

BIOSHOCK E A CRIAÇÃO DE MUNDOS POSSÍVEIS

Artur Palma Mungoli¹

Resumo: Este trabalho estuda a construção narrativa não linear de jogos de videogame e como instrumento para a cativar o jogador a entrar em "mundos possíveis", analisando o jogo BioShock (2007). Procura-se demonstrar as estratégias narrativas e suas implicações nessa arquitetura: a desconstrução da linearidade narrativa, múltiplas temporalidades e tramas que influenciam desde aspectos da narração até a composição de trilhas sonoras diegéticas. A análise considera os estudos sobre narrativas digitais como os da pesquisadora Murray (2003), Propp (2006), Manovich (2000) e Eco (1997).

Palavras-Chave: videogames, Narrativas não lineares, BioShock, Narrativas interativas.

Introdução

Ao longo dos anos, as narrativas de videogames passaram por grandes transformações. Muitas dessas transformações são geralmente creditadas ao desenvolvimento de processadores mais potentes que elevaram a estética dos jogos a um novo patamar. No entanto, as transformações que ocorreram em termos narrativos propriamente ditos estão configurando o gênero narrativo usado em jogos de videogame como uma nova expressão artística. Sobre esse fato, é conveniente lembrar que a Academia Britânica de Artes (BAFTA) já instituiu premiação para os melhores roteiros de videogames, num sinal claro da mudança de visão da crítica sobre esse novo produto cultural.

Distanciando-se dos padrões narrativos usados no cinema e televisão, as narrativas de videogame se destacam pelo uso das inúmeras possibilidades de construções não-lineares,

¹ Mestrando em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero. E-mail: artur_palma@yahoo.com.br

tanto em termos construção de personagens, quanto de enredo; e se caracterizam por sua especificidade como fenômeno artístico, como enfatiza Machado (2010, p. 26):

O que importa é perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação, a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas a nova sensibilidade que agora emerge.

Nesse cenário, o presente artigo pretende trabalhar como funciona esse tipo de arquitetura na construção de universos ficcionais em narrativas de videogames interativas não-lineares como um desafio para o desenvolvimento de personagens.

Cabe ainda destacar que nosso problema de pesquisa se coloca a partir de um horizonte desafiador no qual “a computadorização da cultura não apenas leva à urgência de novas formas culturais como jogos de computador e mundos virtuais, ela também redefine as já existentes como a fotografia e cinema.” (MANOVICH, p. 9). Nesse cenário, cumpre problematizar não apenas a narrativa de videogame como se ela pudesse existir isoladamente, mas também os aspectos sociais e econômicos envolvidos na criação e na experiência de consumi-las.

Narrativas interativas não lineares de vídeo-game

Há uma grande carência de estudos voltados à composição de narrativas interativas não-lineares como as de jogos de videogames. Por isso, nota-se a necessidade de compreender o funcionamento e ferramentas usadas, podendo estabelecer conceitos e padrões que ajudem a interpretar esse meio.

A arte de contar histórias é uma qualidade por vezes deixada em segundo plano quando uma nova técnica ou uma nova tecnologia surge. No começo do cinema, as histórias eram muito mais simples e rudimentares até, se comparadas às histórias apresentadas pela literatura da mesma época. Atualmente, o cinema possui exemplos de requintada complexidade em suas consideradas “obras-primas”. (GOSCIOLLA, p.19)

Alguns estudos já publicados evidenciam (BRUNI, 2009) a necessidade de se efetuar uma análise das narrativas de videogames para além da questão do lúdico como seu princípio estruturador. Por utilizar extensivamente possibilidades singulares à mídia dos games, *BioShock* será o objeto de análise deste artigo.

Sua narrativa continua sendo referência para críticos, e atraindo jogadores, mesmo anos após o seu lançamento, não apenas no sentido do lúdico, mas também por conta de sua trama que proporciona “um desejo de conhecer; (...) desejo de saber, (...) descobrir segredos, saber o final, conhecer a verdade”. (CULLER, 2009, p. 126). Levando-nos a compreender que “quando observados mais atentamente, jogos e história não são necessariamente opostos.” (MURRAY p. 140)

Ao contrário do afirmava Manovich em 2000 (p. 216), os jogos de videogame atuais evoluíram na construção e desenvolvimento de personagens e narrativas, deixando de ser “como ler uma história de detetive ou jogar xadrez”. Nesse sentido, o meu trabalho procurará mostrar como os jogos de videogames podem ser uma nova plataforma para construção de narrativas complexas, não apenas no sentido de sua imagem, mas de toda a sua estrutura. Envolvendo elementos narrativos variados como personagens, enredo, narrador, tempo, espaço que constroem, simultaneamente, dando à trama uma complexidade baseada na complementaridade e não na mutua exclusão.

O quadro teórico de referência do projeto levará em conta os estudos sobre narrativas contemporâneas no ambiente digital como os de Janet Murray (2003), Vladimir Propp (2006), e Umberto Eco (1997). Além disso, discutimos a existência de uma narrativa de natureza complexa, contrapondo-nos aos pensamos de Lev Manovich (2000).

Por meio de um enfoque qualitativo que leva em consideração, principalmente, as ferramentas teórico-metodológicas dos estudos de linguagem voltados para narrativa, o presente artigo analisa algumas das estratégias narrativas empregadas em *BioShock*. Trata-se ainda de um estudo exploratório devido ao próprio estágio de desenvolvimento em que encontra nosso projeto de pesquisa.

Estrutura Narrativa em *BioShock*

Neste trabalho, será feita uma análise da construção narrativa não linear do videogame *BioShock* que foi lançado em 2007 e narra a história de uma cidade submarina chamada Rapture. Já no início do jogo, aprendemos a história e inspiração por trás da construção de uma cidade no fundo do oceano Atlântico. Essa história, entretanto, é contada inicialmente pela perspectiva de seu criador e não de seus habitantes, cujas versões serão mostradas posteriormente no decorrer da história através de diários pessoais. Tal recurso permite a desconstrução dos padrões narrativos fazendo com que perspectivas de diversos enunciadores deem vida à trama através da opção do jogador.



Em geral, as pessoas notam como a característica mais evidente das narrativas de videogames a possibilidade de o jogador assumir o papel de protagonista e de ter inúmeras possibilidades e caminhos dentro da arquitetura de uma história. Entretanto, há outras implicações na utilização dessa arquitetura que mostram a complexidade de sua forma narrativa, como a desconstrução da linearidade narrativa, envolvendo múltiplas temporalidades e tramas que influenciam desde aspectos da narração até a composição de trilhas sonoras diegéticas.

Uma das características da base estética para a construção narrativa de *BioShock* é o estilo de arte remanescente do final dos anos de 1950. *BioShock* mostra uma realidade alternativa que se passaria no ano de 1960 construindo um mundo ficcional que mistura elementos da cultura pop desse período. Dessa forma, história e estética confluem para construção de características de “mundos reais” e “mundos possíveis” (Eco, 1997). Esse jogo incessante de pontos de vista dá ressonância ao que afirma Calabrese (1987, p. 116):

"(...) somos nós os manobreadores da astronave, ou melhor, as personagens submetidas aos acontecimentos da história, relatados pela história. O jogo-narração torna-se assim uma espécie de percurso que o fruidor percorre não só

materialmente, no concretismo das provas impostas, mas também teoricamente, nas provas de destreza narrativa necessárias para gozar em simultâneo do jogo pelo lado de fora, como espetáculo, e por dentro, como aventura."

Ferramentas narrativas lineares e não lineares

É impossível afirmar que *BioShock* possui uma construção totalmente fora do padrão. O enredo central se constrói em uma típica estrutura de 3 atos. Entre os recursos narrativos usados, podemos notar um padrão que se aproxima das funções narrativas (Propp, 2006). Entretanto, ele utiliza de uma série de ferramentas e recursos narrativos que o destacam entre jogos best seller, e que o tornaram um exemplo muito imitado nos anos seguintes ao seu lançamento.

Como um jogo em primeira pessoa, o jogador assume o papel de Jack, o protagonista. Através da visão desse protagonista, o jogador passará pela narrativa do jogo que conta a chegada de Jack à cidade de Rapture até o retorno dele à superfície.

Durante essa história, entretanto, há uma série de ferramentas narrativas distintas para o jogador compreender o que levou a promissora cidade de Rapture a se tornar um lar para viciados e loucos.

Abaixo discuto três das formas narrativas que *BioShock* explora e que somente são possíveis ao misturar narrativa e interação.

Narrativa em primeira pessoa: o poder das decisões

Um dos pontos mais importantes a ser ressaltado é que o principal arco narrativo do jogo (a história do protagonista por Rapture) é contado de uma maneira relativamente tradicional. Durante diversos trechos da história os criadores tomaram o cuidado para que o jogador tivesse apenas a ilusão de que estava tomando uma decisão por conta própria. Isso é usado, principalmente, na introdução do jogo. Quando são apresentadas as três principais

personagens da história: Jack (o protagonista), Andrew Ryan (o criador de Rapture) e Atlas (o guia do jogador).

A história começa com o protagonista sobrevoando o oceano Atlântico em um dos poucos momentos sem que o jogador possa interagir. Após uma frase de fala vemos que algo de acontece com o avião. Nada é mostrado ao jogador, apenas gritos e ruídos de uma turbina de avião. Após alguns segundos a tela retorna para a perspectiva do protagonista enquanto ele vê uma série de objetos pessoais como bolsas e malas sendo puxados ao fundo do oceano enquanto ele luta para emergir.

Cercado por um imenso oceano, os designers utilizaram uma série de scripts dinâmicos (sequências de programação que só se iniciam caso algumas ações sejam feitas) para direcionar o jogador no meio da água até um farol que está próximo dele. Tudo isso é feita de maneira extremamente cuidadosa. Ao avançar pela água as chamas do incêndio do avião o impedem de seguir por outro percurso e o caminho fica obstruído por chamas e destroços.

Chegando ao farol o jogador é apresentado a um dos assuntos tratados no jogo: a fé na racionalidade e como ela se torna capaz de cegar seus seguidores como qualquer outra religião, isso se dá através de um busto do idealizador da cidade submersa coberto por uma faixa com a frase "Nenhum deus, ou rei. Apenas homens."

Em seguida o jogador é levado até um transporte submarino que o leva até a cidade subterrânea. Nele é exibido um vídeo de divulgação de Rapture, durante a sua exibição é estabelecido o motivo para a criação do local onde o jogo será passado, tudo através da mensagem:

Um homem não tem direito ao suor de seu rosto?
'Não', diz o homem em Washington, 'ele pertence aos pobres'.
'Não', diz o homem no Vaticano, 'ele pertence a Deus'.
'Não', diz o homem em Moscow, 'ele pertence a todos'.
Eu rejeito essas respostas. Ao invés disso eu escolho ao diferente. Eu escolho o impossível. Eu escolho... Rapture.
Uma cidade em que artistas não temeriam a censura, em que cientistas não ficariam presos à fútil moralidade, onde os grandes não ficariam limitados pelos pequenos'.

Os slides que acompanham o áudio desse discurso são compostos por imagens típicas de regimes autoritários em que os cidadãos têm sua liberdade de expressão reprimida pela força. Somente quando os slides acabam e a imensa e imponente cidade submersa é apresentada, para espanto do protagonista e, conseqüentemente, do jogador.

Ainda no transporte o jogador recebe uma mensagem de um homem chamado 'Atlas' que, como o próprio nome sugere, será o guia por boa parte da história, indicando o que o jogador deverá fazer e quais os próximos objetivos para avançar a narrativa.

Todas essas informações são fornecidas através de um rádio que o jogador pode começar a usar a partir do momento que ele chega à cidade de Rapture.

Diários em áudio: uma grande história

Se um jogador seguir a história normal de Rapture, ele jamais compreenderá o que levou uma poderosa cidade recheada de gênios da arte e ciência a ser destruída e se tornar um lar de pessoas totalmente insanas.

Toda essa história e as motivações das personagens são contadas através de objetos chamados "diários de áudio".

Durante a exploração de Rapture o jogador encontrará uma série de gravadores de áudio que ele pode coletar. Todos eles contam com uma gravação de um antigo morador da cidade.

Cabe ao jogador decidir coletá-los ou não. A única recompensa direta que o jogador recebe é uma "conquista" ou "troféu" (dois sistemas de recompensa presentes nos consoles Xbox 360 e PlayStation 3, respectivamente). Além disso, ele passa a poder compreender o que aconteceu com a cidade, como era a vida de seus moradores, seus costumes, conflitos e o que causou a derrocada da cidade.

Mas, ao contrário de outros jogos, os diários de Rapture são feitos de maneira coerente. Ou seja, é possível ouvir uma série de relatos de ex-moradores fazendo coisas simples como adolescentes comentando seus encontros amorosos em parques, ou até memoriais de familiares a algum ente querido que faleceu. Nota-se um esforço para fazer com que todos esses diários sejam "naturais". Apesar de parecer banal, a importância de preencher

os diários com conversas, sonhos e conflitos dos moradores ajuda a deixar história mais fluída e estabelecer uma série de personagens e arcos entre eles, mesmo sem que o jogador tenha um contato direto com eles.

Outro ponto importante na criação desses diários é que boa parte deles possui uma narrativa fechada, apresentando blocos narrativos inteiros, sem ser divididos entre várias gravações. Eles mesmos são apresentados de maneira não linear. É possível ouvir trechos de uma revolução nas ruas de Rapture e, num ponto mais avançado do jogo, encontrar um outro diário que conta sobre alguma festa ou evento social pouco depois da inauguração da cidade. Como um quebra-cabeça, cabe ao jogador montar esses diversos diálogos e confissões para compreender a realidade de Rapture.

Toda a narrativa de *BioShock* é apresentada como um grande labirinto de informações, que dá ao jogador a opção de se aprofundar nas narrativas de cada personagem, ou apenas se dedicar a concluir a história principal do jogo.

De acordo com dados de uma rede social chama "Raptr", que rastreia o avanço dos jogadores, cerca de 10% dos jogadores cadastrados nela coletaram todos os 122 diários de áudio presentes durante o jogo (somando as versões de Xbox 360 e PlayStation 3 que possuem seus sistemas de pontuação e permitem coletar esses dados). Isso pode ser considerado como um indício de que os jogadores se constituem de como leitores de segundo nível (Eco, 1997), aprofundando-se na história e em todo universo da trama.

O poder da decisão

Um dos principais destaques de *BioShock* é o uso da interação do jogador como ferramenta narrativa. Ao contrário de muitos jogos que apresentam suas histórias através de animações com a exceção da já citada introdução, o jogo inteiro é contado através de diálogos pelo rádio e pelos diários de áudio.

Entretanto, a autonomia de decidir o que acontece durante o jogo é interrompida no final do segundo ato. Após descobrir que não passa de uma ferramenta para passar o controle do que resta da Rapture para Atlas matando Andrew Ryan, o jogador se torna uma marionete de Atlas.

Caso jogador tenha coletado e ouvido os diários de áudio até então ele saberá que Andrew Ryan teve um filho ilegítimo com uma stripper. Esse mesmo filho teria sido roubado e sofrido com uma série de experimentos psicológicos que o forçassem a obedecer qualquer ordem que lhe fosse dada e tivesse o termo com "Por gentileza...".

Ao encontrar Andrew Ryan, separado por uma estrutura, a relação do protagonista com o criador de Rapture é explicada pelo próprio como sendo "sua maior decepção". Além disso, ele demonstra como o protagonista não passa de uma ferramenta nas mãos de de seu nêmesis.

Em seguida há uma quebra na estrutura do jogo. Desde que chegou a Rapture o jogador sempre teve total controle sobre as ações do protagonista, até que Ryan sai de sua proteção e dá ordens ao jogador como se este fosse um animal adestrado: "Sente-se, por gentileza? Levante-se, por gentileza? Corra. Pare. Vire-se." Durante todo esse diálogo é impossível ter qualquer controle sobre as ações de Jack, não importa a vontade do jogador. A narrativa se inverte, e ao invés de ditar o ritmo e ações, o jogador se torna refém das ordens que lhe são dadas, sem quaisquer condições de quebrá-las. Utilizando a singularidade da mídia que é o videogame para enfatizar o poder narrativo de uma personagem que não tem como fazer o que é certo, mas apenas o que lhe mandam.

Por fim Andrew Ryan entrega um taco de golfe para o protagonista e fala "um homem escolhe, um escravo obedece", como um desafio ao jogador para que ele supere o controle imposto sobre ele.

Entretanto, é impossível, enquanto a personagem repete a frase anterior, o protagonista dá seguidos golpes com o taco de golfe. Utilizando a singular falta de interação como uma das ferramentas narrativas mais impactantes do jogo, enfatizando um dos pontos de vista de seus criadores.

Logo após essa sequência o jogador recupera controle sobre o protagonista e precisa correr para salvar a própria vida, aumentando ainda mais o contraste de ter que se salvar logo após descobrir que não passa de uma marionete.

Esse é o principal exemplo em *BioShock* da importância da interação no desenvolvimento narrativo de um jogo. Como a limitação a essa interação pode servir como ferramenta para isso.

Vale notar como *BioShock* quebra um dos padrões dos videogames, que são compostos por séries de ações, entrecortados por animações que contam a história, normalmente sem interações do jogador. Esse tipo de solução narrativa pouco desenvolvem características que só são possíveis nos videogames.

Múltiplos desfechos

Outro recurso que se torna possível através da interação do jogador é a existência de múltiplas resoluções para a narrativa do jogo. No caso de BioShock há dois finais distintos (e um deles ainda conta com duas variações).

A definição dos finais, entretanto, é feito de uma maneira pouco aprofundada. Durante o jogo há a possibilidade de "colher" um produto químico usado de meninas chamadas de "Little Sisters".

Caso o jogador resgate todas as meninas, ele terminará a narrativa com o final "bom", em que ele adota as meninas e termina com uma vida normal na superfície.

Se o jogador optar por extrair todo o produto de uma ou mais meninas, o que acarreta no sacrifício da vida delas, ele terá o final "ruim" do jogo, em que ele se torna o novo dono de Rapture e envia as criaturas da cidade para invadir a superfície do planeta.

O grande problema com a implementação desse sistema em *BioShock* é que o jogador não tem nenhuma indicação durante o jogo. Não há nenhuma outra recompensa narrativa. Ao contrário do caso dos diários de áudio, em que o jogador recebe a motivação de conhecer toda a história da cidade e seus moradores, no caso das Little Sisters a única recompensa é a animação final.

Em termos de jogo, quando o jogador extrai todo o produto das meninas, sacrificando-as, ele recebe facilidades imediatas para adquirir mais poderes, mas caso ele salve-as, ele receberá uma recompensa maior depois. Apesar dessa pequena diferença, nada é alterado, as personagens não alteram seus comportamentos ou suas ações de acordo com as suas opções.

A única consequência narrativa é a animação final, o que pode ser considerado um defeito nesse sistema de "moral", já que força o jogador a agir pelo seu conhecimento

enciclopédico para ajudar os outros, sem qualquer recompensa narrativa como novos diálogos e possibilidades de desenvolvimento da história.

Considerações finais

Como mencionado anteriormente, *BioShock* serve como um bom exemplo para esta análise pois se tornou um jogo "best-seller", com mais de 4 milhões de cópias vendidas ². Ou seja, foi capaz de utilizar diversos recursos singulares à sua mídia sem perder o apelo do grande público e sem se tornar um jogo "de nicho".

A narrativa principal do jogo (o arco do protagonista) se encaixa em quase todas as 31 funções narrativas propostas por Vladimir Propp. Desde o distanciamento do protagonista ao chegar ao estranho mundo de Rapture até a punição do antagonista.

Neste arco principal, a grande diferença em relação a outras mídias fica por conta da desfecho da história. Quando o jogador pode encarar os diferentes finais do jogo: o final "bom", em que o protagonista forma uma família com as "Little Sisters" que foram salvas na história, ou o final "ruim", em que o protagonista assume o lugar do antagonista como líder de Rapture, realizando o sonho de tomar a superfície terrestre.

Mas, o principal destaque na criação de uma narrativa não linear, fica por conta dos "diários de áudio", pois alimentam o "desejo de conhecer" (Culler, 2009) dos jogadores.

Por fim, outra ferramenta narrativa em *BioShock* é o uso da interação, ou falta dela, em momentos cruciais. Estratégia que faz com que o jogador sinta as dificuldades e obstáculos que o protagonista está enfrentando. Soma-se a isso a perspectiva em primeira pessoa que coloca o jogador na visão e controle das ações do protagonista. A junção desses fatores evidenciam uma construção narrativa que só pode ser explorada através desta mídia.

Esse tipo de construção, ao mesmo tempo em que coloca em jogo a enciclopédia (Eco, 1997), amplia as possibilidades de interpretação criados a partir de pontos de vista de natureza "móvel e intercambiável" (Machado, 2007, p. 184). Levando o jogador a assumir papéis de leitor de primeiro ou segundo nível (Eco, 1997), conforme seu desejo. Essa multiplicidade

² De acordo com dados divulgados pelos distribuidores:
http://www.el33tonline.com/past/2010/3/4/original_bioshock_sells_4_million/

constitutiva é uma das marcas fundamentais de narrativas complexas não lineares desenvolvidas para ambientes interativos.

Desta forma, defendemos a idéia de que as narrativas de videogame existem, ao contrário do que afirma Manovich (2000), pois desenvolvem estratégias narrativas complexas envolvendo o jogador não apenas na fábula, mas também na constituição cognitiva de um mundo possível.

Referência Bibliográficas

BRUNI, Paulo. *Poética do Videogame: principais teóricos para análise de interfaces lúdico-narrativas*, 2009. Trabalho apresentado no III Simpósio Nacional ABCiber - ESPM/SP.

Disponível em:

http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/7_esteticas/eixo07_art11.pdf

CULLER, Jonathan. *Literary theory* – Culler, JONATHAN (2009 – Sterling Publishing Co.)

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Cia. das Letras, 1997.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as Novas Mídias*. São Paulo: SENAC-São Paulo, 2008)

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press, 2000.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo, Itaú Cultural: Unesp, 2003.