

GUERRILHA Z: JOGO TRANSMÍDIA DE NARRAÇÃO E INTERPRETAÇÃO

Wagner Nunes Camacho de França¹

Dr. Edgar Franco²

RESUMO: Jogos são mais que fenômenos fisiológicos ou reflexos psicológicos, eles ultrapassam a atividade puramente física ou biológica e atingem uma função significativa, encerrando um determinado sentido. Elementos aparentemente não ligados podem não somente se conectar, mas também foram feitos para se completar, usando plataformas diferentes para apoiarem e darem sentido ao que chamamos de transmídia. Esse artigo apresenta a concepção de um jogo narrativo em um mundo ficcional onde os jogadores perseguem fragmentos da história por diferentes meios na hipermídia, completando assim o sentido da obra e sendo convidado a colaborar com o desenvolvimento da narrativa.

PALAVRAS CHAVE: Jogos, Transmídia, Narração, Interpretação, Hipermídia

“O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” (HUIZINGA, 2007)

Mesmo nas formas mais simples, os jogos superam fenômenos fisiológicos ou reflexos psicológicos. Eles ultrapassam os limites de atividades puramente físicas ou biológicas e chegam a atingir funções significativas encerrando um determinado sentido. No jogo existe algo “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e oferece um sentido extra à ação, tendo um significado embutido. Todo jogo significa algo e quer transmitir alguma coisa, assim o significativo emerge da interação entre os jogadores e o sistema de jogo, tal como o contexto no qual o jogo é jogado.

“(Os jogos) representam uma das maneiras que a humanidade encontrou para transmitir conhecimentos, valores culturais e éticos às gerações futuras.” (VILA e FALCÃO, 2002)

Os jogadores precisam tomar decisões para jogar, decidindo como farão os movimentos de suas peças ou corpos, qual hora usar tais cartas, quais estratégias tomarem, como interagir com os oponentes e aliados ou mesmo se irão participar do jogo ou não. Feito a escolha pelo jogador dentro do jogo, essa ação gera uma reação ou resultado, que ativa um gatilho para uma reação, gera um conflito, que convida novamente o jogador a tomar outra decisão, fazer outra escolha e continuar jogando, lhe oferecendo uma experiência de jogo. Afim de que o jogo ofereça uma experiência significativa, o processo cíclico de ação e

¹Graduado em arquitetura e urbanismo pela UEG. wncfranca@gmail.com, (62)30935241, (62)82228214

²Artista Multimídia, mestre em multimeios pela Unicamp, doutor em artes pela USP e professor permanente do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, oidicius@gmail.com, (62) 3268 3879

resultado precisa ser discernível, integrado e fluído, para que o jogador fique imerso no jogo e dê continuidade na experiência.

Com o implemento de novas tecnologias, as experiências dos jogos tomaram proporções gigantescas, e o jogo se tornou algo fetichista e comercial. Tecnologias dos jogos se colidiram com inúmeros outros segmentos que permitiram fazer conexões multidisciplinares de diversas mídias. Coletes desenvolvidos para atendimento médico a distância que simulam o pressionar do médico no abdômen, usados como colete simulador recebimento de “tiros” para jogos. Fobias são tratadas em ambientes imersivos que fazem simulação através de projeções e sons.



Fig. 1 Código QR traz novas possibilidades de transmitir informações pela hipermídia

“A arte sempre foi produzida com meios do seu tempo” (MACHADO, 2008: 9).

Os jogos estão à nossa volta há muito tempo, mas recentemente eles começaram a ser vistos com mais seriedade. Henry Jenkins nos questiona sobre convergências tecnológicas mostrando, quase como um hipertexto, que diversos elementos aparentemente não ligados podem não somente se conectar, mas também foram feitos para se completarem, trazendo assim diferentes plataformas para se apoiarem e darem sentido ao que podemos chamar de transmídia. Exemplos destes mecanismos de apoio podem ser vistos atualmente em seriados (Lost), filmes (Matrix), inúmeros jogos (Red Dead Redemption) onde a princípio você tem acesso a uma parte da história ou do enigma a ser descoberto e se for à busca dele, poderá ter a completude do significado ou da narrativa.

Peguemos o filme Matrix que foi bem exposto pela mídia por um tempo. A base para a idéia do roteiro foi feita em cima de jogos de RPG (jogo de interpretação de personagens) já comentado pelos Irmãos Wachowski. Sem sombra de dúvida há uma forte influência também de Neuromancer de Gibson, tido como primeira aparição literária do processo de separação corporal e imersão mental em um mundo virtual. Com o filme Matrix pronto, houve o lançamento de animações (Animatrix) que eram crônicas de acontecimentos paralelos aos filmes e também houve o lançamento do jogo onde contava outras partes que não detalhavam no filme. De maneira geral para entender toda a complexidade desta narrativa, não era somente estourar pipocas e ir para o

cinema, havia um jogo nas entrelinhas de buscar fragmentos para completar a história. Segundo Jenkins, os irmãos Washowski forçaram a narrativa transmidiática além do ponto que a maioria do público estava preparada.

A transmídia surgiu em resposta à convergência das mídias, uma estética que traz novas soluções e requer novas exigências aos consumidores, dependendo da participação ativa e de conhecimentos específicos. Ilustrando, seria como uma conversa de boteco, que pode ser considerada mais fiel à forma em que nossa mente funciona, não de uma maneira linear e cartesiana mas sim de diversas conexões, como uma teia, estaria mais para um emaranhado de informações que saltam aos olhos conforme palavras-chaves são ditas, uma árvore de chaves e evolução como usado em alguns jogos.

“A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais...” (JENKINS, 2008)

Johan Huizinga nos sustenta uma defesa cultural sobre os jogos e traz uma perspectiva diferenciada, abordando-os como um dos elementos fundamentais da cultura humana elevando sua significância ao nível de culto. Sustentando esta importância lúdica dos jogos, Magda Vila e Paula Falcão explicam os objetivos dos jogos, capazes de transmitir valores e informação a fim de sustentar um desenvolvimento e experiências psicoterapêuticas exemplificando com jogos do passado como pau-de-sebo, amarelinha que possuem significados inclusos e que foram se perdendo ao longo do tempo conforme o jogo se aproximou de um produto mercadológico. Segundo Haim Grunspan, o jogo seria a realidade virtual proposta por Piaget, o mundo do jogo seria terapêutico porque é uma vivência no mundo virtual e não no mundo real, trabalhando assim com projeções, não significando a realidade e sim possibilidades experimentais, o ser humano se sente limitado às experiências disponíveis no mundo real e no mundo virtual, com complexidades menores, com menos variáveis há a possibilidade de mudança e experimentação de outros resultados.

Os jogos são ferramentas extraordinárias no campo de ensino didático, transmissão de valores éticos e morais, e que hoje começa a ganhar uma visão profissional além de um hobby. Com sua situação no mercado mundial em crescimento e seus efeitos colaterais de grande representatividade em nossa cultura, os jogos possuem cultura e linguagem própria que merecem um estudo e aprofundamento teórico para que possamos compreender a real utilidade e potencialidade desta ferramenta tão antiga. Os jogos focam a utilização de ferramentas visuais sensíveis extracorpóreas e assim amplia sua capacidade de transmitir informações aos jogadores de uma maneira ímpar.

As obras relacionadas às Artes, Tecnologia, Cultura, e Novas Mídias sustentam um caráter experimental e o meio de construção de poéticas artísticas dentro da perspectiva das novas mídias, assim permitindo uma investigação mais aprofundada da ciberarte e narração transmídia. Priscila Arantes apresenta um panorama do processo histórico de estabelecimento da estética digital, as poéticas artísticas tentam e devem acompanhar suas aplicações conforme a tecnologia e técnicas evoluem. Pierre Lévy define o virtual, o ambiente em que tentamos criar em questão, como algo derivado do *“virtus”*, algo que pode vir a ser, mesmo que em um plano imaginativo e ficcional, juntamente com Steven Johnson tentam definir como se estabelece e como nos afeta a era informacional,

trazendo a definição do conceito de cibercultura e o papel social do design de interface dentro das inovações tecnológicas e artísticas. Conceituações anteriormente abordadas por Gibson em seu livro *Neuromancer*, trazendo coisas como inteligências artificiais avançadas e um cyberspaço quase que "físico", conceitos que mais foram explorados pela trilogia *Matrix*.

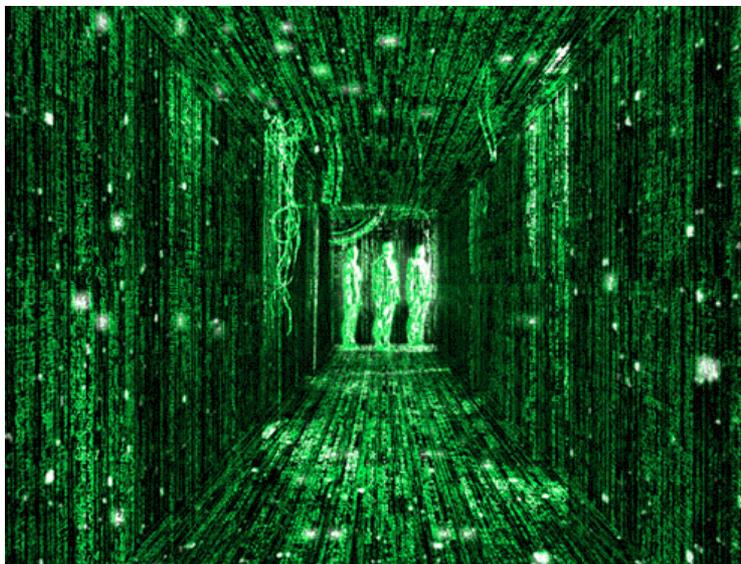


Fig. 2 Ambiente Ilustrando o cyberspaço do filme *Matrix*

Nada mudou mais o universo dos jogos do que o advento da internet, com ela os jogadores poderiam além de participar deste universo lúdico, trocar experiências entre si tudo ao mesmo tempo. Diante de uma cultura onde as mídias e formas de comunicação se convergem, a popularização do computador se mostra expansiva, artistas se aventuraram em experimentações com recursos digitais, trazendo ao mundo da arte diferentes modos de expressão e de estetização da interface (ARANTES, 2005: 68 a 72). Como parte integrante das artes tecnológicas, os jogos trazem consigo a carga de uma narrativa, que somado às possibilidades transmídias oferecem uma poética de interfaces para o espectador e com um caráter significativo de conteúdo.

As narrativas transmídias, sendo um código em fase de experimentação, desenvolvimento e adaptação do público, englobam trabalhos que ainda tentam entender os processos criativos que os circundam. Esse projeto se propõe a contribuir para a investigação teórico-artística sobre as poéticas propiciadas pela hipermídia, uma vez que, incorpora técnicas, aplicações e fundamentos das narrativas transmidiáticas, sugerindo um novo tipo de comunicação, estética e interatividade para este campo do conhecimento em gestão, relacionado com uma abordagem do universo cultural dos jogos.

Um jogo de narração e interpretação propriedades típica e nativa do RPG (jogo de interpretação de personagens) solidifica a melhor estrutura para se conceber um jogo transmidiático com os mesmos princípios, assim assumindo o típico jogo de mesa como base para a nossa proposta. Os jogos de RPG de mesa, diferente dos eletrônicos, possuem possibilidades infinitas e limitadas somente pela imaginação e não por opções previamente programadas, assim a acabamento quase que manual do inesperado fluxo que a história se tomaria seria o recomendado sendo supervisionado pelos próprios jogadores e administrado de maneira coletiva. Cada jogador ou grupo de jogadores seriam responsáveis pela produção de uma partícula da história que se somaria com a

história global, assim o jogo focado em transmitir informação e em capturar informação, criando nós e história conexas umas com as outras, formado uma teia de histórias coletivas.

A transmídia como já foi abordada, se dá com a colisão de diversas mídias interligadas, justamente a proposta concebida. Qualquer forma de transmissão de informação poderia ser usada para completar os fragmentos da história, um pendrive solto em um parque com coordenadas GPS, áudio de músicas ou gravações telefônicas, vídeos publicados publicamente ou escondidos em algum requeijo da internet e até mesmo narrações digitadas em um e-mail ou blog. A idéia é criar uma atmosfera ficcional lúdica crível, algo improvável mas que não se assume a total impossibilidade para a mente coletiva, um boato, uma hipótese fantástica. A proposta seria tematizada em um assunto contemporâneo que assombra a humanidade por muito tempo: o seu fim.

O apocalipse de tempos em tempos emerge nas bocas trazendo novas velhas profecias ou interpretações; Bug do milênio, Profecias de Nostradamus, 2012 dos Maias, Guerra Nuclear ou Biológica, Terrorismo, chuva de meteoro, Alienígenas, Zumbis. Os zumbis são as criaturas ficcionais que metaforizam o apocalipse, o fim da humanidade e início da barbárie. São criaturas de origem Haitiana, adaptadas por George Romero com a característica de morto-vivo e posteriormente tendo suas ramificações entre os zumbis infectados por vírus, por lixo tóxico, efeito espacial ou alienígena, que correm ou andam, criaturas que voltaram dos mortos ou que simplesmente perderam o controle do próprio corpo e agora agem como animais entre outros.



**Fig. 3 Zumbiwalk ocorrida em Goiânia em 2010
Para celebrar o início da série The Walking Dead**

Em um ambiente pré-apocalíptico se propõem o início do jogo, com algumas reportagens ficcionais sobre acontecimentos de violência isolados, início típico de qualquer filme ou seriado do assunto, a partir daí o rumo da história seria definido pela interação entre o "Narrador" (título dado a quem assume o controle de uma aventura de RPG de mesa e também usado aqui) e os jogadores dispostos a produzirem material midiático e fazer a composição da história sendo hospedado online todo o processo (atualmente no blog <http://www.guerrilhaz.blogspot.com/>). Um pequeno relato por telefone, um

vídeo de um sobrevivente sitiado em sua casa, fotos, qualquer coisa que possa ser agregado à narração. Com o desenrolar do tempo a ideia seria que esses focos estivessem sendo controlados e por isso a sociedade não perceberia nas ruas, somente quem estivesse interessado e ao fim do jogo o fato ficcional pudesse vir a se tornar um evento, como uma zumbiwalk constatando a chegada do tão temido Dia Z, ou o dia em que ocorreria a invasão dos Zumbis e que a sociedade voltaria à barbárie representada nos filmes.

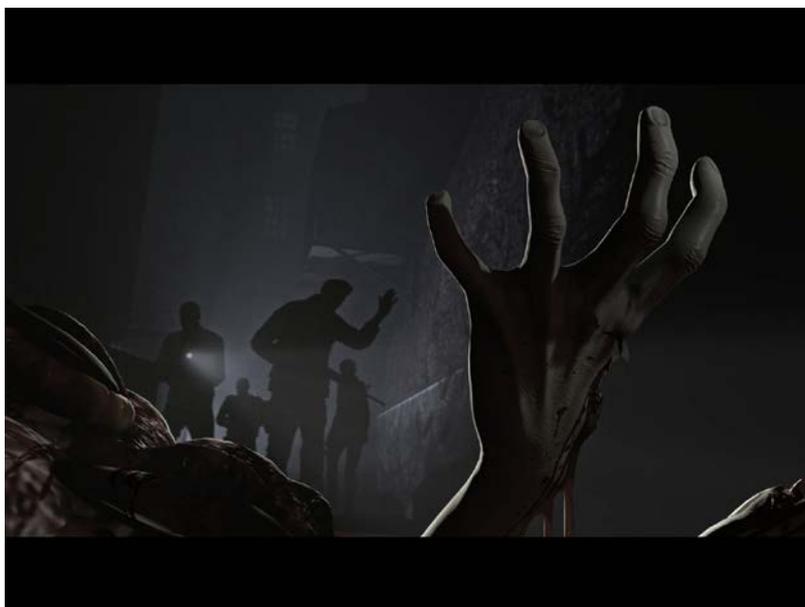


Fig. 4 Cena do jogo Left4Dead que traz um cenário pós-apocalíptico de Zumbis

Assim, esse projeto coloca em debate o caráter processual e contextual da prática artística, demarcando uma abordagem dos jogos enquanto elemento cultural relevante e a arte sendo passível de transformações diante das tecnologias. Muito mais que a apropriação de um recurso tecnológico, o trabalho vê nas novas interfaces do usuário, uma maneira de explicitar a mensagem e o conteúdo do trabalho artístico em mídias e outras plataformas capazes de transmitir informação em um universo ficcional e crítico de terror.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

- ARANTES, Priscila. Arte e Mídia: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.
- GIBSON, William. Neuromancer. São Paulo: Aleph, 1991.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual?. São Paulo: Editora 34, 1996.
- MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- VILA, Magda e FALCÃO, Paula. Focalização de jogos em t&d. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2002.

VÍDEOS:

- GAMER BR. Direção: Pedro Bayeux, produção: Flavio Soares, distribuição online: Pirex, 16 de abril de 2005. (50 min) Pagina consultada a 10 de julho de 2011, < <http://pirex.com.br/gamer-br/> >
- THE MATRIX (Matrix), Direção e roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, produção Joel Silver, Distribuição: Warner Bros. EUA, 1999. (136 min) DVDrip.
- DAWN OF THE DEAD (Madrugada dos mortos), Direção: Zack Snyder, roteiro: James Gunn, Produção: Marc Abraham, Eric Newman e Richard P. Rubinstein, distribuição: Universal Pictures. 2004. (100 min) DVDrip.
- DIARY OF THE DEAD (Diário dos mortos), Direção e produção: George A. Romero, distribuição: Imagem Filmes. EUA, 2007. (95 min) DVDrip.
- THE WALKING DEAD (The Walking Dead). Criação e roteiro: Frank Darabont, produção: Denise M. Huth, distribuição AMC. EUA, 2011. (60 min) HDTV, 1ª Temporada
- REC (Rec). Direção Jaume Balagueró e Paco Plaza, estúdio e distribuição: Califórnia Filmes. Espanha, 2007. (85 min) DVDrip
- 28 DAYS LATER (Extermínio – Os dias estão contados). Direção Danny Boyle, estúdio e distribuição: Fox Home Video. Reino Unido, 2002. (112 min) DVDrip
- RESIDENT EVIL (Residente vil: o hóspede maldito). Direção: Paul W.S. Anderson, estúdio e distribuição Columbia Home Video. Inglaterra, Alemanha, França e EUA, 2002. (112 min) DVDrip.
- HIGH SCHOOL OF THE DEAD. Direção: Tetsuro Araki, studio Madhouse. Japão, 2010. (23 min) TVrip, áudio japonês, 1ª Temporada.

JOGOS:

- RESIDENT EVIL. Criação: Shinji Mikami, estúdio: Capcom. 1996, Plataforma PlayStation.
- LEFT 4 DEAD. Estúdio: Valve, distribuição: Steam. Direção: Cesar Hughes Produção: Percy Whitehill, Anthony Walkley e Grover Hollendonner. 2008