



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8



Interatividade, imersão, narratividade

SÉRGIO RIVERO CERVIÑO

Universidade Federal da Bahia, University of Wales ~ srivero@uol.com.br

Resumo:

Se falamos em novas mídias, com destaque para os chamados jogos digitais, pensamos, imediatamente, numa relação circular, interrelacional entre imersão e interatividade.

As novas tecnologias têm investido no sentido de tornar, cada vez mais invisíveis, as interfaces que conectam jogadores e computadores, contribuindo, conseqüentemente, para uma maior 'aproximação' desse jogador/leitor com os objetivos a serem atingidos nos jogos. Além dessa espécie de estratégia utilizada no plano do hardware, percebemos que no plano do software, isso também vem acontecendo. A utilização de formatos narrativos, a fim de construir histórias, proporcionam embalagens textuais variadas para os jogos em seus sistemas. Essa opção, por vezes, pela narrativa lúdica tem sido a razão de uma extensa e antiga discussão entre os chamados Narratologistas (Georgia Tech, Universidade da Georgia, Estados Unidos da América) e os chamados Ludologistas (Escola Escandinava, Universidade de Copenhague, Dinamarca). Jogos podem ser narrativas ou são apenas jogos? Essa discussão, se traz como resultado um revanchismo infundado, pois não parece contribuir, em nada, para fortalecer a presença de uma nova mídia na cultura, acaba por levantar uma outra questão que deve ser, isoladamente, discutida: a qualidade, do ponto de vista narrativo, de tais produtos – aqueles jogos digitais que se pretendam narrativos. Os jogos digitais vieram para ficar, certamente, e suas atribuições técnicas, que contribuem, em síntese, para promover a ausência da distância entre usuário e máquina, nos fazem prever que em breve essa nova mídia, por suas características tão pessoais, poderá ser tão ou mais importante que mídias tradicionais como o livro e o cinema. Mas o que fizeram as mídias tradicionais atingirem um grau de importância na cultura? Logicamente, o grande número de 'acertos narrativos' que elas produzem desde que foram criadas. Surgem então duas novas questões.

Questão número 1: o que seria um acerto narrativo? O que é ser bom, o que é ser ruim nos processos criativos? Que critérios existem para definir a qualidade de uma narrativa, seja ela o resultado de um meio tradicional ou de um novo meio? Seriam esses os critérios: a tecnologia, a criatividade, uma competente utilização das especificidades de cada linguagem?

Questão número 2: como definir essa competência?

Estaríamos então introduzindo um novo conceito: a narratividade como sendo o resultado do uso das especificidades de certas linguagens que acabariam por produzir valores estéticos a serem aceitos ou não pelo público em geral ou especializado. É nesse sentido que o artigo se pretende ao definir os conceitos de imersão e interatividade como influências sobre a narratividade nos jogos digitais. Propomos, então, uma metodologia de análise e definição dos conceitos de imersão e interatividade entre profissionais e estudiosos de várias áreas artísticas criativas (literatura, música, cinema, cinema de animação, teatro, dança etc) com o objetivo de, sobre comparação, percebermos como se dão esses conceitos, especialmente nos jogos digitais, e como isso se faz refletir neles em valores qualitativos.

Palavras-chave:

Interatividade, imersão, narratividade, cultura.

Introdução

As narrativas estão em todo lugar. Elas aparecem sob várias formas: textos literários, filmes, músicas, espetáculos de dança, artes plásticas, peças de teatro, fotografias e jogos digitais, entre outras linguagens. Mas essa ampla abrangência não faz do ato de narrar uma presença garantida em qualquer produto artístico. Para isto, são necessários alguns elementos envolvidos no processo de ‘contar uma história’.

Contar uma história é basicamente o resultado de alguns signos “arrumados de uma maneira que inspire a construção mental de uma história.”¹ (Ryan, 2006: 185) na mente do leitor (receptor).

Entre as muitas maneiras de contá-las, as histórias podem ser expressadas, por exemplo, pelo ponto de vista de um narrador nas páginas de um livro, através da linguagem de ação num filme ou através da letra de uma canção ou peça operística, ou ainda, pelo confronto dialógico entre personagens numa peça de teatro... Mas, também, senão através de produtos ‘palpáveis’, as histórias podem ser totalmente desenvolvidas pela verdadeira e única capacidade humana: a imaginação.

Neste caso, a fotografia mostrando um fragmento da realidade, um espetáculo de dança em sua natural ausência do texto verbal, cores e luzes traduzindo a realidade num quadro, uma escultura congelando um movimento, os vários instrumentos de uma orquestra apresentando uma peça musical; esses exemplos podem disparar na imaginação do receptor possíveis sequências narrativas. Momentos em que o receptor pode identificar (ou não) como sendo uma referência a sua história, e o que um determinado trabalho artístico sugere a ele; o que resulta numa experiência estética.

Narratividade

Podemos definir o que são narrativas, não apenas por suas características básicas (linha de tempo, personagens, conflitos), mas elas também podem ser analisadas a partir de sua ‘posição’ como ‘objeto’ cultural, através de seus conteúdos e, em ambas análises, levando-se em conta as relações que o texto narrativo tem com o leitor.

É claro que a literatura, o cinema e o teatro têm trazido para a humanidade importantes parâmetros. Podemos precisar hoje, depois de tantas possibilidades narrativas, o que é uma narrativa, o que ela produz nos seres humanos. Isso é o principal, para nós, também se discutimos narrativas nos jogos digitais.

O ‘princípio cooperativo hiper-protetido’², apresentado por Jonathan Culler (2000: 24), apresenta uma espécie de cooperação entre leitor e texto³. Esta cooperação existe porque o leitor está pronto para “explorar incertezas e não imediatamente perguntar: o que isto quer dizer?”⁴

É uma cooperação hiper-protetida porque as narrativas são produzidas em suportes como livros, peças de teatro, filmes etc que têm credibilidade por serem conhecidas referências culturais.

Esta credibilidade faz o leitor, amparado por todo o seu investimento e esforço, acreditar que aquela história “vale a pena” (idem: 25). A relevância de uma história está realmente na sua ‘capacidade de ser contada’.⁵

Um texto narrativo também pode atingir o leitor pelo seu conteúdo.

¹ “arranged in such a way as to inspire the mental construction of a story” (minha tradução)

² “hyper-protected cooperative principle” (minha tradução)

³ Ampliamos os significados de leitura e texto. Leitura como sendo a produção de sentidos e texto como sendo toda a realidade a ser compreendida, lida, pelo leitor.

⁴ “to explore uncertainties, and not immediately ask ‘what do you mean by that?’” (minha tradução)

⁵ “tellability” (minha tradução)

Se nos faz “pessoas melhores” isso acontece porque um livro, um filme, uma peça de teatro irá atingir as pessoas no nível de sua individualidade, como deve ser mesmo, “essencialmente livre de determinantes sociais”. Assim, as histórias

podem nos ajudar a sermos sujeitos abertos (liberais) (...) o enredo vai estimular a análise de complexidades sem a pressa de um julgamento, envolvendo a mente em questões éticas, induzindo os leitores a examinarem condutas (inclusive as suas próprias) (...) Ele (o enredo) promove o desinteresse, ensinando sensibilidades, afinando discriminações, produzindo identificações com homens e mulheres de outras condições, portanto promovendo um companheirismo (solidariedade). (Culler, 2000: 35-36)⁶

Se trazemos esse assunto para a perspectiva dos “game studies”⁷, Janet Murray dirá que assim como o mundo simulado tem sua física similar ao mundo real, as histórias virtuais ficcionais também têm que desenvolver uma equivalente “física moral”⁸. O que significa dizer que a verossimilhança deve estar presente na “reorganização que o autor faz da experiência” (Quinn, 1982: 207)⁹. A experiência de um personagem deve ser também similar à experiência que os seres humanos têm na vida real, respeitando a mesma lógica interna, aplicadas a outras formas ficcionais:

indicando que consequências estão atreladas às ações, que é recompensado, quem é punido, quão legítimo é o mundo (...) não somente o certo e o errado mas também que tipo de histórias fazem sentido nesse mundo, o quanto de ruim personagens perdedores têm que sofrer e o peso atrelado a essas perdas. (Murray, 1997: 207)¹⁰

Estas referências morais poderiam ser sintetizadas na palavra ‘transformação’: a possibilidade que os seres humanos e também os personagens têm de mudar, de se transformar depois de experimentarem situações significantes em suas vidas.¹¹

Esta possibilidade de mudança pode ser exemplificada em uma das pequenas narrativas literárias do escritor uruguaio Eduardo Galeano e inspirada em fatos reais, “A função do leitor 2”. (1992: 23)

Dizem ambas, realidade e ficção, que o Capitão José Manuel Castañón, o “herói do exército vitorioso” na Guerra Civil Espanhola, depois de ter lido, por toda uma noite,

alguns poemas de Cesar Vallejo, o “poeta dos derrotados”, decidiu na manhã seguinte abandonar o exército de Franco e pagou um preço por isso: foi colocado na cadeia e mais tarde partiu para o exílio na Venezuela.

⁶ “help us to become liberal subjects (...) the argument goes, by encouraging consideration of complexities without a rush to judgement, engaging the mind in ethical issues, inducing readers to examine conduct (including their own) (...) It promotes disinterestedness, teaches sensitivity and fine discriminations, produces identifications with men and women of other conditions, thus promoting fellow-feeling” (minha tradução)

⁷ Preferimos deixar a expressão no original por ser ela largamente utilizada, independentemente da língua. Uma tradução plausível poderia ser “Estudos dos Jogos”. (minha tradução)

⁸ “moral physics” (minha tradução)

⁹ “the author’s reorganization of experience” (minha tradução)

¹⁰ “which indicates what consequences attach to actions, who is rewarded, who is punished, how fair the world is. (...) not only right and wrong but also what kind of stories make sense in this world, how bad a loss characters are allowed to suffer, and weight is attached to those losses” (minha tradução)

¹¹ Modesto Carone vai dizer em um texto teórico que a transformação numa narrativa literária deve acontecer mesmo que o personagem não tenha consciência dela. Nesse caso, que o leitor então tenha dela consciência.

Narrativas e jogos

A partir desse exemplo, voltamos aos jogos digitais com uma questão: “como podemos fazer este poderoso novo meio, para as narrativas multiformes, ser tão expressivo como a voz do escritor na página impressa?” (Murray, 1997: 204)¹²

Efetivamente, os jogos digitais com tendências narrativas ainda não desenvolvem narrativas.

Ao invés de aprofundar os confrontos que o personagem principal poderia experimentar em sua própria vida, a maioria dos jogos parece se satisfazer com uma das características que eles têm em comum com as histórias: a natural e estrutural vocação que jogos e histórias têm para alcançar objetivos.

É o que acontece com os chamados jogos de tiro, gênero desenvolvido em sucessivas sequências do tipo “matar ou morrer”. Não há a intenção de construir uma narrativa inteira, mais profunda que longa mas, de acordo com Jenkins, uma micro-narrativa (2004: 125) – seria mais um instante narrativo, curto, repetido e costurado em ‘loopings’ sem fim, o que poderia ser considerado como a mínima parte da estrutura de uma narrativa.

Além disso, nesta apropriação dos signos narrativos, percebemos também o uso da linguagem fílmica, por exemplo, no aparecimento dos créditos, no movimento das câmeras, e em determinadas cenas¹³, entre as ações interativa do jogo, em que o protagonista, estando na primeira pessoa, geralmente muda para a terceira pessoa na sua relação com o leitor. E, finalmente, a presença de enredos pobres envolvendo personagens e ações com resultados pouco produtivos em termos narrativos.

Ao fim dessa breve exposição, justificamos porque chamamos de pró-narrativos os jogos com tendências para contar histórias.

Esta discussão pode indicar três possíveis causas para essa ausência de unidade narrativa nos jogos digitais:

- Altos investimentos necessários para desenvolver um jogo narrativo, o que significa que, minimamente, fazer a boca de um personagem virtual se mexer envolve uma quantidade grande de dinheiro;
- Uma crise de criatividade na elaboração de narrativas em todas as instâncias artísticas da contemporaneidade;
- Uma terrível dificuldade de pensar narrativas quando em contato com uma das principais características dos novos meios: a interação. Sem ter uma forma estabelecida, as relações entre leitor e texto devem ser repensadas no caso dos novos meios imersivos.

As três questões acima estão, de modo claro, intimamente relacionadas.

A primeira delas poderia significar que o público, em geral, faz uma confusão entre ‘realismo’ e qualidade de narrativa. A demanda pelo ‘realismo’, o que sempre vai significar o uso de alta tecnologia em recursos digitais, poderia estar pressionando, cada vez mais, a indústria de jogos a investir uma maior quantidade de dinheiro nos efeitos para tornar as imagens verossímeis à realidade, ao invés de aprofundar o “contar uma história”.

No mercado literário, a boa venda de um livro pode ser o resultado de um marketing agressivo antes e durante a sua escrita e depois de seu lançamento, mas “apesar de a indústria cultural estender seus largos tentáculos para os best-sellers, a literatura ainda se preserva como a linguagem mais livre das condicionantes de mercado.” (Araújo, 1994: 133)

¹² “how can we make this powerful new media for multiform narrative as expressive of the writer's voice as is the printed page?” (minha tradução)

¹³ As chamadas cenas cinemáticas – “cinematic scenes” (minha tradução)

No mercado cinematográfico a tese de que “quanto mais caras, melhores serão as narrativas” pode fracassar. Por exemplo, filmes com orçamentos entre 8 e 4 milhões de dólares, baratos em comparação com outros filmes orçados em 100, 200 milhões de dólares, podem atingir melhores resultados narrativos.

E aqui nós abrimos uma outra discussão. Quais os critérios para se avaliar o que é uma boa ou uma má narrativa.

De qualquer modo, a questão que liga, no universo dos jogos digitais, bons resultados narrativos com recursos econômicos poderia ser uma desculpa, o topo de um iceberg realmente escondendo nossa segunda questão – uma falta de estabilidade nas narrativas hoje em dia.

Crise das narrativas nas artes contemporâneas

Esta não é uma discussão nova.

Walter Benjamin (1999) identificou essa crise, em 1941, ao perceber que a informação nos meios de comunicação estava ocupando o lugar da experiência de vida – da prática do narrador.

Jorge Luis Borges, em 1967, anunciou a falta, na contemporaneidade, das grandes narrativas épicas do passado. O gênero romance tomara o seu lugar. Em vez da crença na integralidade e do *modelo para o coletivo*, representado pelo herói, o novo gênero literário investia “na aniquilação de um homem, na degeneração do caráter”¹⁴ (Mencken apud Borges, 2000: 49).

Quase vinte anos depois, Silviano Santiago, lembrando Benjamin, lançou uma questão com foco sobre as narrativas na pós-modernidade: quem conta uma história, o homem que a experimenta ou o homem que a presencia? Ou seja, o narrador é aquele que narra ações a partir de sua própria experiência ou é aquele que narra as ações, da experiência que ele tem, de presenciar alguém fazendo aquelas ações? (2000: 44)

Definitivamente, Santiago indica que o narrador pós-moderno faz o papel de jornalista, mas a distância dele do fato não o faz menos sábio.

A experiência do mundo, nos anos sessenta, de acordo com Santiago, em alguns movimentos isolados dos mais jovens (os menos experientes),

“a começar pelo Free speech movement, em Berkeley, e indo até os événements de mai, em Paris”, pode ter contribuído para duas questões: uma porta aberta para validar qualquer tipo de experiência e a ausência de uma hierarquia histórica, isto é, a história não seria mais a continuação da experiência do mais velho para o mais jovem. “As narrativas hoje são, por definição, quebradas. Sempre a recomençar.” (idem: 54)

Conclui-se que as ações entre homens de diferentes gerações é a mesma. A diferença estaria na forma como poderíamos ver essas ações e como as afirmamos. Não importa se as vemos com a sabedoria da experiência ou com a sabedoria da ingenuidade. “De que valem as glórias épicas da narrativa de um velho diante do ardor lírico da experiência do mais jovem? – eis o problema pós-moderno”, diz Santiago (idem: 55).

Tudo pode ser uma experiência valiosa: uma ação acontecida no passado ou uma mais nova. A sabedoria também pode ser o resultado de observação sobre a vida alheia. Por causa disto, o narrador pós-moderno é o “puro ficcionista”, afinal, ele “tem de dar ‘autenticidade’ a uma ação que, por não ter o respaldo da vivência, estaria desprovida de autenticidade (...) ‘real’ e o ‘autêntico’ são construções de linguagem.” (idem: 46-47)

¹⁴ “in the breaking down of a man, in the degeneration of character” (minha tradução)

Em 1997, Steve Johnson, analisando o enorme e rápido sucesso do jogo eletrônico pró-narrativo *Myst*, fez a ele uma crítica em uma frase: “nós temos as narrativas que merecemos”.¹⁵ (1997: 219).

De acordo com o autor, a humanidade perdeu a capacidade de fazer críticas em relação às narrativas a partir do momento em que “a consciência colméia da rede global acabou com a imersão subjetiva. Nós não conhecemos mais os limites da arte porque o nosso próprio senso de ‘self’ foi reduzido pelas forças obscuras da conexão constante”.¹⁶ (idem: 219).

Se concluímos que há hoje uma dificuldade em torno das narrativas, ao mesmo tempo podemos supor que os jogos digitais são os meios que podem trazer, em sua própria estrutura, uma resposta para reintegrá-las em um outro e novo patamar de compreensão.

Isso poderia acontecer através da interatividade e da imersão.

Interatividade e imersão como uma boa resposta para a narratividade: a série *Half Life*

Nos jogos digitais, principalmente nos pró-narrativos, a posição comumente assumida pelo leitor é trocada. Ao jogar ele não é mais (pelo menos durante todo o tempo) um espectador da ação/narrativa como numa peça de teatro, filme ou livro, mas ocupa geralmente o lugar do protagonista procurando resolver os conflitos que pedem uma solução.

Gordon Freeman, em *Half Life*, Lara Croft em *Tomb Raider*, o viajante sem nome que ‘chega’ em *Myst*, depois de convocado por Atrus; todos eles são as únicas possibilidades que aquelas histórias têm de atingir um desfecho, ou mais de um.

O que causa essa nova relação com o leitor é o aprofundamento da interatividade, o que faz com que o leitor/jogador, através de diferentes tipos de interfaces, presentes no *hardware* (teclado, mouse, joystick etc) e no *software* (botões, alavancas virtuais, inventários etc) acesse o ambiente do jogo e interaja, não só com ele como com personagens.

Interatividade é um exercício de leitura. Ela é

A colaboração entre o leitor e o texto na produção de sentidos (...) um envolvimento puramente cerebral com o texto que suaviza emoções, a curiosidade a respeito do que vai acontecer em seguida, e a ressonância do texto em relação às memórias pessoais de lugares e pessoas.
¹⁷(Ryan, 2001: 16, 21)

Esta colaboração está presente, nos jogos digitais, em todas as possibilidades que o leitor tem em agir e reagir, através de uma interface, em confronto ou aliança com outros leitores como ele e/ou personagens virtuais.

Produzir sentidos nos jogos digitais pró-narrativos significa dizer que as ações e reações desenvolvem a história do início a um resultado intencional, propiciando possibilidades de interpretação pelo leitor.

A “ressonância” do texto é a imersão, é a possibilidade que o leitor tem de estar tão envolvido na narrativa, ‘mergulhado’, como se fosse “sequestrado” por ela. (Cortázar, 1993)

Embora a série *Half Life* não tenha ainda alcançado um nível de expressão narrativa comparável às mídias tradicionais em seus melhores momentos narrativos, é um dos jogos pró-narrativos que faz melhor uso da interatividade e da imersão como forma de desenvolver a

¹⁵ “we get the narratives we deserve” (minha tradução)

¹⁶ “the hive consciousness of global networking has done away with “subjective immersion. We don’t know the limitations of the art because our own sense of self has been whittled away by the dark forces of perpetual connectedness” (minha tradução)

¹⁷ “the collaboration between the reader and the text in the production of meaning (...) a purely cerebral involvement with the text that downplays emotions, curiosity about what will happen next, and the resonance of the text with personal memories of places and people” (minha tradução)

narratividade, já que não se dedica apenas a contar uma história, mas o jogo é o resultado de sua própria estrutura, como um quebra-cabeça.

É o que acontece nas narrativas dos filmes, peças de teatro e jogos digitais pró-narrativos, já que sua expressão não é articulada apenas pela acumulação linear de signos como acontece, por exemplo, na expressão literária. Nos jogos pró-narrativos este estado é fortalecido pela quantidade de várias sequências narrativas possíveis, o que irá certamente exigir, do leitor, novos esforços de interpretação a serem realizados.

Basicamente, nos jogos digitais pró-narrativos, como nas linguagens acima, há uma simultaneidade de elementos articulados (dramáticos, filmicos/cinemáticos, musicais, textuais) que são ali reunidos para a criação de “um todo de comunicação”; todos envolvidos no mesmo processo de ‘contar uma história’. (Araújo, 1994: 130)

Todas essas mídias trabalhando juntas, como pequenos signos narrativos, vão contribuir não só para aprofundar o estado de imersão do leitor como para construir a necessária unidade de uma narrativa.

Essa destacada característica de *Half Life* é parte do que Atkins sugere: *Half Life* “prioriza a visão sobre a linguagem e constrói um mundo em que ‘ver é acreditar’”¹⁸ (2003: 59)

Isto pode ser exemplificado por uma ‘cena’ muito especial em que uma amiga de Freeman, um dos guerrilheiros que o ajudam, pára de lutar, senta-se num velho sofá, e começa a chorar, ao mesmo tempo em que, gentilmente é confortada por um de seus companheiros.

Mesmo com a impossibilidade do protagonista Freeman poder fazer algo além de perceber a cena e realmente não poder mudar aquela situação, este tipo de ‘efeito’ contribui para causar, senão em Freeman, algum tipo de emoção no leitor; o que significaria imersão.

O uso de uma não-mediação pelo uso da linguagem não é um recurso novo nas mídias visuais; filmes, por exemplo, fazem uso dela todo o tempo, construindo suas mensagens pelo poder da ação, mas *Half Life*, enquanto jogo digital também faz uso desse recurso e, por conta disso, vai além de seus concorrentes.

Primeiro, porque evita usar alguns recursos exaustivamente utilizados em outros jogos como aqueles textos verborrágicos, escritos e orais e as usuais cenas cinemáticas (cut-scenes)

Segundo, porque usa esses recursos de maneira dinâmica.

É muito sutil a forma, e apontada por Atkins novamente, como o leitor, logo no início de *Half Life 1*, realiza o primeiro contato com a história que está começando (idem: 75-78)

Os créditos aparecem na tela mostrando o perfil de Gordon Freeman, ao mesmo tempo em que uma voz feminina apresenta algumas regras de convivência social em Black Mesa.¹⁹

O restante fica por conta da capacidade que o leitor tem de apreender os contextos, físico e abstrato, que estão sendo mostrados: outros personagens; o escondido lugar para onde Freeman está sendo levado e, ao mesmo tempo, implicitamente, as dificuldades na hora de fugir dali; o misterioso personagem G-man numa rápida aparição inicial...

Eis a representação do leitor, num trem, em uma descida simbólica e vagarosa através da escura caverna imersiva da ficção, ao mesmo tempo em que ‘incorpora’ o personagem Freeman; mas uma ‘encarnação’ que só será realmente possível (e assim fica claro que o jogo vai começar) depois que Freeman vestir seu uniforme especial.

Esta delicada estratégia com o sentido de tornar a narrativa sedutora veio a continuar anos mais tarde com *Half Life 2*. E, novamente, no começo do jogo, o leitor chega num trem. E logo depois de fazer contato com dois passageiros, como ele, que parecem cansados, assustados e sem

¹⁸ “prioritises vision over language, and constructs a world in which ‘seeing is believing’” (minha tradução)

¹⁹ O grande laboratório de pesquisa científica onde acontece a história de *Half Life 1*.

esperanças, o leitor – ‘o quase Freeman’ – chega, ao que parece, no ponto final; uma estação de trem. Ao desembarcar do vagão de passageiros, Freeman também poderá observar a ausência dos ponteiros dos relógios pendurados; sujeira em todo lugar; pilhas de malas abandonadas, as palavras de boas vindas do Doctor Wallace Breen, numa espécie de mantra sem fim; e uma solitária criatura, um Vortigaunt varrendo o chão. Prazeres para os olhos e o cérebro do leitor apenas. Nenhum explicação textual, ninguém com quem falar sobre isso.

Um momento similar aquele, em *Half Life 1*, em que Freeman percebe seus mais novos inimigos, os *mariners* americanos, sem que ninguém o avise, apenas a tensa trilha sonora de fundo.

Voltando a *Half Life 2*; aqui novamente o leitor irá incorporar Freeman vagarosamente. Dinamismo e ritmo caminham juntos.

Esse exemplo mostra o que realmente faz a interatividade acontecer: as escolhas que o leitor pode fazer entre uma quantidade de possibilidades (Crawford apud Ryan, 2006: 99) e, como resultado, o prazer que o leitor pode tirar desta conquistada autonomia. Isto significa agência. (Murray, 1997: 128).

Narrativas para o futuro

Interatividade como a desenvolvida na série *Half Life* “indica que ela vai para além dos pontos de vista determinados pelo cinema”²⁰ (Atkins, 2003: 76)

Não existem câmeras induzindo e limitando os olhos do leitor. Há apenas o desejo do leitor de saber mais (algo que também é muito bem realizado na série *Myst*), fazendo uso de determinados instrumentos, mas constrangido pelos limites tecnológicos que o jogo irá impor sobre a jogabilidade.

Além disso, é introduzida uma nova maneira de leitura. A “transferência da autoridade narrativa”; o leitor também passa a ser narrador.

*A possibilidade de envolver-se numa experiência de leitura plural a partir do exercício de escolhas de observação, além da responsabilidade leitora assumida sobre os detalhes de uma textualidade progressiva (...) alguma coisa que aproxima a noção de que ler é uma ocupação ativa e não passiva.*²¹ (idem: 77,78)

Interatividade, aqui, pode ser também a silenciosa reação que o leitor realiza dentro dele mesmo – um *insight*. Imersão poderia ser então a possibilidade que o leitor tem de mergulhar numa história movido por duas importantes e opostas referências: incertezas, baseadas em todas as possíveis descobertas que ele pretende fazer e as certezas, baseada na verossimilhança entre os mundos real e ficcional.

Na série *Half Life* a dicotomia imersiva é também presente, já que o que guia a narrativa a frente é a “sobrevivência” e não a “exploração”²² (Atkins, 2003: 63); mesmo em *Half Life 2*, onde a exploração encontra alguns poucos espaços de atuação como, por exemplo, nos momentos lúdicos entre Freeman e Dog (o robô de Alyx).

Isto irá contribuir para a imersão: o leitor recebe influências de um estado de incerteza se ficará vivo ou não e, ao mesmo tempo, a certeza de que existem algumas possibilidades para ele de chegar vivo ao final no jogo.

²⁰ “indicates the extent to which it is prepared to go beyond the limits of film’s fixed point of view” (minha tradução)

²¹ “the possibility of engaging in a plural reading experience in exercising choices of observation, and of taking a readerly responsibility for the detail of textual progression (...) something that foregrounds the extent to which reading is an active, and not passive, occupation” (minha tradução)

²² o que significa exploração do espaço, descobertas resultantes da análise da ambiência do jogo.

Percebemos com isso, que ambos os conceitos, interatividade e imersão, são tão relacionados que é difícil saber exatamente qual deles provoca o outro, quando exatamente um deles começa ou acaba, já que têm uma relação circular em suas propostas envolvendo o leitor-jogador e o texto-jogo.

O que poderia então ser concebida como uma narrativa mais sofisticada? O processo de aprofundamento das narrativas, relembrando Culler, fazendo-as 'valer a pena' para a vida do leitor; uma dose de realismo, não realidade (idem: 69), a lógica física e interna contribuindo para a verossimilhança: "a sustentada ilusão em um mundo consistentemente internalizado que é fechado para a experiência da realidade"²³ (idem: 69); dinâmica e ritmo no uso equilibrado de recursos realísticos e narrativos e, finalmente; uma interface simples entre leitor e jogo (parte no teclado, parte no *mouse*) buscando sempre ser 'transparente' para que possa contribuir para uma maior imersão do leitor na ficcionalidade.

Uma proposta

Interatividade e imersão encontram um novo momento nos Novos Meios mas eles não foram criados na contemporaneidade; todo o processo de comunicação entre as chamadas mídias tradicionais e os leitores foi implementado sob as influências da interatividade e da imersão.

Por causa disso, porque não usá-las como elementos estéticos para avaliar a qualidade dessas novas superfícies narrativas, especificamente entre os jogos digitais pró-narrativos?

Já sabemos que interatividade e imersão, em uma parceria com as novas tecnologias, têm condições de desenvolver a herança das mídias tradicionais estendendo suas possibilidades "para além da tradicional experiência fílmica"²⁴ (Atkins, 2003: 76)

Assim, resgatando o início desse texto, propomos uma metodologia de análise baseada na experiência das mídias artísticas tradicionais como os textos literários, filmes, músicas, performances de dança, artes plásticas, peças de teatro, fotografia etc.

Nosso interesse aqui é ver como as mídias artísticas tradicionais compreendem interatividade e imersão e, como consequência, como esse conhecimento agregado pode contribuir para fortalecer a qualidade que nós defendemos para os jogos digitais com potencial narrativo.

Qual o significado de interatividade para um pintor? Como a música pode interagir com quem escuta? Como pode o leitor imergir numa fotografia?

Os jogos digitais narrativos, assim como os filmes e peças de teatro, podem reunir em torno de si várias linguagens com o mesmo objetivo: contar uma história. Cada uma delas com suas especificidades.

A intenção aqui não é alcançar um senso comum de significados mas, realmente, percebermos como essas linguagens aparecem na produção dos jogos digitais hoje.

Bibliografia

Araújo, A. (1994). *Leitura e Linguagens in Leitura, saber e cidadania*. Rio de Janeiro: Proler, pp. 129-133.

Atkins, B. (2003) *More than a game*. Manchester: Manchester University Press.

Benjamin, W. (1999). *The storyteller: reflections on the works of Nikolai Leskov in Illuminations*. London: Pimlico, pp. 83-107.

Borges, J. L. (2000). *The telling of the tale in This craft of verse*. Cambridge: Harvard University Press, pp. 43-55.

²³ "sustained illusion of an internally consistent world that is closer to experienced reality" (minha tradução)

²⁴ "far beyond normal cinematic experience" (minha tradução)

- Cortázar, J. (2006). Alguns aspectos do conto in Valise de cronópio. São Paulo: Perspectiva, pp. 147-164.
- Culler, J. (2000). What is literature and does it matter? in Literary Theory: a very short introduction. Oxford: Oxford University Press, pp. 17-39.
- Galeano, E. (1992). The function of the reader 2 in The book of embraces. New York: W.W.Norton&Company, p. 23.
- Jenkins, H. (2004) Game design as narrative architecture in Fruin, N. W. and Harrigan, P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge: MIT Press, pp.118-130.
- Johnson, S. (1997). Interface culture: how new technology transforms the way we create and communicate. New York: Basic Books.
- Murray, J. (2001). Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press.
- Quinn, K. (1992). How literature works. London: Macmillan Press.
- Ryan, M-L. (2006). Avatars of Story. Baltimore: University of Minnesota Press.
- Ryan, M-L. (2001). Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Santiago, S. (2000). O narrador pós-moderno in Nas malhas da letra. Rio de Janeiro: Rocco, pp. 44-60.