

Sequências Memoráveis

Nelson
Zagalo

15/02/2014

Esta semana Michel Ancel, um dos mais relevantes designers de jogos, conhecido pela criação de "Rayman" (1995-2013), deu uma entrevista a propósito do sucessor de Beyond Good & Evil (2003), na qual me pareceu falar mais como Relações Públicas do que como Designer ou amante de videojogos. Todo o seu discurso parece estar mais preocupado em defender o estúdio, e as opções deste, do que propriamente em falar abertamente sobre o que correu melhor e pior nos últimos anos. Nesse sentido várias das suas afirmações parecem surgir como puro cliché, apenas com o objectivo de criar expectativas sobre o que se deve esperar de "Beyond Good & Evil 2". Diz Ancel, a propósito da criação de sequências memoráveis nos videojogos:

Michel Ancel

"Não é apenas num único momento, mas toda a viagem na qual o jogador é conduzido pelo mundo. Em "Beyond Good & Evil" tentámos fazer o jogador viajar e descobrir coisas diferentes, e eu acho que é algo que nós realmente precisamos... É como numa boa história, ou num bom livro, ou num bom filme: é suposto o livro inteiro conduzir-te até àquele momento especial. É feito para te fazer sentir algo muito forte, mesmo que seja curto. Isto é algo que nós ainda não alcançámos na indústria de videojogos". [1]



Porque se continuo a acreditar que existe muito espaço para inovar, para fazer evoluir a linguagem dos videojogos, não posso contudo aceitar que continuemos a falar destes como se tivessem parado no tempo. Qualquer jogador que tenha jogado alguns dos jogos mais relevantes dos últimos 20 anos, percebe que o mundo dos videojogos mudou, que se transformou enormemente, nomeadamente quando falamos de história e emoção. Não podemos continuar a acusar os videojogos de não serem capazes de contar histórias, já não estamos nos anos 1980, ou 1990. Não conseguimos ter sequências memoráveis completas? Mas de que fala afinal Ancel?

Ancel reforça a ideia de que não se trata de pequenos momentos isolados num jogo, mas antes de jornadas com princípio, meio e fim. Não está a falar de vitórias difíceis sobre um "boss", mas de histórias completas, capazes de oferecer finais intensos, fortes, capazes de perdurar nas nossas mentes. Podemos dizer que Ancel se refere então àquilo que Ira Glass define no storytelling, como o "momento de reflexão" [2], o momento em que percebemos porque estivemos a ler um livro ou a jogar um jogo durante 15 horas. O momento em que a história se revela, e nos explica porque valeu a pena investir todo aquele tempo. Em que o autor nos dá a resposta à questão principal lançada no início da jornada.



Ico

Pensando desta forma, sabemos bem que muitos videojogos se têm limitado a momentos fortes mas efêmeros ao longo das jornadas de jogo. Aliás, uma das críticas que faço aos dois últimos jogos de Ancel, "Rayman Origins (2011) [3] e "Rayman Legends" (2013) é que funcionam segundo esta formula de efemeridade, com momentos intensos ao longo do jogo, mas sem nada para nos recompensar no final. Mas se pararmos para pensar sobre o que temos jogado nos últimos anos, e aplicarmos este enquadramento de experiência do storytelling, será verdade que não exista nada para apresentar no mundo dos videojogos?

Será que no ano que passou Ancel não jogou "The Last of Us" (2013) ou "Brothers: A Tale of Two Sons" (2013) e já que fala de viajar, será que também não jogou "Journey" no ano anterior? Duvido, aliás não são poucas as vezes que Ancel faz referência a "ICO" (2001) ao longo da entrevista, então porque diz que não existem jornadas memoráveis? Algum de vós, que tenha jogado "Shadow of Colossus" (2005) [4], consegue por um momento apenas, ousar pensar que a memorabilidade dessa jornada foi inferior a qualquer outra grande jornada sentida num livro ou num filme?

Julgo que é tempo de deixarmos de falar dos videojogos como parente pobre. E isto tem de ser assumido por todos, principalmente pelos criadores. São meios distintos, e cada um à sua maneira tem formas distintas de chegar até nós. Cabe a cada criador encontrar a melhor forma de o fazer. Por favor, não digam que não temos "viagens" memoráveis para recordar.

- [1] "An Audience with Michel Ancel", EDGE, Março 2014, nº264
- [2] "Ira Glass sobre Storytelling e Criatividade", Virtual Illusion, 02.2014 <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2014/02/ira-glass-sobre-storytelling-e.html>
- [3] "Excelência das plataformas, com desilusão na gratificação final", Virtual Illusion, 05.2013, <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2013/05/excelencia-das-plataformas-com.html>
- [4] "Shadow of the Colossus", a perfeição do balanceamento de emoções", Virtual Illusion, 04.2013, <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2013/04/shadow-of-colossus-perfeicao-do.html>