelaboradas.

⁶ “Mais perto quero estar, meu Deus de ti. Ainda que seja a dor que me una a ti.”

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer ao Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, aos grupos de pesquisa INDIGENTE e GIPGAB, à Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), aos orientadores Catarina Sant'Anna e Adolfo Duran e a Paula Lice.

References

- 10 JOGOS DE ATARI QUE VOCÊ COM CERTEZA JOGOU, 2009 [online]. *Byte que eu gosto*. Disponível em: <http://blog.bytequeeu gosto.com.br/10-jogos-de-atari-que-voce-com-certeza-jogou/> [Acessado em 27 ago 2010]
- ARANHA, G., 2004 *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento* [online]. Ciências & Cognição (UFRJ), disponível em: www.cienciasecognicao.org, v.3, p.21-62 [Acessado em 29 jul 2010] .
- BIT CORP, 1983. *Bobby is going home*. Cartucho para Atari 2600.
- BRACKETT, C., NEGULESCO, J., 1953. *Titanic*. Produção de Chales Brackett, direção de Jean Negulesco. 20th Century Fox. DVD, 95 min, p&b. son.
- CAMERON, J., LANDAU, J, 1997. *Titanic*. Produção James Cameron e John Landau, direção de James Cameron. Paramount Pictures, 20th Century Fox. DVD, 194 min, color. son.
- HILL, D., CARPENTER, J., 1978. [filme-video] *Halloween*. Produção de Debra Hill, direção de John Carpenter. A compass international pictures. DVD, 91 min, color. son.
- LAUREL, B., 1992. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing.
- MACQUITTI, W., BAKER, R. W., 1958. *A night to remember*. Produção de William Macquitti, direção de Roy Ward Baker. The Rank Organisation. DVD, 123 min, p&b, son.
- MANCUSO Jr., F., MINNER, S., 1982. *Friday, the 13th – Part 3*. Produção de Frank Mancuo Jr. Direção de Steve Minner. Paramount Pictures. DVD, 95 min, color. son.
- MONTFORT, N., BOGOST, I., 2009. *Racing the Beam: The Atari Computer System*. Massachusetts: The MIT Press.
- MURRAY, J. H., 2003. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural.
- REIBER, W., Klingler, W., SELPIN, H. *Titanic*, 1943 [online]. Produção de Willy Reiber, direção de Werner Klingler e Hebert Selpin. Universum Film AG. DVD, 85 min, p&b. son.
- REVIEW ADVENTURE, 2010 [online]. *Phoenix Down*. Disponível em: http://phoenixdown.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=144:review-adventure&catid=63:atari-2600&Itemid=92 [Acessado em 03 ago 2010].
- ROBINETT, W., 1978. *Adventure*. Atari Inc. Cartucho para Atari 2600.
- SHUYTEMA, P., 2008. *Design de Games: Uma abordagem prática*. Tradução Cláudia Mello Behassof. São Paulo: Cengage Learning.
- WIKIPEDIA, 2010 [online]. *Nearer my God to Thee*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Nearer,_My_God,_to_Thee [acessado em 09 ago 2010].
- WIZARD VIDEO, 1983. *Halloween*. Cartucho para Atari 2600.
- WOLF, M. J. P., 2008. *The video game explosion: a history from pong to playstation*. London: Greenwood Press.