

Fallout 3: imagens na construção da narrativa digital



Artur Palma Mungoli

*Mestrando em Comunicação pela Cásper Líbero
E-mail: wimpy27@gmail.com*

Resumo: Considerando os índices e ícones como elementos fundamentais na criação da ambientação através de imagens e sons usados para aproximar as narrativas interativas virtuais da realidade do jogador, analisamos recursos utilizados no desenvolvimento do jogo *Fallout 3*. Como base para isso, utilizamos conceitos de Murray, Eco e Catalá sobre narrativas em ambientes virtuais e ficcionais. Para analisar o uso das imagens e seus significados, empregamos conceitos de Peirce através da ótica de Nöth.

Palavras-chave: Videogames, *Fallout*, ícones, narrativa, interatividade.

Fallout 3: imagens na construção da narrativa digital

Abstract: Considering indexes and icons as fundamental elements on the creation of the ambiance through images and sounds used to approximate virtual interactive narratives to the reality of the player, we'll analyze the resources used in the development of the game *Fallout 3*. As the base for this analysis we'll use concepts from Murray, Eco and Catalá about narratives in virtual and fictional spaces. To analyse the use of images and their meanings, we'll apply Peirce concepts through Nöth approach.

Keywords: Videogames, *Fallout*, icons, narratives, interactivity.

Fallout 3: Images dans la construction de la narration numérique
Résumé: compte tenu des indices et des icônes comme des éléments clés dans la création de l'ambiance à travers des images et des sons utilisés pour rapprocher les récits interactifs virtuels de la réalité du joueur nous avons analysé les ressources utilisées dans le développement du jeu *Fallout 3*. Et comme base, nous avons utilisé les concepts de Murray, Eco et Catalá en ce qui concerne le récits dans les environnements virtuels. Pour analyser l'utilisation des images et leur signification, nous avons utilisé les concepts de Peirce à travers l'optique de Nöth.
Mots-clés: Jeux video, *Fallout*, ícones, récits, interactivité.

Introdução

O objetivo deste trabalho é analisar alguns aspectos do uso de imagens, ícones e índices como recursos narrativos no desenvolvimento de ambientes digitais, com ênfase nas tramas desenvolvidas por jogos eletrônicos. Parto da idéia de que eles não são usados apenas para aproximar, em um sentido estrito, o jogador do universo narrativo do jogo, mas funcionam como estratégias narrativas que constroem ambientes e personagens inserindo-os no discurso do universo proposto.

Para isso, analisarei o jogo *Fallout 3*, um RPG (*role-playing-game*, estilo de jogo que coloca o jogador como protagonista) futurista que retrata uma realidade alternativa em que os Estados Unidos da América foram atingidos por bombas nucleares fazendo com que quase todo o país, e a cidade de Washington DC onde se passa o jogo, fossem devastados. Alguns dos recursos narrativos podem ser analisados à luz de conceitos pro-

postos por Peirce. Neste trabalho, farei uso principalmente dos conceitos referentes à segunda tricotomia, ou seja, índice, ícone e símbolo. Além disso, utilizarei conceitos de Janet Murray sobre narrativas em ambientes virtuais. A ideia é traçar um panorama sobre como os índices usados no jogo servem para sedimentar a realidade fictícia proposta pelo jogo e aproximá-la do jogador.

O artigo procura ainda situar a problemática do estudo dos video-games e da relação subjetiva a partir das imagens respondendo, de certa maneira, a uma lacuna de pesquisas voltadas para esse objeto conforme destaca Machado (2007, p. 134):

No entanto, os novos meios que começaram a tomar forma depois da hegemonia da televisão, sobretudo de natureza digital [...], restituíram a questão da inserção subjetiva e o fizeram de uma forma tão marcante, que chega a ser surpreendente o fato de não ter sido ainda formulada uma teoria da enunciação em ambientes digitais.

Apesar de o foco deste trabalho não ser a inserção subjetiva do jogador (personagem) como protagonista, cabe destacar a importância de se estudar o universo narrativo como um todo, no qual as imagens remetem ao conhecimento enciclopédico (Eco, 1997) por meio de referências indiciais que proporcionam ao jogador sua inserção em um mundo ficcional interativo.

● Os índices como estratégias narrativas

Levando em conta que as estratégias narrativas fazem parte do discurso visto como uma estratégia de comunicação, o produtor da narrativa estrutura seu texto em função dos efeitos que ele busca produzir em seu interpretante. Nesse sentido, Reis e Lopes (1994, p. 144) afirmam:

As estratégias narrativas serão, pois entendidas como procedimentos de incidência pragmática, acionados por esse sujeito (fictício) da enunciação que é o narrador, procedimentos que, condicionados direta-

te a construção da narrativa se destinam a provocar junto do narratário efeitos precisos: de apreensão do peso relativo dos vários elementos diegéticos à constituição de pontuais reações judicativas, da persuasão ideológica à demonstração de teses sociais, esses feitos têm que ver diretamente com o contexto periodológico em que eventualmente se situe a narrativa e com as suas dominantes temáticas, metodológicas e epistemológicas. Para atingir os objetivos que persegue, o narrador opera com códigos e signos técnico-narrativos, também eles susceptíveis de serem sugeridos por imposições periodológicas: uma certa organização do tempo [...], o destaque conferido a certas personagens em prejuízo de outras, a orquestração de perspectivas narrativas etc.

Buscando discutir as estratégias narrativas empregadas no videogame *Fallout 3*, utilizo, também, alguns conceitos estudados no curso.

A classificação de categorias universais desenvolvida por Peirce compreende três categorias de fenômenos: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Essas categorias, denominadas tricotomias, correspondem a um conjunto de relações que constitui o signo. Nöth (2003, p.64) afirma que o signo possui “uma relação triádica entre três elementos, dos quais um deve ser o fenômeno de primeiridade, outro de secundidade e o último de terceiridade.” Na definição triádica de signo, Peirce, distingue três categorias de relações: “o representamen é o primeiro que se relaciona a um segundo, denominado objeto, capaz de determinar um terceiro, chamado interpretante.” (Nöth, 2003, p. 65)

Neste trabalho, a base das discussões encontra-se na segunda tricotomia, que se refere a situações em que um fenômeno é relacionado a um segundo, ou seja, em que o signo é visto a partir das relações entre *representamen* e objeto. Para Peirce, o *representamen* é “o objeto perceptível” que serve como signo para o receptor” (Nöth, 2003, p. 66), enquanto o objeto é a coisa ou o *denotatum*. Na segunda tricotomia as relações entre *representamen* e objeto são: ícone (pri-

meiridade), índice (secundidade) e símbolo (terceridade).

Apresentação da série *Fallout*



Figura 1: Vault Boy, “mascote” da série *Fallout*, o responsável pela introdução da temática de guerra fria do jogo

Fallout 3 mostra uma realidade paralela em que os Estados Unidos e a China permaneceram em um ambiente hostil de Guerra Fria até 2077 quando os chineses jogam uma série de bombas nucleares em território norte-americano. Em meio ao caos, diversos outros países disparam bombas nucleares contra territórios inimigos causando um grande holocausto nuclear no planeta terra.

A participação do jogador começa em 2258, com seu nascimento. A partir daí ele recebe uma série de conhecimentos básicos sobre o mundo do jogo como, por exemplo, a grande guerra nuclear que aconteceu, e como as pessoas sobrevivem em abrigos subterrâneos, além de receber informação suficiente para compreender toda a ambientação do jogo, que é todo feito com um clima de propagandas militares norte-americanas da década de 1950 (estilo retro denominado de “duck and cover” com desenhos e animações, conforme figura acima).

Esse estilo promove além de uma ancoragem da narrativa no mundo real, uma empatia do jogador com a história. Já que boa parte do enredo se desenrola por meio de diálogos opcionais ao jogador, fazendo com que ele possa escolher o quanto deseja se aprofundar na narrativa verbal deste mundo.



Figura 2: Imagem do capitólio em Washington DC dentro do “mundo possível” de *Fallout 3*

Um fato que é impossível ignorar em relação à criação das imagens de Washington é a evolução tecnológica por trás do desenvolvimento desse universo. Por isso, vale a pena notar esse desenvolvimento desde o nascimento da série em 1997.

Os dois primeiros jogos se passam no estado da Califórnia, o primeiro na região norte, e o segundo ao Sul, próximo a Los Angeles. Apesar de toda a descrição através de textos e do desenho do mapa, é difícil encontrar maiores semelhanças entre o local proposto e os locais reais por conta das limitações técnicas dos jogos da época.



Figura 3: *Fallout* lançado para PCs em 1997



Figura 4: *Fallout 2* lançado para PCs em 1998



Figura 5: *Fallout 3*, lançado para PCs, Xbox 360 e PS3 em 2008. Os avanços tecnológicos permitiram uma nova abordagem e a criação de um mundo visualmente mais complexo

Fallout 3, entretanto, lançado em 2008, busca reproduzir com certa fidelidade não apenas a realidade do pós-guerra nuclear, mas também os territórios de Washington DC.

Na exploração de *Fallout 3* o jogador se depara com uma série de monumentos da capital norte americana, mas os principais são: o Capitólio, o Monumento de Washington e o Memorial de Lincoln.

É possível notar duas coisas: o jogo se utiliza de diversos locais conhecidos do jogador para que ele associe o jogo como uma experiência pessoal na capital estadunidense, mas com uma série de concessões já que, com exceção desses monumentos, e de alguns outros locais, não é possível relacionar as áreas do jogo com o mundo real.

Além disso, todo o mapa do jogo foi totalmente redimensionado, permitindo que o jogador faça uma caminhada de mais de 30 minutos na vida real em apenas 10 minutos. Isso se dá por uma série de motivos, como a importância de manter a fidelidade de espaço, mas sem comprometer a experiência do jogador.

● Análise do uso de imagens em *Fallout 3*

Conforme a análise desenvolvida neste artigo, *Fallout 3* utiliza-se dessa relação não apenas para criar a ambiência estética de seu mundo mas também como recurso narrativo importante para a criação do arco narrativo e das personagens. *Fallout 3* apresenta

uma escolha estética que cria uma realidade ficcional, recheada de personagens que parecem saídos de um filme de ficção ou desenho animado da década de 1960 que buscava retratar como seria o futuro depois dos anos 2000, com robôs assistentes e carros com designs futuristas. Esse estilo, denominado Googie, é visto em diversas partes do jogo e constitui elemento importante na arquitetura dos abrigos anti-bombas encontrados no jogo até a presença de robôs-assistentes e armas fictícias como uma pistola de plasma, por exemplo.



Figura 6: Se não fosse pelo uso do estilo artístico, *Fallout 3* poderia ser considerado apenas um jogo de ficção que se passa no futuro

De acordo com Istvan Pely (2008, p. 71), chefe de arte de *Fallout 3*, trata-se “de uma grande variedade de estilos arquitetônicos, uma mistura de *googie* dos anos 50 e 60 com *Art Déco* dos anos 40. E, para dar base a tudo, há uma série de construções neo-clássicas com um sentimento do passado como o conhecemos [...]”

Pela afirmação de Pely, nota-se a importância de que toda a arte e estética refletisse esse período do meio do século XX no qual o jogo foi inspirado. E essa escolha fica clara ao ver imagens do jogo (como na imagem acima), pois sem as particularidades estéticas é impossível descrever ou definir em qual o período histórico a narrativa se passa. Assim a construção estética permite que o jogador seja inserido na ambiência da cidade destruída pela Guerra Fria ficcional e se sinta envolvido na luta pela sobrevivência após os conflitos desse período.



Figura 7: Exemplo de como o estilo *googie* se mistura à realidade do jogo

Por isso, vale destacar o uso de outdoors e pôsteres espalhados por diversos ambientes do jogo, sempre lembrando o jogador de uma era que já não existe mais, como na imagem acima, em que o ambiente desolador e escuro das ruínas da cidade é “iluminado” por uma cena familiar mostrada no outdoor. No entanto, a cena, apesar de ter uma coloração mais clara que os demais objetos, não permite ao jogador discernir com facilidade os elementos mostrados. Assim, pode-se dizer que se trata de uma relação indicial, remetendo mais diretamente à causalidade, espacialidade e temporalidade. Como elemento narrativo, pode-se dizer que o outdoor remete aos anos 1950, muitas vezes associados aos valores familiares, à paz, ou ainda, poderia afirmar, a um era mais ingênua. Além disso, a trilha sonora é composta por uma série de clássicos do jazz como Billie Holiday, *The Ink Spots*, Cole Porter, entre outros. A justaposição dessas influências ajuda a criar a atmosfera do jogo que poderia ser considerada nostálgica.

Por outro lado, deve-se enfatizar que apesar de serem inspiradas no estilo artístico dos anos 1940 a 1960, os objetos do jogo claramente não pertencem àquele período, mas essa base referencial passa a ser fundamental para o jogador já que o insere na atmosfera dos valores e temores (causados pelas guerras que sempre marcaram a Humanidade durante a História). Nesse sentido, pode-se notar o emprego dessas imagens em sua função emocional de acordo com Catalá (2011), pois para ele,

Nós não emocionáramos somente diante do belo (nem sequer levando em conta que essa é uma apreciação subjetiva), mas nos emocionáramos, em certo grau ou outro, diante do visível. Diante do que vemos e, mais ainda, se o vemos representado. A representação visual seria assim, uma forma de controlar nossas emoções diante do visível (Catalá, 2011, p. 28).

O uso de tal função emotiva da imagem permeia o universo narrativo é composto por inúmeros elementos que remetem a esse período histórico como se pode ver nos pôsteres abaixo:



Figura 8: Propagandas e pôsteres que permeiam o universo do jogo

Eles são uma série de índices, pois referenciam a uma realidade, algo que realmente existe, foram criados para remeter o jogador a esse período, mesmo sem estar presente nele. Como afirma Nöth (2003, p. 82):

O índice participa da categoria da secundidade porque é um signo que estabelece relações diádicas entre representamen e objeto. Tais relações têm, principalmente, o caráter de casualidade, espacialidade e temporalidade.

Essa relação entre jogador e objeto é usada como estratégia narrativa, para aproximar o jogador daquela realidade, já que no universo ficcional do jogo, ele é o protagonista que se situa em um tempo e espaço específico no qual a história que ele vive ganha sentido em razão de seu conhecimento enciclopédico (ECO, 1997). Para, além disso, o protagonismo do jogador é reforçado, pois é ele quem decide sua aparência e o nome que terá nessa jornada. Dessa forma, a rela-

ção indicial presente nos signos permite-lhe produzir sentidos de pertencimento a um universo ficcional que lhe é familiar.



Figura 9: O uso do conhecimento enciclopédico como construções arquitetônicas se mistura à realidade alternativa do jogo

Entretanto, a estratégia narrativa, marcada pelos elementos indiciais, abordados acima, deixa transparecer a construção de um leitor-modelo. Trata-se de um tipo de leitor que Eco (1997, p. 15) define como o “tipo ideal de leitor que o texto prevê e que espera como colaborador, é dessa forma, ‘criado’ pelo texto, pois é envolvido pelas estratégias narrativas empregadas no texto”.

Por fim, nota-se a importância da construção do “leitor modelo”, pois é nessa condição que a narrativa de *Fallout 3* ganha as

carracterísticas enumeradas por Murray (2003) como propriedades essenciais para o ambiente virtual. “Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, que queremos dizer com uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo” (Murray, 2003, p. 78).

Considerações finais

Através desta análise, foi possível observar a importância das estratégias narrativas sedimentadas por meio do uso de elementos indiciais. Utilizando-se desse recurso narrativo, a história desenvolve-se em um universo verossímil, proporcionando ao jogador a imersão em um ambiente digital participativo e enciclopédico.

Fallout 3 serve como exemplo das possibilidades que a mídia de games é capaz de alcançar ao aliar um desenvolvimento estético que engloba tanto as texturas e ilustrações do universo do jogo, quanto a trilha sonora.

Referências

CATALÁ, Josep. **A forma do real**. São Paulo: Summus, 2011, p. 272.
 ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia. das Letras, 1997, p. 160.
 MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007, p. 256.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003, p. 286.
 NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 2003, p. 150.
 REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de Narratologia**. Lisboa: Almedina, 1994, p. 464.