

UMA ANALOGIA ENTRE O JOGO *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME* E O CONCEITO DE OBRA ABERTA DE UMBERTO ECO

Hugo Leonardo Martins Correa¹

Universidade Federal do Paraná | Brasil

Resumo: O jogo eletrônico *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* pode ser visto e analisado segundo o estudo de Umberto Eco denominado *Obra Aberta* (2005). Neste contexto existem concordâncias com o conceito, como a liberdade que o jogador possui para realizar os objetivos do jogo como e quando quiser e a necessidade de uma postura ativa do jogador para que a obra aconteça. Contudo, também existem alguns pontos em que o *game* acaba se opondo a “abertura” definida por Eco como o esgotamento dos objetivos, a repetição constante de elementos gráficos e musicais e algumas situações particulares em que a liberdade do jogador é retirada e dá lugar a uma imposição.

Palavras-chave: Obra aberta, *Videogame*, Interação, *Zelda*, Umberto Eco.

I. INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma proposta analítica entre o conceito de “obra aberta” proposto por Umberto Eco em 1962 (que será explanado no decorrer do artigo) e o jogo eletrônico “*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*” da empresa japonesa *Nintendo*. Neste contexto o autor busca pontuar (1) **concordâncias** que possibilitam ver o jogo analisado segundo o conceito de obra aberta de Eco e (2) **discordâncias** que impedem a “abertura” do jogo enquanto obra de arte.

O jogo escolhido foi o quinto título da franquia *Zelda*, sendo lançado em 1998 sob a direção de *Shigeru Miyamoto*. Assumindo o controle de Link (o herói de todos os títulos da série *The Legend of Zelda*) o jogador descobre que está destinado a impedir um vilão de obter uma relíquia sagrada que garante desejos a seus portador. Toda a aventura se passa num mundo denominado *Hyrule*. É

¹ Hugo Leonardo Martins Correa é compositor, regente e game designer. Graduado em Composição e Regência pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná (EMBAP) e atualmente cursa mestrado na Universidade Federal do Paraná na área de composição musical com foco em trilha sonora para jogos eletrônicos.

consensual entre revistas, blogs especializados e jogadores veteranos que o título é um dos melhores jogos eletrônicos da história devido as inovações propostas na época. Dentre estas destacam-se a utilização gráficos poligonais tridimensionais, a exploração proporcionada ao público através do conceito de mundo aberto e a utilização da música como um elemento do jogo (SWEET, 2014), sendo imprescindível aprender melodias para avançar no enredo da trama.

Para que um jogo eletrônico seja passível de analogia com o modelo de Eco é preciso primeiro considera-lo como arte. Neste sentido o este artigo se apoia na teoria de Aaron Smuts (2005) que confere um potencial artístico a alguns jogos sobre um viés histórico, estético e institucional.

Considerando jogos eletrônicos como arte o próprio Eco permite (apesar da diferença temporal entre a origem do texto e a criação jogo utilizado como objeto de estudo) uma analogia: “tais assertivas [...] são aplicáveis a todo fenômeno da arte, a obras de todos os tempos” (2005, p. 65).

II. CONCORDÂNCIAS

O conceito de mundo aberto ou *open world* (este que foi um dos responsáveis pela popularidade e inovação do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*) vem diretamente em concordância com diversos dos apontamentos de Umberto Eco. Este conceito da área do *level design*² permite ao jogador se mover de maneira livre, conferindo independência sobre como e quando os objetivos serão realizados. Isto confere autonomia executiva ao jogador, que no caso desta analogia assume tanto o papel do intérprete quando do público.



Figura 1: Arte conceitual do mapa do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

² *Level design* é um conceito da área de criação de jogos eletrônicos envolvendo a criação de fases, mundos, campanhas e missões.

Contudo, essa autonomia conferida ao intérprete (2005, p. 37) necessita de aprofundamento para assim esclarecer o que o autor define como “abertura” de uma obra. Para o autor toda obra de cunho artístico possui um nível de abertura, especialmente quando visto sob a perspectiva do público. Pois este possui uma situação existencial única e concreta com características assimiladas e inatas que guiarão a compreensão. Contudo, quando o foco de análise pra denominada “abertura” está na obra ao invés do público, vê-se que algumas pressupõem um único objetivo ou um único modo “correto” de apreciação. E é neste contexto que a discussão sobre o potencial de “abertura” de uma obra é discutido no texto de Eco. Para ele as obras abertas se caracterizam por uma cumplicidade entre intérprete (jogador, no caso dos jogos eletrônicos) e autor no ato de criação da obra. No caso de *Zelda* a obra acontece no fruir lúdico e estético do jogo.

Vale ressaltar que quando comparado a música os jogos eletrônicos não possuem as figuras do intérprete e do público, pois estes são substituídas pelo jogador, que além de assumir estes papéis também pode ser enquadrado como consumidor devido ao valor comercial dos *games*.

Eco cita que a possibilidade da obra ser compreendida e amada de várias maneiras consiste em uma importância característica de sua abertura. Neste sentido, vários aspectos do jogo podem ser observados. O primeiro deles é o diálogo, que em alguns momentos não possuem um único sentido claro e definido, fazendo com que cada vez que o jogador acione o texto uma atitude ativa e criativa seja necessária para empregar um significado ao conteúdo, estimulando assim a vivacidade e a imersão. Outra característica diz respeito a forma global do desenrolar do jogo, pois devido a liberdade conferida ao jogador, as missões secundárias que são opcionais e a *mini-games* (pesca, tiro ao alvo, etc.) que existem dentro do universo de Hyrule torna-se astronômico o número de maneiras de se percorrer a jornada de link.

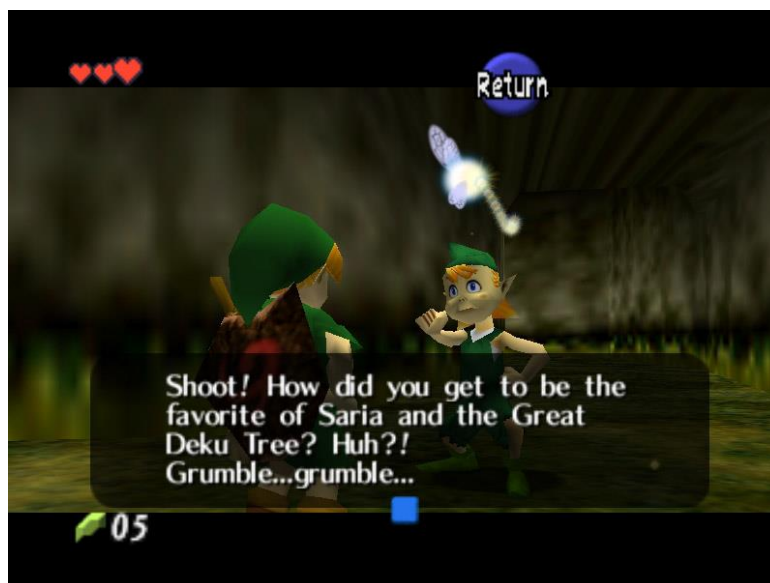


Figura 2: Diálogo entre Link e o personagem Mido, um habitante da Floresta Kokiri (um dos vilarejos do jogo).

Eco aponta a ideia de missão ou jornada como um possível objetivo para as obras abertas: “[...] um mistério a investigar, uma missão a cumprir, um estímulo à vivacidade da imaginação” (ECO, 2005, p.45). Este conceito é literalmente aplicável a analogia, pois o jogador possui não só um mistério ou uma missão, mas uma série de diferentes mistérios e missões que podem ser cumpridas de diferentes maneiras, proporcionando assim uma gama mais complexa de interpretações enriquecendo a experiência lúdica e estética.

Esta riqueza da experiência é apontada por Eco na obra de James Joyce. Para o autor a obra de Joyce é tão complexa que é necessária uma revisitação, que por sua vez gera novas compreensões. No jogo *Zelda* essa revisitação surge como uma possibilidade ao jogador, que de maneira geral tem a opção de ir aos vilarejos do jogo quantas vezes desejar, vendo seu desenvolvimento e interagindo com seus moradores. Estes, por sua vez, apresentam mudanças de personalidade visíveis através de diferentes diálogos no transcorrer temporal do enredo. Vale citar, que a revisitação acontece mesmo antes do enredo finalizar, ou seja, durante o jogo, tornando ainda mais rico de interpretações a experiência de um jogador que finaliza o jogo diversas vezes. Sobre esta pluralidade e riqueza de sentidos Eco afirma:

“[...] raízes diferentes se combinam de forma que uma única palavra se torne um nó de significados, cada qual podendo encontrar-se e correlacionar-se com outros centros de alusão abertos ainda a novas constelações e probabilidades de leitura.” (2005, p.49)

No transcorrer do enredo, o personagem ganha a habilidade de viajar no tempo, podendo ir 7 anos para o futuro sempre que desejar. Isto confere ao jogador a possibilidade de interagir e tomar decisões no passado para então viajar no tempo e ver o desfecho de suas ações. Neste sentido é possível situar o jogo *The Legend of Zelda* como uma obra em movimento, pois para Eco o mundo em movimento exige atos de invenção e uma postura ativa não só do criador, mas do jogador.

O game designer, assim como os artistas, adotam a “abertura” como conceito durante a criação, promovendo e criando “aberturas”, caracterizada nos jogos eletrônicos pela interação. Esta interação acontece por meio de um gesto corporal mediado por uma interface, resultando em uma transferência entre diferentes domínios gestuais, da realidade do jogador para a realidade virtual.

III. DISCORDÂNCIAS

Este mesmo controle do autor sobre sua criação também confere ao jogo uma discordância em relação ao conceito de obra aberta. Pois o enredo principal e as ações programadas no jogo não deixam de ser um “conjunto de realidades que o autor [...] traduzia em sinais convencionais capazes

de guiar o executante de maneira que este pudesse reproduzir substancialmente a forma imaginada[...]” (ECO, 2005, p.39). Um exemplo desta discordância está em alguns diálogos³ do jogo que não fogem “de resultados frutivos rigidamente prefixados e condicionados, de maneira que a reação interpretativa do leitor não escape jamais do controle do autor” (ECO, 2005, p.43). Eco atribuiu este comentário se referindo à obras literárias, contudo, como o jogo utilizado como objeto de estudo deste trabalho engloba uma série de diálogos que objetivam guiar o jogador por uma jornada já planejada pelo autor a analogia se faz possível.

Eco aponta que, embora passível de inúmeras interpretações, algumas obras possuem uma impassível singularidade. Essa característica que se opõe ao conceito de “abertura” e se aproxima do conceito de “definitude” é encontrada no jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Apesar da liberdade conferida ao jogador no desdobramento da aventura, existem os elementos gráficos, textuais e musicais que se repetem sempre. Estas características permitem identificar o jogo imediatamente independentemente das ações realizadas ou do jogador.



Figura 3: Protagonista Link nos campos de Hyrule.

Embora o jogo possua um conceito de mundo aberto, que confere liberdade de movimento ao jogador, existem momentos (no decorrer do enredo) em que esta liberdade é tirada, sendo substituída por uma imposição de determinados desafios, que, apenas quando superados, levam o jogador novamente a autonomia. Estas situações claramente se opõem ao conceito de “abertura” por saírem do nível de sugestão onde o objetivo seria estimular as decisões pessoais do jogador e passarem a uma espécie de autoritarismo onde o autor impõe ao jogador uma única maneira correta de se superar o desafio.

Ainda neste sentido, a visão do personagem principal limita o jogador a um único ponto de vista sob o qual é possível explorar o mundo de Hyrule. É possível associar esta característica a

³ Devido à quantidade de diálogos é possível encontrar exemplos que concordem com a proposta de obra aberta, como citado no capítulo 2 e diálogos que discordem da proposta, apresentando um significado unívoco.

explicação que Eco confere à perspectiva, sendo esta uma ferramenta para levar o observador a encontrar uma única maneira correta de ver a obra.

Outro argumento de discordância que opõe o jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ao conceito de obra aberta de Eco é o esgotamento de possibilidades. Pois no que diz respeito as missões do jogo, é possível (embora difícil) cumprir todas. Neste sentido sobraria apenas a exploração como elemento inesgotável de compreensão e interpretação.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nota-se que o trabalho de Umberto Eco não pressupõe alguns fatores específicos da área dos jogos eletrônicos, como a existência de duas realidades (realidade do jogador e realidade virtual), as interfaces de controle, a imersão. Contudo, isto explica-se pela época em que a obra originalmente foi escrita (1962). Contudo, longe de criticar o trabalho do autor, este artigo demonstra que embora algumas características tecnológicas não sejam citadas, o trabalho de Eco se faz atual pelo seu conteúdo e cita uma discussão que vem sendo realizada até os dias de hoje. Eco inclusive cita a importância e o perigo de se fazer analogias (2005, p.60) devido a inevitável contradição que pode acontecer por conta da riqueza e pluralidade de significados que algumas obras possuem.

Um exemplo desta complexidade é visível *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* que inclui artes visuais, multimeios, programação, música, diálogos, enredo e diversas outras características que por si só poderiam ser analisadas individualmente. Embora possa ser um fator negativo o controle do autor do jogo e os elementos repetidos eles também dão unidade e coerência a obra. Neste sentido é importante continuar a reflexão sobre a “abertura” dos jogos eletrônicos para que cada vez mais obras com potencial ludológico e estético surjam.

REFERÊNCIAS

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FREITAS, Filipe; MENDONÇA, Carlos. A experiência singular dos jogos digitais: o *vídeo game* e suas potencialidades estéticas. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p.147-164, dez. 2011.

MAMEDES, Clayton. O processo interativo: reflexões sobre o gesto instrumental, participação e criação. *Revista Vórtex*, v.4 n.2, UFPR, 2016.

MENDONÇA, Carlos. A experiência singular dos jogos digitais: o *video game* em suas potencialidades estéticas. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p. 147-164, dez. 2011.

SMUTS, Aaron. Are Video Games Art?. Em Contemporary Aesthetics 3: 1-15. Madison, 2005.

SWEET, Michael. Writing Interactive Music for Video Games: a composer's guide. Editora Addison-Wesley, Pearson Education, Inc. USA, 2014.