



À esquerda, *Heavy Rain*,
à direita, *Doom*

A EVOLUÇÃO NARRATIVA DOS GAMES E A DEFASAGEM BRASILEIRA

A longa jornada da animação nos *games* teve um bom número de marcos: outrora tinha como objetivo os jogos de gráficos alegres, mirando o público mais jovem; depois passou por uma obsessão pelo simulacro, até desenvolver mais profundamente sua dramaturgia. Existia uma certa dificuldade em se compreender que era possível fazer do *videogame* uma forma de se contar algo, de se expressar dramaticamente. Há, também, o desenvolvimento tecnológico, que naturalmente permitiu que os jogos pudessem ir além e se desenvolver tal qual uma animação de cinema.

O jogo chave para que se compreenda o curto-circuito entre aquilo que se chama de “jogabilidade” no universo dos *games* e esse desenvolvimento mais profundo da narrativa cinematográfica se chama *Heavy rain*. O jogo, de produção francesa (2010), faz um curto-circuito entre os jogos de simulação, que possuem gráficos assustadores de tão reais, e o lado mais fabular desta plataforma. Misturando captura de movimentos com uma narrativa que coloca o controlador em completo comando do jogo – é necessário movimentar-se para abrir portas, trocar embreagens, acender um cigarro –, este jogo colocou a animação nos *games* em uma nova liga, já não sendo possível considerar que este é um simulador de algum esporte, ou mesmo que as aventuras de *Mario* da Nintendo ou *Sonic* da Sega pudessem ser chamados da mesma coisa.





É necessário então que se faça uma volta no tempo para entender como é possível e o que é, de fato, a revolução proposta por este jogo. Houve sempre algumas categorias entre os *games*, que envolviam os jogos de tiro, como *Doom*, que na maioria das vezes eram pouco criativos visualmente; os jogos de esporte, que evoluíram muito com o tempo; os RPG e os jogos infantilizados, ao menos supostamente, que eram na verdade os melhores, e mais interessantes visualmente. Alguns RPG poderiam ser considerados superiores em termos de jogabilidade e criatividade, mas visualmente os melhores por anos estiveram nestes *games* mais simples, de traços geralmente coloridos. A evolução e o aumento de espaço para o desenvolvimento das animações foi permitindo uma série de riscos, e o menos criativo deles foi o de se imitar o real. Durante muito tempo, o maior elogio que se ouvia aos *games* da geração do PlayStation 1/2 e Xbox era de que pareciam muito reais. Uma ideia que o tempo provou ser mentira. Não só a cada ano esses jogos pareciam menos próximos da realidade, como é assustador revê-los hoje. Eles provaram ser uma longa perda de tempo.

Os criadores de *games* precisaram de algumas revoluções para aprender que era possível narrar, de fato, com as imagens em um jogo. Até então tínhamos bons jogos, alguns até de diversão fantástica, mas poucos acontecimentos estéticos. A pequena revolução aconteceu no Canadá, quando um estúdio chamado RockStar lança um pequeno jogo de assalto chamado *Grand theft auto*, o *GTA*. A primeira edição ainda era pobre visualmente, sendo inteiramente captado com uma vista de cima, onde um pequeno assaltante de carros faz uma série de missões no mapa de uma cidade e vai crescendo e se tornando um gângster. A história pode parecer simplória, mas até então a ideia do mundo aberto – onde se joga em um espaço imenso, uma cidade, um bairro, que não é limitado pela ação do jogo – não havia sido usada a contento. *GTA* foi um marco maior dos *games*. Misturava a diversão de se construir seu personagem, vindo do RPG, a aventura dos jogos de ação e uma liberdade que ainda não havia sido realmente proposta nos jogos.

Faltava então o aspecto visual, que a partir do PlayStation 2 foi alçado a novos níveis. *GTA* foi um dos primeiros jogos realmente populares que ofereceram às imagens a narratividade. A partir de *GTA III* e suas versões seguintes – *Vice city*, *Vice city stories*, *San Andreas* – passamos a assistir a uma série de crônicas sobre certos ambientes, com referências culturais. *Vice city* retoma o universo dos anos 1980, dos carros esportivos, ternos brancos, da cocaína, explorando diversos espaços e conceitos ligados à década. Mesmo que se admita que os gráficos melhoraram depois do jogo – datado de 2004 –, a riqueza da animação nunca perdeu valor. *Vice city* te coloca dentro de um mundo que se apropria de uma ideia que se faz dos anos 80, mas que se torna único em si, graças à riqueza de detalhes. Há ainda a incrível capacidade de construir personagens que a turma da RockStar demonstra, conseguindo de fato envolver o controlador com seu “boneco”. Tommy, o protagonista, é ao mesmo tempo moldado por quem joga o suficiente para que nos convençamos de que “somos ele”, e ao mesmo tempo tem um roteiro bem traçado que já lhe dá caráter e charme.



L.A. Noire

San Andreas oferece um avanço ainda maior: é o primeiro e único dos jogos de *GTA* que permite controlar aspectos ainda menores do personagem. Entramos no universo das gangues de gueto, ou seja, pulamos aos anos 90. Num ambiente *à la Boyz 'n the hood*, o clima de tensão é constante, com a possibilidade de seu personagem ser atacado em qualquer lugar que não seja o seu bairro. As missões, mote narrativo dos jogos, importam menos que a vizinhança. Como nunca, a RockStar se apropriou dos RPG, permitindo que o personagem tenha seu corpo moldado por idas à academia, se embebede e se torne um alcólatra, ganhe peso por comer demais ou perca massa por andar muito a pé. O mundo aberto atingia aí níveis imprevisíveis. Com um clima de Costa Oeste, cheio de imigrantes, *San Andreas* é até menos interessante como narrativa que *Vice city*, mas oferece muito mais em termos de novidades. O sol que assombra o asfalto por onde andamos pra cima e pra baixo, de carro em carro, existe, e influencia no dia a dia do personagem.

A franquia do *GTA* seguiu em frente com outros bons jogos, alguns repetitivos, e como toda revolução seu sistema foi sendo imitado, gerando outros jogos talentosos. A novidade já não existia. A própria RockStar continuou nesse caminho de fazer jogos com universos bem construídos, com um pé no cinema. *Red dead redemption*, um faroeste, é rico demais. Seu mundo aberto tem a passagem do Oeste para o progresso do mundo dos carros, enojando John Marston, o protagonista. E também o México e os limites de fronteira com os Estados Unidos. Temos encenados brilhantemente, em um *game*, a Revolução Mexicana e a chegada do fim de uma tradição americana, temas típicos do cinema. Há poucas cenas tão fortes na plataforma que a de Marston sendo obrigado a dar uma volta num carro pela primeira vez. Investir nas construções narrativas de ambientes específicos havia se tornado chave para criar jogos mais interessantes. Talvez por isso os *GTA* mais recentes tenham soado pouco criativos. Foi assim que os anos 40 e o mundo do escritor James Ellroy foi parar em *L.A. Noire*.

A exemplo do *game* anterior, temos eventos importantes da história encenados, como a II Guerra Mundial, que norteiam as tramas policiais nesse mundo que rouba um tanto do universo de James Ellroy – inclusive tendo uma de suas partes dedicadas à caça do assassino da Dália Negra – e também um bocado dos tiques desenvolvidos em *Mad men*, a série de TV. De lá, além de pequenos estilos de comportamento dos coadjuvantes, vieram também uma série de atores em cena no jogo. Parte do charme de *L.A. Noire* está em conseguir desvendar quando um personagem diz a verdade ou não, o que é permitido pela incrível qualidade dos movimentos faciais. O rosto expressa muito. Se seu universo soa menos divertido de caminhar por ele, a construção visual aqui atinge talvez o mais próximo de um longo e grande





Modern warfare

filme. A forma como o jogo cruza os eventos, o trauma da guerra girando em torno de um episódio em que o fogo termina sendo atea do sobre inocentes por um equívoco e o capitão, que se tornaria nosso protagonista, que decide ordenar que se atire nos civis para que todos consigam seguir em frente com a imagem que viam – obviamente, ninguém envolvido ali voltou perfeitamente bem aos EUA. Parte de seu batalhão, que o odiava por aquilo, rouba um carregamento de morfina destinado aos feridos na guerra e acaba se envolvendo numa trama de mânia cheia de complexidades. Tudo sendo mostrado aos poucos, entre *flashbacks* e momentos do presente. *L.A. Noire* não é o mais fácil dos jogos da RockStar, mas é certamente o mais ambicioso.

Talvez o estilo mais explorado nos *games* tenha sido os jogos de guerra. Evolução dos jogos de tiro dos primórdios dos anos 90, séries de jogos foram feitas explorando os campos de guerra das mais variadas maneiras. Geralmente com traços mais crus, poucas cores e muito sangue, esses jogos exploraram tipos diferentes de conflitos. *Modern warfare*, um braço da franquia *Call of duty*, por exemplo, traz um certo tipo de ideia de cinema para a guerra, mas a aplica em conflitos modernos, como as guerras do Iraque. Há pouco de realmente consistente em termos dramáticos, o objetivo de quem consome os jogos de guerra é se engajar nesse tipo de conflito. É um universo amplo, porém um pouco pobre na comparação com esses jogos de aventura citados. Houve outros títulos de importância também, como *God of war*, que explorou certo tipo de misticismo com sucesso, e *Assassin's creed*, uma série que acompanhou bastante a evolução tecnológica.

Existe também um jogo chamado *Shadow of the colossus*, que é possivelmente a obra mais ousada dentro dessa indústria. *Shadow* não criou nada que não houvesse sido feito antes em termos práticos, mas criou um raro caso de *game* cuja profundidade dramática e expressão das imagens realmente desafia quase todos os seus jogadores. No jogo, um soldado precisa encontrar num mapa enorme, atravessando variadas formas de deserto e vegetação, 16 pontos diferentes, onde situam-se colossos imensos, espécies divinas, tendo que derrotá-los para fazer reviver ao fim a mulher que ama. O que sustenta o existencialismo brutal deste jogo é que não há nada nesse universo, apenas um imenso vazio de matéria – e ao contrário de um filme, aqui é necessário não apenas observar isso, mas caminhar por isso. Quem joga passa pelo processo de atravessar imensos desertos apenas com seu cavalo. É o jogo de aventura com menos eventos e informações da história. Não é um caso em que se pode dizer que a ambição é maior que o jogo – seu sucesso é evidente. Há em produção um filme que tentará recriar o universo do jogo. Ter ou apenas tentar a mesma efetividade em emular o nada será difícil.

No Brasil, os minigames

Façamos uma parada para analisar o que tem acontecido no Brasil. A produção de *games* brasileiros tem que ser analisada com certa noção de mercado. Há uma grande quantidade de pessoas envolvidas na criação de *games* imensos, como esses que citei, sendo portanto superproduções. Não há dinheiro no Brasil circulando neste meio que permita tais acontecimentos. O que não significa que não existam inúmeros programadores talentosos trabalhando por aí. O que ocorre é que boa parte das iniciativas são pequenas e pessoais. Assim, o que temos são na maioria das vezes jogos que chamamos de *minigames*, explorando no atual mercado os aplicativos para tecnologia móvel (*tablets*, celulares, etc). O aumento de cursos e escolas que abrangem os *games* é constante, e portanto isso vem crescendo cada vez mais. Há até faculdades que já possuem cursos para formação de um desenvolvedor de *videogame*, como a Anhembi Morumbi e a PUC, onde é possível tentar um curto-circuito entre as aulas de roteiro em cinema, *games* e televisão. O formato destes jogos costuma ser o que se chama de *puzzle*, o quebra-cabeças. Você tem que desvendar enquanto caminha pela fase o que se deve fazer exatamente para que tudo se encaixe no seu devido lugar e a fase possa ser vencida. Descrevendo pode parecer fácil, mas boa parte desses jogos são extremamente complexos.

Uma outra vertente bastante comum nos *games* brasileiros são os MMORPG. Essa é uma categoria de RPG *online*, quase sempre para PC. É provavelmente a que mais faz sucesso entre o público *geek*, popularizada por *World of Warcraft*. Esses jogos são infinitos e de interação social, perfeitos para a era contemporânea da internet. *Ryudragon* é um jogo desse tipo que começou a ser veiculado há cerca de 10 anos, e coloca seus jogadores num mundo curioso, o Japão feudal. É tradição destes jogos explorarem eras medievais, guerras entre grupos primitivos e ambientes do gênero. Logo se nota o desinteresse de um jogo como esse e da maioria dos semelhantes pela cultura brasileira. Quando questionados, os desenvolvedores geralmente apontam para o mercado estrangeiro e a necessidade de tentar vender para fora. O curioso é que há evidentemente um mercado forte dentro do Brasil, mas existe a crença de que o jogador brasileiro prefere se imaginar numa caverna medieval do que, digamos, numa batalha num mangue, ou num grupo de capoeiristas. Não há muito mesmo o que chamar a atenção nesses jogos de MMORPG, além do fato de que eles obtiveram algum sucesso. E, portanto, que devem ter algum talento para esse ramo. Uma possível exceção é *Erinia*, um jogo em que, mais uma vez, você controla personagens numa era medieval, mas que adiciona como seus vilões os personagens de folclore do Brasil. Embora também se tenha pouco a defender artisticamente, seu sucesso de crítica sempre foi considerável. Ao longo dos últimos 10 anos o jogo entrou e saiu do ar algumas vezes, mas sempre teve seus seguidores. Os títulos em outra língua são constantes, não é prática do *game* se traduzir, portanto não se lança os *games* com um nome aqui e outro lá fora. *Jules: unboxing the world* é um *puzzle* brasileiro, e por aí vai. São características desse meio, e seria bem pouco relevante se os jogos oferecessem uma maior ambição. É possível dizer então que o Brasil está tão mal de narradores no *videogame* quanto no cinema, mas essa é uma outra discussão.

Feita portanto toda esta volta em torno das narrativas contemporâneas em *games*, voltamos ao *Heavy rain*. O motivo pelo qual selecionei este jogo em particular como decisivo para





À esquerda, *Grand theft auto*,
à direita, *Jules: unboxing the world*

este artigo é o fato de que ele é disparado o *game* em que as expressões dos personagens, os traços dos desenhos, tudo o mais se aproxima de fato do cinema. É um jogo que cruza essas formas diferentes de criação. Seu realizador, David Cage, e sua produtora francesa, Quantic Dream, tinham uma imensa consciência de que não estavam desenvolvendo apenas um jogo. Ele é literalmente “dirigido”, como se fosse mesmo cinema. No jogo, acompanha-se o cruzamento da história de quatro personagens que se envolvem na investigação sobre um *serial killer*. O primeiro deles, um sujeito traumatizado com um acidente que matou o seu filho ainda pequeno. Ele o perde numa multidão e o menino termina sendo atropelado. Ele desenvolve um certo tipo de esquizofrenia após o trauma e se afasta da família. Quando estouram os assassinatos, somos introduzidos a mais alguns personagens: uma jornalista, um detetive do FBI e um detetive particular. Controlamos tudo o que todos fazem em cada passo desse universo meticulosamente construído, embaixo de muita escuridão.

Como mencionei antes, não apenas as expressões dos atores passam por uma tecnologia extremamente expressiva de captação de movimentos, mas você realmente controla seus personagens. E a cada movimento ou decisão, há uma mudança no caminho desse personagem no jogo – é possível se jogar várias vezes com fins diferentes. Há uma das melhores sequências de perseguição de carro da dramaturgia recente, quando temos que controlar cada troca de marcha, num frenesi assustador. O assassino misterioso força o protagonista a fazer muitos testes, em troca de salvar a vida das crianças que sequestra – no entanto há uma óbvia suspeita, em que ele mesmo acredita, de que seja ele próprio o assassino. David Cage, o criador, faz com que você se coloque literalmente no papel do personagem – você pode simplesmente decidir não cumprir pena, pode se entregar à polícia, pode não ajudar na investigação quando controla o personagem do FBI... Quando joguei, um dos personagens não sobreviveu a um evento e terminou mudando todo o rumo das investigações, fechando diversas janelas que ficariam abertas para os outros personagens. Há sempre a opção para os *apelões* de reiniciar o capítulo e jogar novamente. No entanto, não é condizente com quem realmente se envolve e compreende o que há de mágico nele: os personagens expressam algo de fato, o universo existe, e portanto se permite que eles sofram e errem de uma forma não mecânica. Não há nada de frio nesta animação, sua história algo moralista sobre os labirintos da mente de um sujeito traumatizado e esquizofrênico tem força, pois é brilhantemente contada, não porque foge das obviedades, mas porque realmente se utiliza da linguagem para contá-la. É isso que define os grandes *games*: o domínio da construção dramática aliada a evoluções que envolvem cada vez mais quem os joga. ■