

RESENHA



THE LONGEST JOURNEY: RESENHA CRÍTICA ARQUITETÔNICA

Como o título sugere, deve-se enfatizar o fato desta resenha possuir um caráter do ponto de vista arquitetônico, pois o objeto de estudo se trata de um videogame e mesmo assim o foco de discussão será a qualidade da ambiência que o jogo promove, suas cidades, seus lugares e, portanto, como aquele espaço virtual cria conexões com o jogador.

A ambiência não precisa estar estritamente ligada a um lugar construído fisicamente, um lugar real. Ela alcança também um teor virtual do espaço. Até memórias de lugares consistem de arquitetura, de sensações que podem ser sempre visitadas virtualmente.

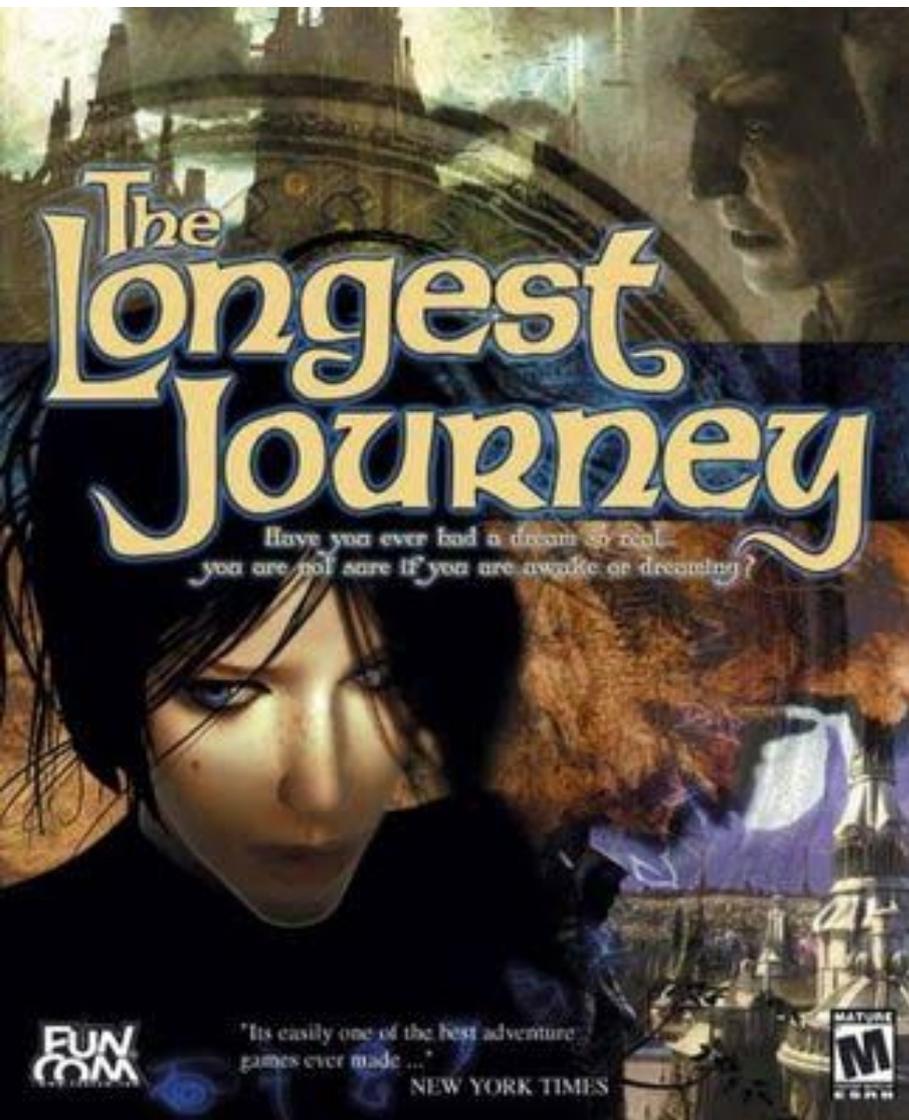
A ambiência (...) funciona como um agente de ligação entre as diversas sensações experimentadas pelos usuários (...) em uma dada situação. (...) É a ambiência que unifica um suporte espacial e o preenche de significados, num processo de retroalimentação que nos permite compreender que não percebemos a ambiência e, sim, percebemos de acordo com ela. (...) Podemos dizer, então, que ela sempre evoca nossa interpretação da vivência. (DUARTE, 2012. p.3)

Então, quando o projeto que estava nos pensamentos ou no papel realmente passa a ser arquitetura? Quando passa a possuir uma ambiência? Se isso acontece quando os usuários passam a viver aquele lugar, criando laços e gerando sensações, então os ambientes dentro de um videogame também podem possuir um caráter arquitetônico. Até de um ponto de vista de representação, cenários dentro dos jogos muito provavelmente, possuem fundamentos na arquitetura da realidade.

O jogo em questão para a resenha é The Longest Journey (Figura 01), título de 1999 para PC, se trata de um point-and-click adventure que conta a história de uma garota que viaja entre dois mundos, o da ciência (Stark) e o da magia (Arcadia).

Nestas viagens, o gamer acaba conhecendo diversos novos lugares que possuem grandes contrastes, desde uma cidade futurística nos Estados Unidos da América (Figura 02), com arranha-céus e carros voadores, até uma cidade no mundo da magia, com traçados orgânicos

Figura 1: Capa do game
The Longest Journey.
Fonte:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7d/Longest.jpg>



medievais, casas que lembram as vilas medievais de diversos lugares na Europa, mas que ao mesmo tempo não podem remeter especificamente a um estilo, pois também possuem muita influência da fantasia, então surgem as referências e são transformadas. Essa é uma das características do jogo: se basear em arquiteturas reais e transformá-las para a adaptação à fantasia. Isso parece facilitar o jogador a “entrar” naquele universo, pois ele começa a remeter os ambientes vividos no jogo a características que já são conhecidas a si, ou melhor, características que realmente facilitem seu entendimento, por não serem comple-



Figuras 2, 3 e 4: Cenários do game *The Longest Journey*.
Fonte:
<http://www.longestjourney.com/>



tamente abstratas da realidade, mas que ao mesmo não são cópias, e assim lhe passam emoções mais facilmente e inteligivelmente. Isso pode ser analisado nas imagens apresentadas.

Mesmo sem conseguir distinguir especificamente estilos arquitetônicos, fica claro que os desenvolvedores se basearam em, por exemplo, cinemas do início e meados do século XX (Figura 03), feiras medievais

(Figura 04), grandes cidades contemporâneas como Nova York, galerias de arte, a Venice americana, dentre outras referências. Então, percebe-se que uma bagagem de referências arquitetônicas realmente ajudou a dar um ar mais “real” e alcançável/entendível ao jogo. O que na maioria das vezes não era alcançado por outros jogos dessa época (Figura 05), mesmo aqueles que, diferente do videogame analisado nesta resenha,

possuíam total controle tridimensional, o que, a princípio, daria melhor noção de espaço aos jogadores. Porém, seus cenários parecem ser gerados aleatoriamente, sem possuir um apreço pela sua ambiência e construção, o que apenas coloca o jogador dentro de um espaço que lembra um labirinto. Em *The Longest Journey*, essa preocupação em caracterizar os diversos cenários do jogo com ambiências e edifícios baseadas em tipologias existentes, ajuda bastante no senso de orientação do jogador. Mesmo sendo um point-and-click, no qual as cenas são basicamente estáticas em um 2.5D (apesar do cenário parecer 3D, se trata de uma imagem fixa que não permite o orbitar da câmera, mas o personagem possui a habilidade de percorrer o espaço nos três eixos X,Y,Z) o usuário consegue construir um certo senso de direção justamente pelo fato do jogo conseguir criar marcos. Semelhante à experiência de percorrer uma cidade, da qual guardamos marcos em nossa memória para nos posicionarmos no espaço de uma maneira coerente sem nos perder.

O jogo também é capaz de despertar emoções e ligações com seus personagens, afinal tem como objetivo principal contar uma história, como um livro, ou seja, não é apenas um jogo no qual o foco principal é destruir inimigos e ganhar pontos. Por isso que seu espaço virtual gera ambiências que ajudam o jogador a se inserir mais em seu enredo. Apesar das limitações gráficas da época, existe realmente uma valorização dos ambientes e da arquitetura virtual no jogo. Talvez nem exista tanta exuberância formal e emocional nos ambientes do jogo, mas existe o espírito de fazer ambiência virtual convincente. Cada cenário é capaz, em conjunto com seus personagens, de contar histórias e de cativar as pessoas para que entrem mais facilmente na atmosfera do game. Isso ainda melhora em suas sequências que usufruem de tecnologia mais avançada: *Dreamfall* (2006) e *Dreamfall: Chapters* (2014).

Assim, *The Longest Journey* pode não ser um referencial de representação arquitetônica ou de projeto virtual. Porém mostra que a arquitetura e até o urbanismo podem ser acessados por diferentes mídias das que estamos acostumados, contribuindo para a criação de espaços, mesmo que virtuais, e que passam emoções aos usuários. O jogo consegue usufruir dessa capacidade que a arquitetura oferece, de olhar e construir o ambiente, preocupando-se com a experiência dos usuários, de certa forma, prevendo suas sensações, mesmo que sem todos os sentidos ativados.

REFERÊNCIAS

DUARTE, C. R. **Novos olhares sobre o lugar: ferramentas e metodologias, da arquitetura à antropologia.** Ed. Contra Capa. Rio de Janeiro, 2008.

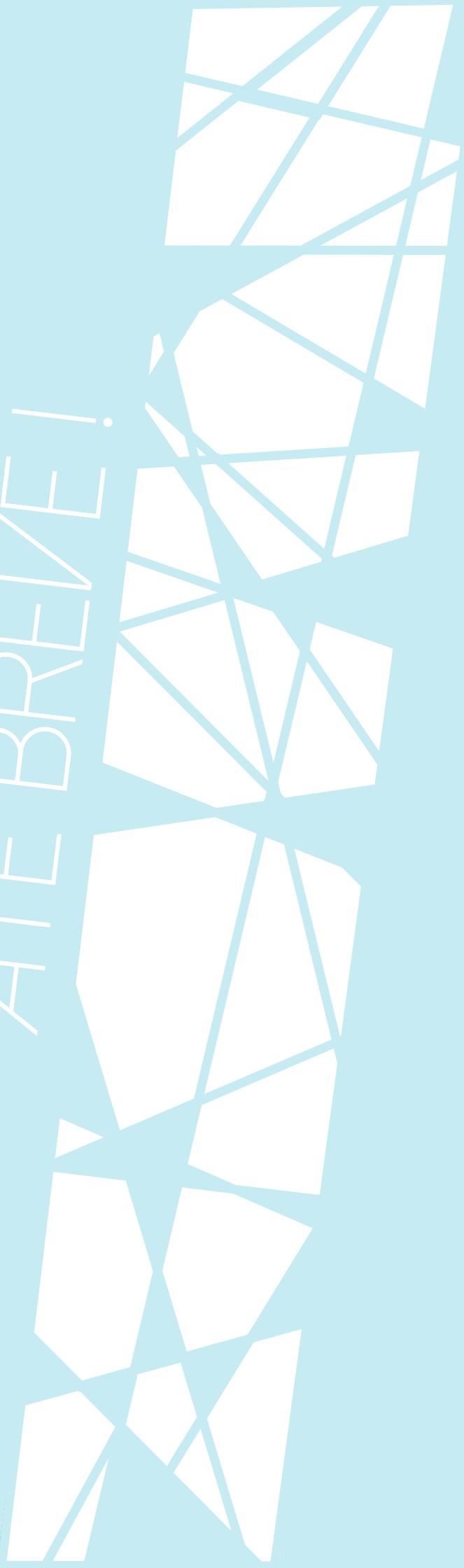
<http://www.longestjourney.com/>
acesso em 07/08/2015.

Figura 5: Game Quake III (1999).

Fonte:
http://www.geek.com/wp-content/uploads/2009/02/quake_tenebrae_08-590x442.jpg



ATTÈ BREVE!



“HABITAR É DEIXAR RASTROS...”

WALTER BENJAMIM

REALIZAÇÃO:

