
Teoria do conflito central de Raúl Ruiz e suas possíveis interpretações nos jogos digitais¹

Gilberto de Ataíde Batista FARIA²
Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP

RESUMO

Esse trabalho tenta criar vínculos entre a visão de narrativa de Raul Ruiz com as bases de narrativa não linear dos jogos digitais. O questionamento de Ruiz sobre a teoria do conflito central nos filmes ocidentais vai ao encontro da abordagem dos jogos com foco narrativo de múltipla escolha e seus diversos desdobramentos. Os questionamentos políticos de Ruiz também são levados em consideração na hora de criar esses paralelos, trazendo exemplos de jogos com a mesma linha filosófica em relação à posição do mercado do diretor, criando um paralelo entre a indústria de jogos e a indústria cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; lúdico; escolha; aleatório.

Introdução

Raúl Ruiz (1941-2011) foi um dos maiores diretores chilenos a trabalhar obras de tom onírico no cinema. Raúl teve uma extensa cinematográfica com mais de 80 longas-metragens produzidos no Chile, França, Portugal, entre outros países. Dentre suas abordagens, a política é atravessada de maneira irônica em seu discurso através dos seus filmes e obras literárias. Seguindo essa linha, pode ser feito um recorte da visão de Ruiz sobre a estrutura narrativa na sua visão ocidental, seguido de um questionamento ao padrão de acontecimentos que sempre seguem na estrutura de 3 atos envoltos em um conflito base que guia os personagens.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 5 a 8 de setembro de 2023.

² Doutorando do Curso de Mídias da UNICAMP, e-mail: ataide.gilberto@gmail.com.

Syd Field, um dos roteiristas mais famosos de Hollywood, fala que se “você conhece a necessidade dramática do seu personagem, você pode criar obstáculos a essa necessidade, e a história torna-se uma série de obstáculo após obstáculo, que seu personagem deve ultrapassar para alcançar(ou não) sua necessidade dramática” Field, 2001. p.5). Outros autores como Doc Comparato e Robert McKee vendem essa lógica como a principal saída para qualquer tipo de história e como a única maneira de seguir uma narrativa. Isso se estende aos autores dos livros de jogos digitais como Jeannie Novak e Jesse Schell que falam sobre os 3 atos em seus livros e aulas, influenciando cursos de formação de jogos digitais e similares.

Raul vai contra isso, afirmando logo no início de seu texto o incômodo que sentia ao ver filme western quando era pequeno e não comprar aquela forma e todos os acontecimentos giram em torno do protagonista e seu conflito, não dando brechas para narrativas alternativas. A partir dessa premissa, o texto de Ruiz será destrinchado em 5 características ligadas a jogos que mostram uma ponte entre os conceitos subversivos do autor com essa mídia interativa: Escolhas em diálogos; finais múltiplos; side quests; aleatoriedade e as narrativas lineares.

Escolhas e o Querer

Questionando essa base hollywoodiana, Raúl Ruiz estabelece no texto “Teoria do conflito central” do livro *Poetics of Cinema*(1995), que as narrativas dos filmes comerciais americanos são focadas na resolução do problema do protagonista e não há outro tipo de interesse ou trabalho nesse formato. Ruiz acha isso inaceitável e verbaliza isso primeiramente estabelecendo seu conceito de querer, que é “sombrio e oceânico”:

“What I immediately found unacceptable was this direct relation between will, which to me is something dark and oceanic, and the petty play of strategies and tactics around a goal which if not in itself banal, is certainly rendered so.”(Ruiz,Raúl,1995, p. 11)

Essa citação de Ruiz pode ser conectada com o conceito de escolha em jogos narrativos. Todos os jogos têm como sua base a interatividade, logo, o jogador está em constante

estado de decisão de escolhas nos seus atos para poder prosseguir com o sistema. Fazendo um recorte para os jogos com foco narrativo, para prosseguir em um diálogo o jogador deve fazer escolhas levando em consideração o contexto, talvez propriedades psicológicas dos personagens controlado mediante pontuações de carisma, inteligência, força, etc. e o próprio desejo do jogador em mudar as ações em cena ao seu bel-prazer. Todos esses fatores podem levar a um campo sombrio e dúbio como Ruiz aborda, alterando a narrativa do jogo para algo menos heróico e justo, com um final incerto. Narrativas clássicas também podem ter esse tipo de direção, mas o fator interativo da mídia dos jogos pode contribuir mais para esse rumo, de maneira que o jogador leve a essa quebra de padrão. também podem ter esse tipo de direção, mas o fator interativo da mídia dos jogos pode contribuir mais para esse rumo, de maneira que o jogador leve a essa quebra de padrão.

Na palestra “Sparkling Dialogue: A Masterclass”(Ingold, Jon, AdventureX,2018) ministrada pelo designer de narrativas e desenvolvedor Jon Ingold, é abordada a criação da escolha em jogos desse estilo de uma forma que leva em consideração o equilíbrio das respostas, dando como opção pelo menos 3 tipos de tons de diálogo: “Aceitação(continuar a conversa atual), rejeição(ir contra o assunto da conversa atual) e Deflexão(mudar para outro tipo de conversa)”. Ao ligar esse conceito de caráter dúbio de Ruiz(que também utiliza um esquema triádico para dividir as possibilidades de um personagem no sistema que o autor cria no texto) podemos ter uma leitura que as escolhas em jogos podem levar a esse local de incerteza ou rejeição através desse sistema de escolhas, principalmente aquelas do campo da rejeição ou deflexão. A estrutura de diálogo em jogos também alinha com o final do texto de Ruiz onde ele se questiona se “uma decisão pode conter outra pequena decisão dentro dela”(Ruiz,1995. p.23) levando a cadeia de consequência a cada escolha feita pelo jogador dependendo do diálogo escolhido, dando mais indícios da proposta de Ruiz para um cinema foram do padrão, que acaba se aproximando do padrão dos jogos narrativos.

Estrutura de de múltiplos finais

No mesmo texto, Ruiz questiona as ramificações das histórias: “What kind of a story will this produce? Will the ending be sad? Will it have an ending at all? Will the story be circular?”(Ruiz, Raúl,1995, p. 11) e esses questionamentos, quando levados ao campo dos jogos, reforçam a possibilidade de finais ruins, agridoce ou felizes de jogos com narrativa ramificada³ como Mass Effect 2 (BioWare,2010) em que a batalha final pode levar a vitória da tripulação ou a morte de todos os seus companheiros ou no jogo Persona 4(Atlus, 2008) onde dependendo das suas escolhas, o jogador pode deixar o assassino livre, levando ao um final negativo. Até mesmo o “circular” pode ser classificado quando falamos dos jogos de gênero MMO, Massive multiplayer online, em que mesmo com o fim da narrativa base ainda pode ser jogado, incentivando a criação de narrativas pelos próprios jogadores, levando a uma narrativa emergente⁴.

Além disso, jogos independentes como A Church in the Darkness(Paranoid Production,2019), onde o jogador deve invadir um culto e resgatar o filho da irmã do protagonista do grupo fanático, utilizam estruturas procedurais(geradas mediante fragmentos de narrativas agrupados de maneiras diferentes a cada partida) também podem entrar nesse ciclo de constante renovação de acontecimentos para o jogador, pois além de um final diferente, o modo procedural gera eventos diferentes também no meio da história. No caso desse jogo, a cada vez que o jogador começa uma partida as motivações e eventos do culto trocam, levando a conclusões diferentes para o resgate do garoto.

Side Quests

³ Narrativas ramificadas apresentam ao jogador múltiplas formas de passar pela história com a possibilidade de múltiplos finais. O caminho do jogador muda com base nas escolhas que ele faz durante a partida.(ROMERO,SCHREIBER,2009,P.174)

⁴ Histórias emergentes surgem do ato de interagir com as mecânicas do jogo. São histórias criadas pelos jogadores e suas experiências, diferente do que foi designado pelos game designers. A série The Sims é um exemplo de jogo que faz grande uso de histórias emergentes. (ROMERO,SCHREIBER,2009,P.175)

Outro momento de escolha narrativa são as “side quests”, eventos paralelos à narrativa principal que ajudam o jogador a entender mais sobre aquele mundo ou obter alguma informação, ou item de importância mediana para a progressão do jogo. Por não serem obrigatórias e terem um elemento mundano em sua estrutura, eventos cotidianos (buscar leite, acompanhar um personagem em uma caminhada, etc.) elas se encaixam nesse questionamento que Ruiz trata ao criticar o conflito central:

“Even more than scenes devoid of any action, central conflict theory banishes what are called mixed scenes: an ordinary meal interrupted by an incomprehensible incident with neither rhyme nor reason, and no future either, so that it all ends up as an ordinary meal once more . Worse yet, it leaves no room for serial scenes, that is, action scenes which follow in sequence without ever knitting into the same flow.”(Ruiz,Raúl,1995, p. 11)

Jogos do gênero de RPG como Dragon Quest(Chunsoft,1986) apresentam esse tipo de eventos mundanos para acrescentar conteúdo para o jogo. A mídia dos jogos permite essa abertura dentro da narrativa principal e em alguns casos são o foco como jogos da série Boku no Natsuyasumi (Millennium Kitchen,2000) onde o jogador controla um garoto vivendo suas férias de verão fazendo atividades como ajudar a mãe, empinar pipa ou andar pelo campo, fazendo com que o conflito seja diluído nas múltiplas atividades que o jogo oferece.

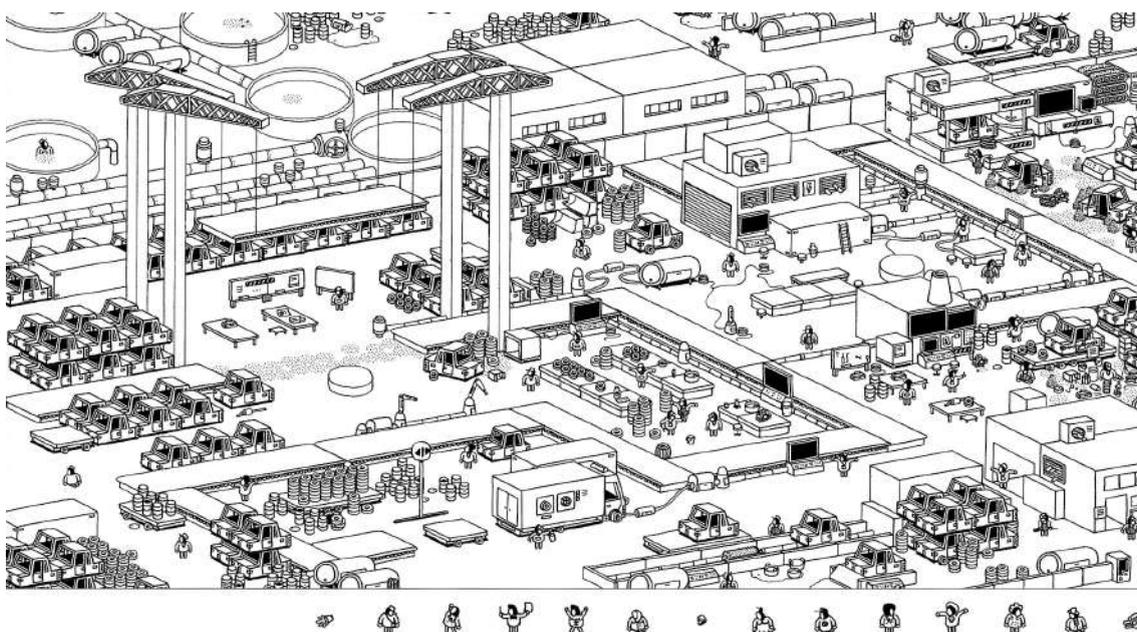


Figura 2 - Jogo Hidden Folks e seus múltiplos acontecimentos para serem investigados

Outra forma que alinha com a visão de Ruiz de múltiplos acontecimentos paralelos à narrativa central são os jogos de point-and-click e de investigação. Assim como a série de livros “Onde está Wally”, o jogo Hidden Folks (Adriaan de Jongh, 2017) tem essa mesma premissa de ter uma cena com múltiplos acontecimentos e o jogador decide qual dar atenção para criar uma conclusão, marcar a área de coletados ou somente observar. É interessante que nenhum evento sobrepõe o outro e todas as narrativas são válidas, sem seguir uma principal.

Pentalúdico e a aleatoriedade

Ruiz propõe em seu texto o conceito de “Pentalúdico”, ações randômicas, mas com um certo grau de ordem, focando na quebra do modelo narrativo clássico com sequências que não necessariamente tem lógica com a anterior, tendo “escolha dentro de escolhas” (Ruiz, 1995, p.20). Esse sistema, em parte, conversa com o jogo em FMV⁵ de investigação Immortality (Half Mermaid, 2022) em que o jogador deve ver 3 filmes com cenas embaralhadas, mostradas em ordem randômica ao interagir com as claquetes no início de cada uma ou com objetos e personagens que estão em cena. A qualquer momento o jogador pode pausar a sequência e clicar em algum desses elementos, o levando para um objeto ou ator que está em outro filme com temática similar, criando uma narrativa não linear e enigmática.

Todos os 3 filmes não tem uma conclusão e cabe ao jogador deduzir a história através desses fragmentos mostrados de forma não linear. Esse sistema de navegação não linear de hiperlinks, utilizado em outros jogos da empresa, mostram outras formas de consumir uma história dando foco em outros elementos adjacentes ao protagonista e seu principal conflito. Temos uma trama principal, descobrir o que aconteceu com a atriz Marisa Marcel, mas o jogo dá a liberdade de focar somente na trama de cada filme individualmente, além de um 4º filme que coloca mais elementos para serem descobertos pelo jogador ao fazer um movimento de rebobinar uma cena, revelando uma nova interpretação dos fatos.

⁵ Full motion video: Jogos que usam pessoas reais nas cenas interativas em vez de pixel art ou modelos 3D.



Figura 1 - Tela de seleção de cenas do jogo Immortality demonstrando uma das visualizações de ordem dos vídeos das histórias contadas(2022)

A multiplicidade de ações e eventos na narrativa podem ser categorizados como uma estrutura pentalúdica de Ruiz, mas, ao mesmo tempo, pode ser vista como algo muito amplo e impraticável do ponto de vista do desenvolvedor. Nisso podemos casar com o termo “pseudo-random(pseudo aleatório)” criado por Chris Avallone, desenvolvedor dos jogos Fallout e Planescape: Torment. Ele diz que “pseudo-random is an expression used when a developer or player claims they want a random number generator, but that 's not what they really want. They want the illusion of randomness.”(Avallone, 2019, p.X). Essa ilusão de controle é o que a ajuda a evitar uma repetição de eventos no jogo, passando para o jogador a impressão de que ele sempre está vendo coisas diferentes e que possui infinitas possibilidades narrativas ao seu alcance.

Narrativa linear americana predominante

O texto de Ruiz ainda amarra os conceitos de expressão do artista a discursos políticos em que a narrativa clássica de 3 atos com foco no problema do protagonista só ajuda a manter um estado *quo* da visão americana de se contar uma história, sendo reforçado em

outras culturas devida a “globalização do conflito central”(Ruiz, 1995, p.21) não dando possibilidade de pensar novas forma narrativas ou de contar uma história baseada em outras culturas nos filmes mainstreams.

Levando novamente para o campo dos jogos, temos uma situação similar quando vemos jogos com a série *The Last of Us*(Naughty Dog, 2013), jogo que conta a história de Ellie e Joel, dois sobreviventes de um vírus que transformou parte da população em um tipo de zumbis com aparência de fungo. Ambos devem atravessar o país para levar uma possível cura desse mal, enfrentando perigos diversos. O jogo vende um tipo de narrativa linear, altamente influenciada por estruturas de filmes do gênero de zumbis americanizados e com uma carga dramática que pouco explora a interatividade quando entramos no campo das possibilidades que a mídia jogo pode oferecer para diversificar o contexto do mundo e ações. Esse formato narrativo é tão próximo do discurso do filme americano que uma série baseada no jogo foi feita fazendo sequências muito próximas dos eventos do jogo, sendo exaltada pela crítica e público por ter essas mesmas características.

Pode ser questionado o valor desse tipo de narrativa pelo viés de Ruiz, em relação à mídia jogo ser algo com múltiplas facetas e direções, mas que acaba caindo no mesmo modelo narrativo ocidental americano do conflito central, pelo menos no que tange os jogos “AAA”, que seria equivalente aos filmes hollywoodianos que Ruiz critica no seu texto.

Considerações finais

O texto "Teoria do conflito central" propõe a quebra da lógica da narrativa ocidental, do linear e com isso se aproxima do não-linear das narrativas interativas dos jogos digitais. Diversos jogos abordam seu questionamento sobre a forma de contar histórias e suas possibilidades com a questão da escolha, múltiplas narrativas (emergentes e ramificadas) e as possibilidades de foco nas mãos dos jogadores.

Tanto em sistemas de diálogos, eventos paralelos como side quest, múltiplos finais e em narrativas pseudo aleatórias, podemos ver o pensamento de Ruiz em querer uma ruptura da narrativa base conversando com a narrativa de jogos. Certas dinâmicas que ele propõe no texto de eventos sem conexão aparecerem podem ser lidos com as diversas linguagens narrativas que os jogos tem atualmente para ter algo diferente do conflito guiado pelo protagonista estabelecido por Hollywood e replicado por grandes produtoras de jogos, assim questionando uma hegemonia americana de mercado que ocorre em ambos os segmentos do cinema e dos jogos digitais.

Para uma extensão desse trabalho, também pode ser estudado com maior detalhe o conceito de Pentalúdico, ligando a alguns jogos independentes e experimentos com sequências aleatórias similares a Immortality e outros jogos com conflitos abertos e manipuláveis pelo jogador.

REFERÊNCIAS

- RUIZ, Raúl. **Poetics of cinema**. 1995.
- BRAITHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. **Challenges for game designers**. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning, 2009.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro. Editora Objetiva, 2001
- MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba. Editora Arte & Letra. 2006
- NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: an introduction**. Cengage Learning, 2011.
- SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. CRC press, 2008.
- SHORT, Tanya X., ADAMS Tarn. **Procedural Storytelling in Game Design**. Florida. CRC Press, 2019
- INGOLD, Jon. **Sparkling Dialogue: A Masterclass**. 2018, 1 vídeo (49 min) Publicado pelo canal AdventureX. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_vRfNtvFVRo&t=927s. Acesso em: 1 de agosto de 2023.

LUDOGRAFIA

- Dragon Quest (Chunsoft, 1986)
- Mass Effect 2 (BioWare, 2010)
- Persona 4 (Atlus, 2008)
- Boku no Natsuyasumi (Millennium Kitchen, 2000)

A Church in the Darkness(Paranoid Production,2019)

Hidden Folks (Adriaan de Jongh, 2017)

Immortality(Half Mermaid,2022)

Her Story (Half Mermaid,2015)

The Last f Us(Naughty Dog, 2013)