



NARRATIVA E AUTONOMIA NOS JOGOS DE COMPUTADOR

O caso de *Under a Killing Moon*

Afonso de Albuquerque

UFF

1) Introdução

Ao longo das últimas décadas, o computador e as tecnologias da comunicação a ele relacionadas têm marcado presença no cinema de modo cada vez mais intenso. Inicialmente, tais tecnologias foram utilizadas como recurso auxiliar no tratamento de imagens, e o seu efeito se fez sentir de modo particularmente evidente na revolução que ajudaram a promover no âmbito dos efeitos especiais. Desde então, as tecnologias digitais expandiram o seu campo de aplicação para a produção e edição de imagens, bem como para o da sua projeção para o público. As potencialidades que a digitalização apresentam para o cinema não param por aí, porém. Mais recentemente, um novo campo de aplicação das tecnologias digitais parece ter sido descoberto: a sua utilização para o desenvolvimento de *narrativas interativas*.

A despeito do interesse crescente que o tema tem despertado, o debate em torno dele se encontra em um estágio ainda muito incipiente. Os conceitos fundamentais do debate - “interatividade”, por exemplo - são, de modo geral, utilizados de modo impreciso. Além disso, o debate tende a se concentrar mais sobre as *possibilidades* (fortemente idealizadas) apresentadas pelas tecnologias digitais no que se refere ao desenvolvimento de tramas interativas, do que sobre análises sobre o *uso concreto* de tais tecnologias. Pode-se argumentar que a precariedade do debate sobre o tema reflete o próprio estado de desenvolvimento do objeto - o cinema interativo é, hoje, antes um projeto que uma realidade. Acreditamos, porém, que o problema pode ser ao menos parcialmente contornado através da análise de um objeto ao qual, até hoje, os teóricos do cinema têm dispensado relativamente pouca atenção: os jogos de computador.

Em linhas gerais, os jogos de computador têm sido considerados como mero escapismo adolescente, objetos pouco dignos de atenção séria por parte do meio acadêmico,

atitude que, aliás, não difere em muito da que foi adotada com relação ao cinema dos primeiros tempos (para uma exceção, ver Aranha, 2002). Na contramão desta tendência, este artigo defende a tese de que os jogos de computador vêm enfrentando há duas décadas o desafio de desenvolver tramas nas quais o usuário desempenha um papel ativo e, por este motivo, se constituem em um referencial importante para pensar os problemas implicados no desenvolvimento das tramas ditas interativas no cinema. Neste sentido, pretendo analisar aqui alguns problemas que se apresentam na trama do jogo de computador *Under a Killing Moon*.

A escolha de *Under a Killing Moon* como objeto da nossa análise se justifica pelas suas características muito particulares: mais do que um simples jogo, ele se propõe explicitamente a ser um *filme interativo*. À diferença de jogos do tipo “atire em tudo o que se mexer” como, por exemplo, *Doom*, *Under a Killing Moon* apresenta uma trama complexa, com ingredientes de mistério, aventura, romance e humor, personagens elaborados, técnicas cinematográficas de enquadramento, movimento de câmera, cortes e montagem e um elenco que conta com a presença de Brian Keith e Margot Kidder e a voz de James Earl Jones.

Por outro lado, por se tratar de um jogo, *Under a Killing Moon* tem um compromisso – ainda maior que o do cinema dito interativo – no sentido de permitir aos usuários tomar parte ativamente da trama. O jogo alterna cenas de ação das quais o usuário é mero espectador com outros trechos, nos quais o usuário desempenha um papel ativo. A este respeito, o jogo oferece ao usuário um amplo espectro de oportunidades de participação na trama: ele pode se mover em ambientes 3-D, pegar, examinar, usar e combinar dois objetos de modo a obter um terceiro; ele pode ainda conversar com ou interrogar outros personagens e entregar a eles objetos (em troca de informação ou outros objetos). Em boa medida graças a estes recursos, *Under a Killing Moon* obteve uma carreira consideravelmente bem sucedida: lançado pela Access Software em 1994, o jogo foi relançado pela Microsoft cinco anos depois.

O propósito deste artigo é discutir como a trama de *Under a Killing Moon* lida com duas exigências contraditórias: a de *fechamento*, própria a uma narrativa estruturada; e a de *abertura*, decorrente da participação do usuário na trama. Em termos gerais, a bibliografia existente destaca as potencialidades que o hipertexto apresenta para o desenvolvimento de tramas abertas, das quais o leitor (ou usuário) se torna também autor. Até o momento, porém, há muito pouca evidência empírica para sustentar essa hipótese. Além disso, acreditamos que tal perspectiva traz, na sua base, algumas limitações teóricas importantes. Para começar, ela



confunde a *atividade* do usuário - o fato de sua participação ativa ser condição *sine qua non* para o desenvolvimento de tais tramas - com sua *autonomia* - a capacidade de o usuário impor a sua própria ordem à trama. Além disso, ela deixa de considerar um elemento fundamental que se interpõe entre o autor e o leitor da trama dos hipertextos digitais: o programa de computador. Finalmente, ela se fundamenta em conceitos que são, na melhor das hipóteses, vagos e, na pior, inconsistentes: é este o caso, por exemplo, do conceito de “narrativa interativa”, conforme veremos mais adiante.

2) Apresentação do Objeto

Tal como em *Blade Runner*, a trama de *Under a Killing Moon* mistura elementos da ficção científica e do policial *noir*. A ação se passa em São Francisco, em 2042, após a Terceira Guerra Mundial. Cercada por radiação por todos os lados, a cidade se divide em duas: na decadente Velha São Francisco, mais próxima da zona radioativa, vivem os mutantes, geneticamente afetados pela guerra; na elegante Nova São Francisco, moram os “normais”. Os mutantes são vítimas de discriminação social: segregados, condenados a sub-empregos, abandonados e maltratados pela polícia, eles são ainda alvo do ódio de um movimento de extrema-direita: a Cruzada pela Pureza Genética.

Tex Murphy, o protagonista, é um detetive particular, na linha dos clássicos do romance *noir*: um tira durão no passado, fracassado no amor, mora no seu escritório, abusa da bebida e está sempre com pouco dinheiro no bolso. Embora um “normal”, ele vive entre os mutantes.

Com o seu dinheiro e seu estoque de bebida no fim, Murphy decide procurar alguma ocupação, e um roubo na loja de penhores de seu vizinho e amigo Rook Garner oferece a ele uma boa oportunidade para recomeçar a vida. Ao sucesso inicial, segue-se uma nova oferta de trabalho: em sua mansão, a Condessa Renier, uma loura misteriosa e provocante, o contrata para, em troca de uma boa soma de dinheiro, recuperar uma estátua em formato de pássaro, de valor incalculável, que havia sido roubada da sua família. Tudo indica que será um trabalho fácil e, de fato, Murphy recupera a estátua mas, ao retornar ao seu escritório é golpeado e tem a estátua roubada. Ao acordar, ele percebe que foi enganado e descobre que, involuntariamente, proporcionou aos fanáticos líderes da Cruzada pela Pureza Genética os

meios para realizar o seu sinistro intento: exterminar a humanidade para, depois, repovoar a Terra com seres humanos geneticamente puros, protegidos da hecatombe em Moonchild, a base lunar da seita. Agora cabe a ele desfazer o mal feito, destruindo Moonchild e salvando a humanidade.

A trama de *Under a Killing Moon* faz referência a elementos presentes em filmes tão distintos entre si quanto *Relíquia Macabra (The Maltese Falcon)* e *007 Contra o Foguete da Morte (Moonraker)*. O protagonista inspirado em Sam Spade, a estátua de pássaro, a mulher misteriosa e provocante que o contrata e, mesmo, a presença de um vilão covarde com os maneirismos de Peter Lorre são algumas das referências mais claras a *Relíquia Macabra*. Os vilões e seus planos - de, a partir de uma base no espaço, destruir a humanidade para, depois, povoar a Terra com seres humanos geneticamente puros - guardam óbvias semelhanças com a trama de *007 Contra o Foguete da Morte*. Além disso, outras influências e citações de filmes de ficção, literatura e música popular podem ser identificadas na trama de *Under a Killing Moon*. Entender o modo como essas referências se articulam em uma trama original é, por certo, um problema interessante. Este foi o objeto do estudo de Miles (1999), por exemplo, que analisando o jogo *Myst* identificou a recuperação, na sua trama, de elementos oriundos da obra de Homero, o romance gótico do século XIX, a obra de Júlio Verne, as pinturas e o cinema surrealista etc.

O problema fundamental da nossa investigação, porém, é outro. Menos do que os aspectos da trama em si, o que nos interessa analisar são os espaços que se abrem (ou não) à participação do usuário em *Under a Killing Moon*. À primeira vista, as possibilidades que se apresentam para a intervenção do usuário na trama são extraordinárias. Basicamente, o usuário tem duas opções de ação: ele pode se movimentar ou realizar outros tipos de ação. A movimentação do usuário é bastante livre: ele pode ir para frente, para trás ou girar 360 graus, pode se abaixar ou se esticar para cima, pode andar ou correr, pode inclinar o seu olhar para cima ou para baixo. Quanto aos demais tipos de ação, o usuário dispõe de sete possibilidades básicas. Destas, uma (olhar) se aplica indistintamente a objetos ou seres humanos, uma se aplica apenas a seres humanos (conversar) e outras cinco possibilidades se aplicam somente a objetos: pegar (ou seja, acrescentar um objeto ao inventário), examinar (um objeto que tenha sido acrescentado ao inventário) abrir (portas ou gavetas); ligar/desligar (máquinas) e combinar (dois objetos que constem do inventário, produzindo um terceiro).



A cada vez que o usuário aponta uma seta na direção de um objeto, destacam-se, na parte inferior da tela, os tipos de ação cabíveis em relação a aquele objeto. Por exemplo, ao apontar a seta na direção de um micro-computador situado no escritório de Tex, duas ações possíveis são destacadas: olhar e ligar/desligar. Quando o usuário clica em cima do objeto, ele obtém o resultado da ação “olhar” - o personagem Tex Murphy, em *off*, informa que aquele computador permite a ele identificar criminosos a partir de um conjunto de dados básicos. Quando ele o clica pela segunda vez, tem acesso ao programa “Crime Link Computer” que o permite identificar um criminoso procurado, desde que tenha os dados necessários para tal.

Ao apontar a seta na direção de um determinado personagem, ilumina-se a palavra “conversar”, e o usuário/protagonista estabelece um diálogo com ele. Tal conversa se estrutura com base em um esquema de pergunta/resposta, no qual o jogador tem a iniciativa. Como regra geral, ele dispõe sempre de três opções de interpelação, que se escondem por detrás de nomes-código. Por exemplo, na primeira conversa que mantém com a charmosa Chelsea Blando, dona de uma banca de jornais na Avenida Chandler, três opções iniciais de interpelação se apresentam ao usuário (Subtle Innuendo; Lovesick Puppy; Charmingly Curious). No primeiro caso, Tex pergunta a Chelsea se ela conhece alguém que necessite dos seus serviços; na segunda, ele aplica-lhe uma cantada (“você está partindo meu coração”); na terceira, ele pergunta a ela se o novo exemplar da revista *True Detective* já chegou à banca. A cada uma delas corresponde uma resposta diferente de Chelsea. É importante observar que o usuário não sabe o que Tex vai dizer antes de escolher uma opção. Algumas opções revelam-se proveitosas, enquanto outras não. Uma má escolha pode encerrar abruptamente a conversa, forçando o usuário a recomeçar da estaca zero. Uma sequência de opções corretas traz recompensas ao usuário. A mais básica delas é dar acesso a um conjunto pré-fixado de perguntas (Ask About). Outras recompensas são o acesso a novos lugares ou a novos personagens.

Tais observações sugerem que, se é verdade que a participação do usuário é essencial para permitir o desenvolvimento da trama e que ele dispõe de um repertório de ações possíveis bastante vasto, a sua capacidade de intervir na trama é bastante limitada, ao menos no que se refere ao seu eixo fundamental. A ampla liberdade de ação e movimentação proporcionada ao usuário não anula o fato básico de que a trama só seguirá adiante caso o usuário realize as operações previstas como corretas pelo programa.



A trama se desenvolve ao longo de sete dias (seis dias de ação, pois no sétimo o vitorioso Murphy descansa e saboreia o seu sucesso). O dia é tanto uma unidade da narrativa quanto do jogo. Seis dias é o prazo para o extermínio da Humanidade, a partir do momento em que a Cruzada pela Pureza Genética põe as mãos na estátua em forma de pássaro - o que ilustra bem a dimensão do problema em que Murphy se meteu e do desafio que será reverter a situação. Cada dia corresponde a uma unidade narrativa, uma trama complexa com começo, meio e fim. Assim, por exemplo, o primeiro dia se inicia com o herói decidido a recuperar a sua dignidade pessoal e profissional, segue com a sua busca por trabalho, a conversa com Rook Garner, que o contrata para recuperar os objetos roubados de sua loja de penhores, a busca de evidências que permitam identificar o criminoso e seu paradeiro, a recuperação dos objetos roubados (e da autoconfiança), *rigorosamente nesta ordem*.

Por outro lado, cada dia corresponde também a um conjunto específico de tarefas que o usuário deve cumprir para que a trama possa seguir adiante: pode ser algo tão simples quanto apanhar um jornal jogado na rua e ler o seu conteúdo, ou tarefas mais complexas, como resolver um quebra-cabeças ou convencer um personagem inicialmente hostil a colaborar, fornecendo informações. Ainda que o usuário conte com ampla liberdade de movimentação, aqui também se pode identificar traços de um sistema linear de desenvolvimento da trama, uma vez que o cumprimento de determinadas tarefas é pré-requisito para outras. Por exemplo, é apenas depois de ler uma matéria no jornal sobre a onda de roubos no bairro mutante que Murphy tem acesso ao policial MacMalden, o qual detém informações cruciais sobre a identidade do responsável pelo roubo na loja de Garner.

Os problemas derivados da superposição das lógicas da narrativa e do jogo em *Under a Killing Moon* serão discutidos mais detalhadamente adiante. Antes, porém, teceremos algumas observações acerca dos conceitos de hipertexto, cibertexto e narrativas interativas, centrais do ponto de vista da análise desenvolvida neste artigo.

3) Hipertexto, Cibertexto e Narrativas Interativas

O estudo da “comunicação mediada pelo computador” é ainda bastante recente: foi apenas na década de noventa que ele se consolidou como campo de investigação sistemática. Como é natural em um campo ainda tão pouco explorado, os termos do debate travado em

torno do tema são ainda um tanto imprecisos e refletem antes expectativas difusas que conclusões derivadas de análises empíricas (Albuquerque, 2002). Dentre os diversos conceitos utilizados na exploração deste novo campo, três têm especial interesse para este artigo: os conceitos de hipertexto, cibertexto e narrativas interativas.

Dos três, o conceito de hipertexto é o mais antigo e, provavelmente, o mais popular. A sua origem remete ao artigo “A New Home for the Mind” de Ted Nelson (1999), originalmente publicado em 1982. Nele, Nelson antevê o desenvolvimento de um novo tipo de texto, estruturado em torno do computador, preferencialmente conectado em rede. Estruturado em torno de *links*, o hipertexto possibilitaria ao autor (e ao leitor) uma escrita e uma leitura não sequenciais.

Mais do que um recurso eficiente de recuperação de informações, o hipertexto de Nelson se afigura como um instrumento de libertação do escritor (e do leitor) da tirania do pensamento sequencial, ampliando desta forma a sua liberdade de escolha. Curiosamente, tal definição “política” do hipertexto veio a se tornar mais influente que a sua definição “técnica” por Nelson. Particularmente importante, neste sentido, foi a associação, promovida por George Landow e seus discípulos, entre o conceito de hipertexto e a teoria literária pós-estruturalista: para eles o hipertexto permitiria ao leitor se libertar das estruturas autoritárias do texto, impostas a ele pelo autor. O hipertexto tornava-se, portanto, um instrumento a serviço da subversão do texto pelo leitor. Não obstante o interesse que tal debate possui do ponto de vista deste artigo, adotaremos a seguinte definição básica do hipertexto: “escrita não-sequencial, com *links* controlados pelo leitor” (Nelson *apud* Bolter, 1999: 294).

Muito menos conhecido, mas igualmente importante para este artigo, é o conceito de *cibertexto*, desenvolvido por Espen Aarseth (1997). Em linhas gerais, Aarseth define o objeto da sua investigação como sendo a “literatura ergódica”. O termo “literatura” é utilizado aqui no seu sentido amplo, como uma disciplina voltada para o estudo de textos. Os textos que se trata de investigar - os cibertextos - são, porém, de uma natureza especial: eles exigem do usuário um tipo de envolvimento muito maior do que o que é implicado pelos textos tradicionais. Não se trata apenas de interpretar o sentido da trama que o texto apresenta, mas de intervir ativamente sobre o texto, explorando um percurso de leitura dentre diversos possíveis.

Aarseth entende todo texto como sendo uma máquina, um dispositivo mecânico para a produção e consumo de signos verbais. A literatura tradicional pressupõe a adequação do leitor a uma determinada ordem de leitura (por exemplo, da esquerda para a direita e de cima para baixo). O cinema tradicional propõe ao espectador não somente uma ordem determinada (a sequência dos planos), como também um ritmo determinado de “leitura”. Tais dispositivos sugerem um caminho ao usuário, mas não necessariamente o obrigam a segui-lo. Conforme observa Barthes acerca do fenômeno que denomina *tmese*, “é o próprio ritmo daquilo que se lê, e não o que se lê que produz o prazer dos grandes relatos” (Barthes 1999, 18). E este ritmo o autor não pode controlar: “ele não pode querer escrever *o que não se lerá*” (Barthes, 1999, 18; em negrito no original). O leitor pode pular palavras, parágrafos, páginas. Pode consultar a última página para saber como a trama acaba, etc. Mesmo o espectador do filme dispõe de alguma margem de autonomia em relação ao que o se lhe é proposto: fechar os olhos em uma cena chocante não o impede de continuar assistindo ao filme.

Nos cibertextos eletrônicos, porém, o problema se apresenta de maneira diferente. É certo que o sistema de *links* permite ao usuário explorar uma sequência dentre as diversas possíveis, mas isso não equivale necessariamente a uma “libertação” do usuário, uma vez que lhe é vedada a possibilidade de seguir um trajeto não previsto pelo sistema de *links*. A peculiar estrutura dos cibertextos eletrônicos - eles devem fazer sentido para seus usuários humanos e, ao mesmo tempo, ser compatível com a lógica matemática do computador que roda o programa - leva a que eles funcionem de modo consideravelmente independente tanto no que se refere aos seus autores quanto aos seus usuários. Em outras palavras, os cibertextos permitem (na verdade exigem) uma postura *ativa* do usuário, mas isso não pode ser confundido com uma maior *autonomia* por parte dele (cf. Albuquerque & Sá, 2000)

Isso nos conduz ao conceito de narrativa interativa. Como consequência da aplicação à narrativa literária do conceito de hipertexto, diversos autores destacaram o potencial que este ofereceria para o desenvolvimento de “narrativas interativas”. É este o caso de Liestøl:

“Ao ler um romance em hipertexto, o leitor não apenas recria narrações, mas cria e inventa novas narrações, que sequer haviam sido contempladas pelo autor primário. No romance hipertextual, os princípios-chave da estruturação narrativa, e portanto as operações básicas da autoria são transferidos do autor ao leitor, do escritor primário ao escritor secundário” (1997: 118-119).

Liestøl contempla, portanto, as possibilidades de interatividade proporcionadas pelo hipertexto como a base de uma narrativa aberta, que somente se completaria com a participação efetiva do leitor. Tal concepção apresenta sérios problemas. O maior deles é, sem dúvida, o da imprecisão conceitual, no uso do termo “narrativa”. Liestøl amplia o seu sentido a tal ponto que ele se torna inútil. Pois que sentido há em postular uma narrativa “aberta”, quando as principais definições de narrativa apontam para o seu “fechamento” como uma característica fundamental (é o caso de Todorov, 1976; Metz, 1977; Genette, 1980). Pior ainda, qual o sentido de sugerir que o leitor se torna narrador se não há um narratário? É razoável sugerir que o leitor conta para si próprio uma história cujo final não conhece? É sensato denominar narrativa a tal situação?

Uma segunda ordem de problemas diz respeito ao próprio conceito de interatividade. Conforme observam Aarseth (1997) e Jensen (1999) tal conceito, embora muito difundido, raramente é utilizado com um sentido preciso. O que se percebe é, ao contrário, a importação irrefletida da terminologia da indústria da informática, com toda a carga de fetichização que, de modo geral, acompanha esse discurso. Sugere-se que “humanos e máquinas são parceiros equivalentes, simplesmente por conta da capacidade da máquina de aceitar e responder ao *input* humano” (Aarseth, 1997: 48).

A mesma imprecisão se aplica ao conceito de “ficção interativa”, quando aplicado aos cibertextos eletrônicos. De fato, Eco (1997) argumenta que toda obra artística se oferece a uma diversidade de interpretações possíveis, enquanto Iser (1996) sugere que o efeito estético do texto literário somente se realiza na interação entre leitor e texto que se estabelece no ato da leitura - o leitor preenche de sentido as lacunas deixadas pelo texto. A se acreditar nesses autores, portanto, toda obra de ficção é necessariamente interativa e o conceito de “ficção interativa” se torna redundante. Por outro lado, não se pode dizer que os cibertextos eletrônicos sejam interativos no sentido que Iser dá ao termo. Pois, se é verdade que os seus usuários intervêm ativamente na trama, eles não o fazem preenchendo o texto de sentido, mas ao contrário, nos cibertextos a trama só pode avançar na medida em que o jogador forneça as respostas “apropriadas” para os problemas que lhe são propostos, segundo a lógica do programa.

4) Narrativa e Cibertexto em *Under a Killing Moon*

Podemos agora voltar ao objeto da nossa análise e examiná-lo de mais perto. Dado o estágio muito preliminar da nossa investigação, nos contentaremos em fazer apenas algumas observações pouco sistemáticas sobre as estratégias utilizadas em *Under a Killing Moon*, para conciliar as exigências de fechamento da trama (próprias da narrativa) com as da abertura à participação do usuário (características dos jogos de computador), e os problemas que isso significa do ponto de vista do status do usuário.

A solução fundamental adotada em *Under a Killing Moon* para dar conta do problema consiste em separar os trechos filmados, nos quais o usuário desempenha o papel de um mero espectador, dos trechos nos quais ele desempenha um papel ativo. As cenas filmadas antecedem e sucedem os trechos nos quais a atividade do usuário tem um papel predominante. Isso é verdadeiro tanto no que se refere à trama em geral, quanto às suas unidades básicas (os dias). Naturalmente, como se trata de uma trama de mistério, o seu sentido não se apresenta necessariamente de modo muito claro, ao menos não imediatamente. A sequência de cenas que abre o jogo ilustra o problema claramente.

Na primeira cena, o planeta Terra é retratado do espaço, entre o Sol e a Lua e sobre um fundo negro salpicado de estrelas. Enquanto a câmera se aproxima lentamente da Terra dois personagens indeterminados conversam em *off*. Eles se referem vagamente a um recente sucesso das “forças do mal”, sem maiores detalhes. O personagem 1 pergunta ao personagem 2 (claramente um seu subordinado) quem está disponível para lidar com a trama. O personagem 2 responde que é Murphy, ao que, o personagem 1 lamenta: “Oh, não, não Murphy!”. Constatada a ausência de nomes alternativos, só resta ao personagem desejar a Murphy muita sorte no cumprimento da missão, pois ele irá precisar de muita ajuda.

A segunda cena consiste de um documentário (fictício) sobre a Segunda Guerra Mundial, denominado “News on the March”. Apresentado por um locutor em *off* e com imagens reais da guerra em preto e branco (paraquedistas em salto; tanques avançando, combates nas ruínas de uma cidade, Hitler em close, dentre outras), o documentário relata o avanço final das tropas aliadas no coração do Reich, e a descoberta, por eles, de evidências que ligam os nazistas a antigos cultos do sangue, “cujos rituais e cerimônias são impressionantes e bárbaros demais para serem detalhados”. O locutor conclui afirmando que



“as forças aliadas não descansarão até que o último membro desses cultos seja desmascarado e capturado”.

Segue-se um trecho do conto “The Mask of the Red Death” de Edgar Allan Poe - “No pestilence has ever been so fatal or so hideous. Blood was it Avatar and its seal the redness and horror of blood ...” - escrito em vermelho sobre um fundo negro e lido por um locutor de voz grave.

A próxima cena apresenta uma casa de estilo vitoriano, sombria, por detrás de um portão com grades de ferro, à noite. A câmera atravessa o portão e penetra o terreno da casa. Uma via sinuosa conduz à casa. Corte. A imagem mostra agora um grupo de homens encapuzados – aparentemente membros de um culto – no interior da casa. Corte. Um dos homens levanta uma estatueta em forma de pássaro em direção a um vitral arredondado. Por detrás do pássaro e do vitral, vê-se a lua cheia. A câmera se aproxima da lua cheia e esta domina toda a tela. Entram os créditos: “Under a Killing Moon”.

Todos os elementos da trama estão apresentados aí. Uma missão importante aguarda Tex Murphy, e ela se relaciona, por um lado, a uma seita, que, como os nazistas, pretende produzir uma raça pura, através do extermínio de todos os seres humanos “inferiores” e, pelo outro, com a Lua, o lugar de onde partirá o ataque que exterminará toda a humanidade. Os elementos são apresentados, porém, de maneira propositalmente desencontrada. É somente na medida em que o usuário avançar na trama que tais fragmentos se articularão para produzir um sentido coerente.

A separação entre cenas filmadas e jogo não é, entretanto, absolutamente rígida, uma vez que as sequências filmadas se introduzem também no espaço destinado à atividade do usuário. Tais cenas cumprem geralmente uma das três seguintes funções:

- 1) **Mostrar as consequências das ações do usuário:** ao pegar o revólver de Murphy, que se encontra em um móvel, no escritório do herói, o usuário aciona uma cena filmada, na qual Murphy deixa acidentalmente sua arma cair pela janela e a perde. Trata-se de um momento importante da trama, uma vez que, sem sua arma, Murphy terá que apelar para a inteligência, antes que para a força, para lidar com seus oponentes e resolver o seu caso;
- 2) **Fornecer ao usuário informações relevantes para a resolução da trama:** ao abrir a tampa de um latão contendo ácido, situado no banheiro da loja de brinquedos do palhaço

Rusty, o usuário aciona uma cena filmada, na qual Tex descobre o esqueleto de Rusty imerso no ácido.

3) **Fornecer informações complementares sobre a identidade do personagem Tex Murphy:** ao acionar a função “olhar” em relação ao retrato da ex-mulher de Tex, o usuário assiste – a título de memória - a uma cena na qual Tex a flagra se insinuando para o entregador de móveis, o que ajuda a explicar o fracasso do seu casamento.

A trama básica de *Under a Killing Moon* se desenrola de modo quase totalmente autônomo em relação às possibilidades de intervenção ativa do usuário. O “quase” em questão fica por conta do fato de que tal intervenção é fundamental para que a trama chegue ao seu final, ainda que não possa modificar esse final. Dito de modo mais simples, é necessário que o usuário realize uma complexa sequência de operações “corretas” para que a trama possa seguir adiante. O desafio para um jogo como *Under a Killing Moon* é conciliar a necessária conformidade do usuário à lógica estabelecida pelos *links* com uma aparência de interatividade. Consideraremos alguns exemplos de como a lógica dos *links* estrutura a trama de *Under a Killing Moon* e, em seguida, algumas estratégias através das quais essa lógica é ocultada do usuário.

Discutiremos aqui dois exemplos de como a lógica dos links estabelece limites à atuação dos usuários. O primeiro deles diz respeito à evolução da trama propriamente dita. O primeiro dia se inicia se inicia no escritório de Tex. Cabe ao usuário explorar o escritório e descobrir os seus segredos. O escritório de Tex contém diversos objetos passíveis de serem olhados: luminárias, livros, um aparelho de fax, um extintor pintado na parede, etc. Uma vez clicados, cada um deles aciona a voz off de Tex, que conta uma história sobre cada objeto.

Embora quase todos os objetos possam ser olhados, os demais tipos de ação se aplicam a eles com muito mais parcimônia. Muito poucos objetos podem ser pegos (dois pacotes de correspondência, um selo e uma caneta e um revólver; este último é acidentalmente atirado pela janela por Tex, logo depois de pego), algumas portas e gavetas podem ser abertas e dois objetos podem ser ligados (um fonógrafo e o computador pessoal de Tex; o aparelho de fax está quebrado). Os objetos pegos e postos no inventário podem ser examinados, mas apenas o exame das correspondências traz dados novos: uma delas revela-se um certificado que dá direito a uma cirurgia plástica grátis; o outro pacote se transforma em duas cartas. A primeira carta contém um folheto de propaganda da loja de produtos



eletrônicos da rua - ele informa que a loja só aceita compras com cartão de crédito; a segunda carta é - feliz coincidência – um formulário de requisição de um cartão de crédito - segundo a voz de Tex informa - “só precisa ser preenchido e selado”. Ao combinar a caneta com o formulário, o usuário obtém um terceiro objeto: um formulário preenchido. Ao combinar o formulário preenchido com o selo, ele tem um formulário preenchido e selado. Agora, tudo o que ele tem a fazer é depositar esse formulário na caixa de correio situada do outro lado da rua. E ele tem que fazê-lo, se quer passar para o segundo dia da trama. Afinal, sem um cartão de crédito, Tex não pode comprar um fax na loja de eletrônicos. E sem um fax, Tex não pode receber uma mensagem da Condessa Renier, oferecendo-lhe um trabalho. E sem essa oferta, Tex não será envolvido na conspiração da Cruzada pela Pureza Genética...

Tex não precisa ficar confinado ao seu escritório, porém. Ele pode sair à rua, em busca de trabalho. Ele pode explorar novos lugares, conversar com outros personagens e lidar com outros objetos. No início as suas opções são bastante limitadas: ele pode caminhar na Avenida Chandler, onde encontrará a Chelsea Blando, em sua banca de revistas, ou entrar em um número limitado de estabelecimentos: a lanchonete Brew and Stew, onde encontrará o amigável Louie Lamitz; o Pizza Bar, onde trabalha a ferosa matrona Francesca Lucido; o hall do Hotel Golden Gate, onde encontrará o gigantesco e abobalhado recepcionista Arto Newpop; a loja de penhores do irascível Rook Garner, que o contratará para resolver um roubo ocorrido em seu estabelecimento; a loja do palhaço Rusty, que está morto, dentro de um tonel de ácido; e a Torre Coit, onde, por ora, não encontrará nada nem ninguém. O usuário pode frequentar esses lugares na ordem em que desejar. Ele pode, por exemplo, começar a investigação pela loja de Rusty, e descobrir seu cadáver, antes mesmo de ter sido contratado por Rook Garner, o que é um contrasenso do ponto de vista da lógica da narrativa – se Murphy não foi contratado por Garner, o que, afinal, ele estaria investigando? - mas não da dos *links*.

O acesso a novos lugares e/ou personagens é, porém, condicionado. As duas opções mais viáveis são o beco situado nos fundos da loja de Rook Garner, onde o usuário poderá encontrar o vagabundo “Mr. Bum”, e a delegacia de polícia, onde conversará com o tenente MacMalden. Ambos os personagens têm informações essenciais sobre a identidade do suspeito do roubo - objetos encontrados no beco também fornecem pistas importantes. MacMalden só se torna disponível quando o usuário pega um jornal jogado na rua e lê uma

matéria que trata de uma onda de roubos no bairro mutante e informa que o tenente está à frente do caso.

O acesso a Mr. Bum é bem mais complicado. Ele depende, em primeiro lugar, do acesso ao beco, o qual, por sua vez, depende dos rumos da conversa entre Tex e Rook Garner. É somente depois de contratar Tex que Rook proporciona a ele acesso ao beco. Além disso, é preciso que o usuário abra um latão de lixo, situado em um canto do beco (e que o herói ignora ser o lar de Mr. Bum) pegar um aparelho de rádio (que o herói imaginara ter sido jogado fora), examina-lo e ficar com suas pilhas (o aparelho de rádio desaparece misteriosamente como resultado da operação). Somente depois de tudo isso, e de sair e novamente retornar ao beco é que Tex encontrará Mr. Bum, furioso com o roubo de seu rádio.

Obter informações de Mr. Bum é uma tarefa ainda mais difícil. Revoltado pelo roubo de seu rádio, o personagem se recusa a falar com o protagonista. Cabe ao usuário deduzir, com base nas inúmeras embalagens de chocolate e recipientes de calda de chocolate espalhados pelo beco, que Mr. Bum é viciado em chocolate, rumar para a cantina de Louie Lamitz e obter uma torta de chocolate (a opção “torta de chocolate” aparece no menu assim que o protagonista entra na cantina; basta ao usuário clicar sobre ela).

. De posse dela, o protagonista poderá comprar a simpatia de Mr. Bum e obter as informações necessárias. De posse delas, Tex poderá obter a identidade do suspeito do roubo, através do seu *Crime Link Computer* e, dessa maneira, fazer a trama seguir.

Em seu conjunto, essas observações demonstram como a lógica dos *links* (antes que a da narrativa) determina o encadeamento das ações do usuário na trama. Tal lógica permite ao usuário alguma liberdade de movimentação e, topicamente, empreender pequenas violações da lógica da narrativa (começar a investigar o caso antes de ser contratado por Rook Garner, por exemplo).

O segundo conjunto de exemplos relativos à lógica dos *links* é, de algum modo, mais perturbador que o primeiro. Ele diz respeito ao modo como a estrutura dos *links* organiza não apenas as ações, mas o “raciocínio” de Tex. Como vimos anteriormente, nas conversas que mantém com os personagens da trama, a liberdade do usuário é bastante limitada: ele pode escolher uma entre três oportunidades de diálogo, mas não é capaz de antecipar o que o seu personagem dirá; o usuário faz a sua opção “no escuro”, portanto. Entretanto, o melhor exemplo de como os pensamentos de Tex se estruturam em torno dos links não é este, mas diz



respeito às questões fixas (“Ask About”) que o usuário/Tex pode fazer a cada um dos personagens depois de conversar com eles.

No início do primeiro dia, o elenco de perguntas fixas é bastante limitado. O usuário pode fazer perguntas sobre Rook Garner, Chelsea Blando, Louie Lamintz, Francesca Lucido, Sal Lucido, Ardo Newpop e o Coronel. Os personagens retrucam dando a sua opinião sobre a pessoa ou o assunto em questão, ou demonstrando o seu desconhecimento sobre o tema perguntado. As respostas de cada personagem a uma determinada questão não mudam ao longo de toda a trama. Por outro lado, novas questões podem ser acrescentadas às antigas. A leitura do jornal encontrado na rua, por exemplo, permite acrescentar duas questões novas ao elenco original, relativas a McMalden e à Cruzada (pela Pureza Genética). O dado mais interessante deste processo refere-se ao fato de que, em tal estrutura, a lógica dos *links* pura e simplesmente se sobrepõe a qualquer esforço do usuário de produzir inferências por conta própria. Não se trata de dizer que o programa “pensa” pelo usuário; tudo o que importa é assegurar que este “pense que pensa”.

Isso nos remete à segunda questão: como *Under a Killing Moon* sustenta a ilusão da interatividade, tão necessária ao prazer do jogador? Trata-se de uma questão complexa, que não enfrentaremos aqui. Ao invés, contentar-me-ei em apresentar dois exemplos do ocultamento da lógica dos links pelo jogo. Ambos referem-se a diálogos, que o usuário/Tex mantém com o personagem Rook Garner.

Como vimos, os diálogos de *Under a Killing Moon* se estruturam a partir de unidades discretas que se articulam a partir da intervenção do usuário. A todo momento, o usuário é chamado a escolher uma dentre três possibilidades de diálogo. Na verdade, o usuário escolhe no escuro, através de um título que descreve de maneira tão genérica quanto irônica o estado de animo de Tex. Quando este entra na loja de Rook, por exemplo, ouve um irritado “What do you want, Murphy?”. Três opções de resposta se apresentam: *Caustic Wit* (“Looks like somebody didn’t get enough fiber in his breakfast this morning”); *Obviously Conversational* (“Fine. How you doing, Rook?”); e *Cautiously Inquisitive* (“Is this a bad time for a visit?”), às quais reage com três diferentes trélicas (todas mal humoradas). Cada uma das opções abre caminho para três novas opções e, então, temos nove possibilidades ao final de dois diálogos. Levando-se em conta que o diálogo se constitui a partir de uma sequência de sete pequenos diálogos, e que cada pequeno diálogo supostamente abre caminho para três outros, teríamos



idealmente uma situação na qual nada menos do que 2187 finais possíveis (3^7). De fato, é como um leque que não cessa de se abrir que os diálogos são experimentados pelo jogador. E, no entanto, verificamos que, concretamente, os finais que se oferecem ao usuário são apenas dois: num deles Tex diz a Rook estar muito ocupado para aceitar o serviço e é mandado de volta para a Avenida Chandler. No outro, Tex aceita o serviço e Rook o leva ao beco para mostrar por onde o ladrão entrou.

Como isso pode se dar? De duas maneiras. A primeira é a introdução, ao final de diferentes diálogos, um mesmo pequeno monólogo de Rook Garner, que estabelece uma tabula rasa no processo de ramificação das possibilidades. Ao final dos nove diálogos possíveis a que nos referimos acima, um mesmo monólogo é introduzido. Nele, Rook informa que um ladrão levou de sua loja de penhores uma quantia razoável de dinheiro e um valioso bracelete de diamante. Ao final do monólogo temos novamente três (e não vinte e sete) possibilidades de diálogo. Tal monólogo promove um fechamento do leque, ainda que o usuário não o perceba.

A segunda é fingir abrir o leque, mas não fazê-lo realmente. Suponhamos três possibilidades de diálogo: A, B e C. Pela lógica da abertura dos leques, seria de se supor que haveriam nove possíveis diálogos subseqüentes. Entretanto, em dados momentos, não é o que acontece, pois as mesmas opções D, E e F se apresentam para o usuário, independentemente da sua opção anterior.

5) Conclusão

Este texto tratou de investigar o tema das assim chamadas “narrativas interativas”, tendo como estudo de caso o jogo de computador *Under a Killing Moon*. Proposta pioneira de se criar um “filme interativo”, o jogo dá conta de uma tentativa concreta de conciliar as exigências opostas da narrativa (que pressupõe um fechamento da trama) e da atividade do usuário (que idealmente aponta para uma trama aberta). Através de diferentes recursos – como a rígida separação entre cenas filmadas (nas quais o usuário é um mero espectador passivo) e atividades de jogo (nas quais o usuário participa ativamente dos acontecimentos) e da subordinação da coerência narrativa do jogo (bem como da coerência dedutiva do



personagem) à lógica dos links, o jogo é capaz de fornecer ao usuário uma impressão, tão satisfatória quanto ilusória de que participa efetivamente da trama que se desenrola na tela.

Deste modo, *Under a Killing Moon* nada mais faz do que aplicar ao problema da narrativa, o paradigma da ilusão do usuário, princípio fundador das interfaces gráficas (Johnson, 1997). Assim como as interfaces fornecem ao usuário a ilusão de manipular diretamente o computador (quando na verdade interpõem entre os usuários e o computador mais camadas de programas), *Under a Killing Moon* oferece ao usuário atividade ao preço da autonomia, um simulacro de participação, portanto.

Pode-se argumentar que *Under a Killing Moon* é um jogo produzido para fins comerciais e que, portanto, não seria razoável esperar, por parte dele, qualquer compromisso sério com o ideal do usuário autônomo. Verdade. Entretanto, jogos comerciais como este – e não hipertextos experimentais – constituem o modo básico através do qual os hipertextos se apresentam para o grande público. Acreditamos que é a análise dos modos concretos de inserção dos hipertextos na vida social – isto, é, seus efeitos e seus modos concretos de apropriação social – antes que a busca de um hipertexto ideal – que só pode existir na imaginação – que deve conduzir a pesquisa acerca da comunicação mediada pelo computador.



Referências Bibliográficas

- AARSETH, Espen J (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ALBUQUERQUE, Afonso de & SÁ, Simone Pereira de (2000). Hipertextos, Jogos de Computador e Comunicação. *Revista Famecos*. Nº 13, p. 83-93.
- ALBUQUERQUE, Afonso de (2002). Os desafios da comunicação mediada pelo computador. *Fronteiras - Estudos Midiáticos*. Vol IV nº 2, p. 29-42.
- BAL, Mieke (1985). *Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- BARROS, Gláucio Aranha (2000). *Comunicação e Narrativa nos Jogos Eletrônicos*. Dissertação de Mestrado defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense.
- BARTHES, Roland (1973). *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva.
- BARTHES, Roland (1976). Introdução à análise estrutural da narrativa. In BARTHES, Roland et alii, *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 4ª ed., p. 19-60.
- BOLTER, Jay D. (1999) Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space. In MAYER, Paul (org.) *Computer Media and Communication: a Reader*. Oxford (NY). Oxford University Press, p. 294-306.
- BORDWELL, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- BUSH, Vanevar (1999). “As we may think”. In MAYER, Paul (org.) *Computer Media and Communication: a Reader*. Oxford (NY). Oxford University Press, p. 23-36.
- CHATMAN, Seymour (1981). What Novels Can Do That Films Can’t (and Vice Versa). In MITCHELL, W. J. T. (ed.). *On Narrative*. Chicago: The University of Chicago Press.
- ECO, Umberto (1997). *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 8ª ed.
- GAUDREAULT, André & JOST, François (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- GENETTE, Gérard (1976). Fronteiras da narrativa. In BARTHES, Roland et alii, *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 4ª ed., p. 255-274.
- GENETTE, Gérard (1980). *Narrative Discourse: an Essay on Method*. Ithaca (NY) Cornell.
- HALL, Stuart (1980). “Encoding/decoding” In HALL, Stuart & alii. *Culture, media, language*. London/Birmingham: Hutchinson/CCCS.



- ISER, Wolfgang (1996). *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34, 2 volumes.
- JENSEN, Jens (1999). “Interactivity” - Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. In MAYER, Paul (org.) *Computer Media and Communication: a Reader*. Oxford (NY). Oxford University Press, p. 160-187.
- JOHNSON, Steven (1997). *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create & Communicate*. New York: Basic Books.
- LANDOW, Georges (1997). Que puede hacer el critico? La teoria critica en la edad del hipertexto. In LANDOW, Georges. *Teoria del Hipertexto*. Barcelona: Paidós, p. 17-68.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1985). A Estrutura dos Mitos. In *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2^a ed.
- LÉVY, Pierre (1993). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed 34.
- LÉVY, Pierre (1996). *O que é o virtual?* São Paulo: Ed 34.
- LÉVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed 34.
- LIESTØL, Gunnar (1997). Wittgenstein, Gennette y la narrativa del lector en hipertexto. In LANDOW, Georges. *Teoria del Hipertexto*. Barcelona: Paidós, p. 107-145.
- MILES, David (1999). The CD-ROM Novel *Myst* and McLuhan’s Fourth Law of Media: *Myst* and its “Retrievals”. In MAYER, Paul (org.) *Computer Media and Communication: a Reader*. Oxford (NY). Oxford University Press, p. 307-319.
- MURRAY, Janet H (1997). *Hamlet on the Holodeck: the Future of the Narrative in Cyberspace*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- NELSON, Ted (1999). A New Home for the Mind. In MAYER, Paul (org.) *Computer Media and Communication: a Reader*. Oxford (NY). Oxford University Press, p. 120-128.
- SÁ, Simone Pereira de & ALBUQUERQUE, Afonso de (2000). “A tragédia dos ursos e outras mensagens: observações sobre a e-política e a globalização”. Texto apresentado no IX Encontro Anual da COMPOS. Porto Alegre.
- STEINER, Linda (1991). Oppositional Decoding as an Act of Resistance. In AVERY, Robert K. & EASON, David. *Critical Perspectives on Media and Society*. New York, London: The Guilford Press, p. 329-348.
- TODOROV, Tzvetan (1970). *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva.