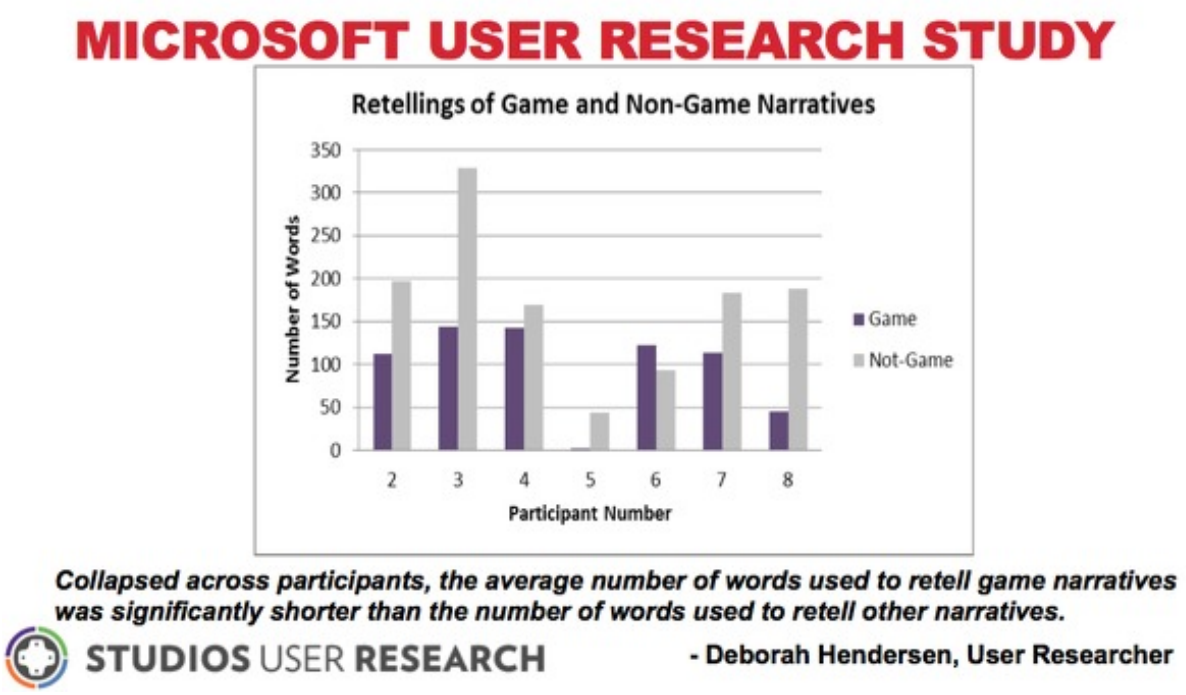
A narrativa não interessa

Nelson Zagalo 28/03/2014

O responsável pelo desenho de narrativa do videojogo “League of Legends” (2009), Tom Abernathy, conjuntamente com Richard Rouse III, autor de “Game Design: Theory and Practice” (2001) deram uma conferência na GDC deste ano intitulada "Death to the Three-Act Structure!" [1]. No essencial o que defenderam foi que a estrutura da narrativa clássica, dos três actos (Estabelecimento; Complicação; e Resolução), a mais comum em Hollywood, não se adapta bem aos videojogos, e que estes a devem abandonar. Até aqui nada de novo, esta discussão sobre os jogos precisarem de estrutura narrativa, ou não, é tão antiga como o próprio meio, o que é novo é o fundamento utilizado para defender esta tese.

Assim o novo argumento trazido à discussão apoia-se em estudos recentes, realizados pelo laboratório de User Research da Microsoft, em que Deborah Hendersen avaliou o quanto os jogadores se lembravam das histórias dos videojogos e comparou o detalhe dessas recordações com as dos espectadores de cinema, tendo concluído que os espectadores de cinema recordam muito mais detalhes da história do que os jogadores de videojogos. Estes por outro lado apresentam uma muito maior facilidade em recordar os personagens, não as suas ações, mas a sua caracterização (as qualidades observáveis, tais como idade, sexo, inteligência, postura, gestos, lar, carros ou roupas, etc.). Apesar disso Hendersen conclui que “os jogadores eram capazes de desenvolver pensamentos ricos sobre a narrativa” [2].



Além deste estudo, Abernathy e Rouse, apresentam também uma listagem de taxas de completação de videojogos, a partir de dados do Steam e da Bioware. Nessa lista podem ver-se alguns dos jogos mais reconhecidos pela sua componente narrativa, e que não vão além dos 50% de jogadores que os terminam. Assim sendo, teríamos que a maioria das pessoas nunca chega a ver o final do jogo, ou seja, nunca chega a passar pela resolução da história. Para Abernathy e Rouse isto é mais um dado que suporta a ideia de que a história é irrelevante, e assim não hesitam em defender que o mais importante no desenho de um jogo deva passar a ser “o personagem e o alinhamento das suas motivações com as motivações do jogador”.

Na verdade a argumentação, suportada por estes dados, parece lógica deixando poucas alternativas para defender o contrário. A grande questão é que aquilo que é aqui discutido, é nada mais do que o ressuscitar de uma discussão com milhares anos, quando nem sequer se imaginava a possibilidade do que seria um videojogo.

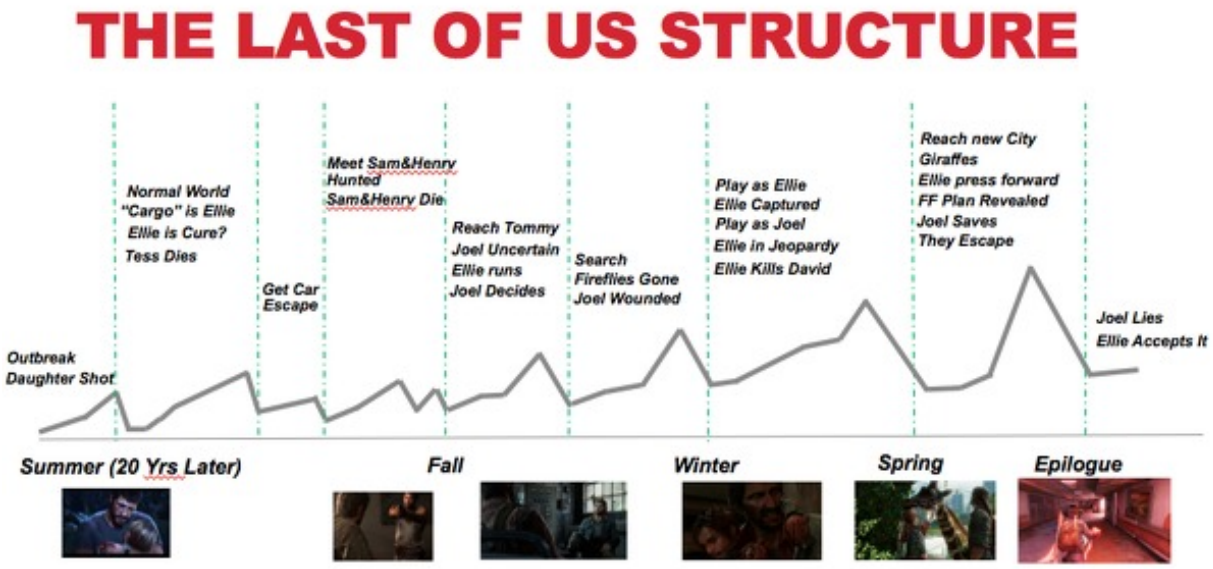
Já Aristóteles se questionava sobre o que seria mais importante para um drama, a Estrutura ou os Personagens. Nessa altura foi convincente a defender a estrutura sobre o personagem, mas chegados ao final do século XIX, com o surgimento da experimentação no romance escrito, esta ideia da supremacia do enredo, da estrutura narrativa, sobre os personagens começou a ser fortemente questionada. Autores como Marcel Proust ou Eça de Queirós apresentam obras que se detêm fortemente na análise dos ambientes e seus personagens, parecendo por vezes esquecer-se mesmo de que existe um enredo, uma estrutura que nos leva para algum lado em concreto.

"...os personagens são aquilo que a estrutura lhes permitir ser, e a estrutura será aquilo que os personagens fizerem. Não existe um sem o outro."

Mas na verdade esta discussão, a antiga ou a de agora dos videojogos, não faz o menor sentido, como muito bem nos diz McKee em “Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting” (1997), já que: “A estrutura é personagem, e a personagem é estrutura. São ambas a mesma coisa, e por isso não pode existir uma sem a outra”. Para McKee o que acontece é que as pessoas tendem a confundir “Caracterização” (ver acima) com “Personagem”. “A personagem verdadeira, é apenas revelada nas escolhas que um ser humano faz sobre pressão - quanto maior for a pressão, mais funda será a revelação, mais verdadeira será a escolha para a essência da natureza desse personagem”. Ou seja, os personagens são aquilo que a estrutura lhes permitir ser, e a estrutura será aquilo que os personagens fizerem. Não existe um sem o outro.

Quanto a terminar os videojogos, o chegar ao final, se 50% dos jogadores terminam os videojogos com grandes histórias, esta deve ser considerada já uma boa taxa de sucesso. Se comparamos com os grandes romances da história da literatura, as taxas de completação serão com certeza bem inferiores. Quantos terminaram “Os Maias”, “Guerra e Paz”, já para não falar nas três mil páginas de “Em Busca do Tempo Perdido”?

Ou seja, o problema aparentemente bem identificado por Abernathy e Rouse, é um falso problema. O que temos não são jogos que apostam mais na história, e jogos que apostam mais nos personagens, mas antes jogos com bom e mau desenho de histórias, ou jogos com histórias incapazes de acompanhar o gameplay. E basta olhar para “The Last of Us” para compreender tudo isto, a sua estrutura segue os três arcos e os personagens seguem com ela, evoluindo e transformando-se. Nós vemos essa evolução, porque as suas ações no jogo se vão alterando, vão sofrendo transformações dos efeitos da estrutura da história.



O problema é que numa boa parte de jogos com história, apesar de até terem premissas interessantes e quererem progredir, são muitas vezes impossibilitadas de o fazer porque os personagens se mantêm iguais a si próprios do início ao final. A aposta de uma grande parte dos jogos com narrativa, em termos de personagens, não vai além da sua caracterização. Assim sendo, dou razão a Abernathy e Rouse, que o que é preciso é investir nos personagens e nas suas motivações, ou seja nos verdadeiros personagens. Mas isso implica investir em

mais estrutura, não menos, porque sem estrutura ficamos apenas com a caracterização, com um boneco.

Uma última nota. O exemplo de “Papers, Please” (2013) [3] que Abernathy e Rouse escolhem para referir com uma dessas novas abordagens ao personagem e que não está preocupada com a estrutura, é um erro tremendo. “Papers, Please” é na verdade um dos melhores exemplos da atualidade no que toca à junção entre jogo e história, porque tudo o que faço no jogo está intimamente ligado com a história. A progressão em “Papers, Please” demonstra muito claramente o quão interdependentes são estrutura e personagem. Aquilo que faço no jogo é regulado por uma estrutura em três actos, em que primeiro me é dado a conhecer a situação, depois segue para um segundo acto complicando-se, e finalmente termina revelando o resultado das minhas ações. O personagem sou eu, eu tomo decisões, mas tomo-as condicionado por uma estrutura narrativa que me informa das consequências, e que no fundo me motiva a continuar a jogar.

[1] 'Plot is overrated': Game narrative is all about your characters, in Gamsutra

[2] Slides “DEATH to the Three-Act Structure” (2014) de Tom Abernathy e Richard Rouse III

[3] "Papers, Please", o jogo da culpa, in Virtual Illusion