

Sob as lentes do drama

Fundamentação do gênero dramático para o estudo dos videogames

Victor de M. Cayres* Adolfo A. Duran**

Universidade Federal da Bahia, Brasil

*Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas/ Bolsista FAPESB,

** Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento

Resumo

Esse artigo caracteriza uma noção de drama, para além dos conceitos modernos estruturados a partir da Poética de Aristóteles, a fim de aplicá-la ao estudo de videogames. Desse modo, o presente trabalho pretende fundamentar estratégias de compreensão dos videogames a partir do drama e estimular a diversificação do uso de procedimentos dramáticos no desenvolvimento de jogos.

Palavras-chave: videogames, teoria do drama

Contatos:

victorcayres@yahoo.com.br
adolfo@ufba.br

1. Introdução

Antes de qualquer coisa, quando nos propomos a estudar os videogames em suas relações com o drama, é preciso ficar claro, com qual dos significados dessa palavra estamos trabalhando neste artigo. Não estamos aqui falando da definição de drama, que delimita uma forma artística de roteiros não cômicos em que há um problema superável contra o qual o protagonista luta. Nem tampouco, estamos falando de drama nas suas acepções mais quotidianas, aquelas que definem comportamentos exagerados ou tensos, que usamos quando dizemos algo como “Você está fazendo drama” ou “A situação da filha do vizinho é dramática”. Neste trabalho, estamos lidando com a palavra drama, com o cunho gênero – não diria literário, nem diria teatral, nem “pertencente a” ou “próprio de” qualquer outra linguagem. Pois o que pretendemos é estudar uma forma de classificação que possa abarcar produtos chamados dramáticos em suportes diversos. Portanto, aproveitamo-nos da classificação já consagrada na filosofia, teoria da literatura e do teatro que divide as formas de dizer em três gêneros: A Lírica, a Épica e a Dramática. Vale salientar que, da mesma maneira que se consagrou a forma tripartida do estudo dos gêneros, qualquer outro tipo de divisão poderia ser feita, como alerta Steiger [1969]. A idéia de gênero é, portanto, arbitrária e convencional, apenas uma forma de organizar o pensamento que ora pretendemos adotar.

Mas por que estudar os videogames em suas relações com o drama? Desde as primeiras experiências com jogos em vídeo, entre as décadas de 1950 e 1960, até os dias de hoje, muito se progrediu

em tecnologia e na exploração de possibilidades lúdicas, narrativas e dramáticas. Contudo, se compararmos a trajetória dos videogames, com a história milenar do drama, perceberemos que muito pouco se experimentou até o momento no universo dos games, ao tempo que um sem número de possibilidades se nos apresentou pelo desenvolvimento da tecnologia. O tempo justifica a diferença. Entretanto, com um estudo que explore as interações entre o drama e videogames podemos beneficiar ambos os universos. No caso dos videogames, foco deste trabalho, os principais benefícios seriam absorver procedimentos da dramaturgia como técnicas de desenvolvimento da ação e do conflito, diversificando estruturas (narrativas ou de jogabilidade), além de incorporar ferramentas de análise, tanto de qualidades estéticas, como de impactos sobre o jogador.

Não se pode perder de vista que os videogames têm suas idiosincrasias e que não é de uma forma pura de drama que estamos falando – se é que podemos falar de pureza em algum caso. Estudar videogames com base em noções que os antecedem não nos faz pretender amarrá-los ao passado ou a formas que já existam em outras mídias. A relação entre jogo e drama não é novidade, tampouco é raro encontrar a idéia de drama associada aos videogames. Podemos verificar essa associação no trabalho de diversos autores como Frasca [2001], Laurel [1993], Murray [2003] e Shuytema [2008]. Entre esses o trabalho de Laurel [1993], é o único que apresenta uma fundamentação do drama, ainda que, baseada apenas no que a tradição derivada de Aristóteles considera como tal. Além disso, o trabalho de Laurel se dedica ao ambiente computacional como um todo e ao desenvolvimento de softwares de qualquer espécie, enquanto neste artigo pretendemos trabalhar especificamente com videogames. Nos outros três trabalhos citados, as razões que permitiriam aproximações entre drama e videogames são apenas tangenciadas, quando muito.

Dada a lacuna verificada nos trabalhos relacionados acima, questionamos: o que, por ventura, estaria se chamando de drama para que este possa ser identificado em videogames? Existe um conceito de drama tão preciso que possibilite que esta palavra possa ser aplicada ao universo dos jogos sem uma conceituação explícita? Diante dos videogames que relações podemos estabelecer com o drama? Tais questões orientam o presente trabalho, sem, contudo, que pretendamos respondê-las com conceitos fechados.

O que objetivamos é familiarizar o leitor com abordagens relevantes sobre o drama e caracterizar uma noção do gênero dramático que possa gerar reflexões acerca de suas relações com os videogames, estudando pontos de intersecção da teoria do drama com o universo dos jogos em vídeo. Faremos isso, defendendo uma noção drama para além dos conceitos Aristotélicos e modernos, dessa forma, pretendemos estimular a abertura do leque de referências sobre o que se chama de drama, visando a diversificação dos procedimentos dramaturgicos no game design e roteirização da narrativa associada ao jogo.

A partir dos objetivos expostos estruturamos o presente trabalho da seguinte forma: na Seção 2, nos debruçaremos mais detalhadamente sobre trabalhos relacionados; na Seção 3, fundamentaremos a noção de drama a ser usada nesse artigo. Em seguida, na Seção 4, aplicaremos as idéias-chave da noção de drama delimitada ao universo dos videogames. Por fim, na Seção 5, nos dedicaremos a verificar o comportamento de traços estilísticos característicos da dramática na mídia estudada. E por fim, na Seção 6, analisamos a contribuição deste artigo e projetamos trabalhos futuros.

2. Trabalhos relacionados

Destacamos aqui alguns trabalhos que já indicam relações entre Drama e videogames, que nos orientam nesse artigo, mas que deixam lacunas, que aqui pretendemos abordar. O trabalho de Murray [2003] “*Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*” desenvolve um estudo de perspectivas para as práticas humanas de “contação” de histórias no ambiente eletrônico. A autora ressalta as especificidades das novas mídias e as alterações nas formas tradicionais de narrativa decorrentes da imersão no meio digital. Dentro desse contexto, inclui os jogos como forma de narrativa dramática multilinear que mantém similaridades com o Drama tradicional (ação, conflito, representação, suspensão da descrença...), mas que se distingue deste no que é próprio dos ambientes computacionais (ambientes esses, procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos).

Já em *Computer as Theatre* [LAUREL 1991], a Poética de Aristóteles, obra fundamental para a teoria do drama, é minuciosamente analisada e posta como referência para o desenvolvimento de Softwares. Embora o foco desse trabalho não seja o desenvolvimento de jogos, a autora os coloca entre os possíveis beneficiados por uma abordagem dramática.

Videogames of the oppressed [FRASCA 2001], ainda que escrito por um ludologista, reconhece a impossibilidade de privar o jogador da construção de significados, e dado este fato, propõe um estudo da construção de jogos que estimulem pensamento crítico e debate. Para tanto, ele se baseia no teatro do oprimido, uma poética desenvolvida pelo encenador e teórico brasileiro Augusto Boal. Embora descreva os procedimentos utilizados em algumas formas do teatro

do oprimido (Teatro Fórum, Teatro Invisível, Arco-íris do Desejo), o interesse de Frasca no trabalho de Boal é mais ideológico que formal. Frasca deseja criar jogos que abram espaço para uma análise crítica (a partir de ações) sobre o processo de opressão assim como Boal fez no Teatro.

Também em abordagens práticas como a de Schuyttema [2008], percebemos o uso de conceitos do Drama, embora pouco explorados como tais. A expressão “trama dramática”, por exemplo, é recorrente no texto, a abordagem dos conceitos de ação, objetivo e conflito é bastante similar a da teoria hegeliana do drama, embora não façam referência a ela.

Os trabalhos supracitados abrem espaço para esse artigo, na medida em que indicam a relação existente entre drama e videogames e fornecem pistas sobre pontos em comum entre o gênero dramático e os jogos em vídeo. Contudo, nenhum deles, cuida de apresentar uma delimitação da noção de drama, a fim de relacioná-la com os videogames como pretendemos fazer aqui. Em todos os trabalhos citados, a relação drama e videogames é abordada de modo secundário. O que esse estudo propõe, no intuito de preencher essa lacuna, é fundamentar o conhecimento sobre o gênero dramático, levantar e discutir pontos de intersecção com os jogos.

3. Fundamentação da noção de Drama

Apresentar uma definição satisfatória para Drama não é tarefa fácil. Abarcar dramas realistas, dramas absurdos, dramas improvisados, dramas dialogados e que não façam uso do diálogo, dramas narrativos e que não contêm uma história, dramas para teatro, cinema, TV, ciberdramas, tragédias, comédias, farsas, melodramas, espetáculos de dança e filmes de animação hiper-realistas ou abstratos sob um mesmo guarda-chuva beira o impossível. Discussões sobre o que pode ser chamado de drama não faltam. Segundo Esslin [1978], “tais discussões serão valiosas no processo do esclarecimento de idéias e métodos”, contudo pouco importa realmente se determinado tipo de arte pode ser definida estritamente como drama ou não. É seguindo esse raciocínio que escrevemos esse artigo. O que realmente é relevante para nós não é concluir se os videogames são arte dramática, mas julgamos que entender as aproximações dos mesmos com o drama pode colaborar para a sua compreensão e desenvolvimento, incorporando procedimentos dramaturgicos e ferramentas de análise do drama aos videogames.

Quando se fala de drama, uma forte tendência é associá-lo a uma determinada estrutura, dita clássica ou tradicional. Questionamo-nos se realmente existe tradição única e linear quando o assunto é o gênero dramático. Recorrentemente se define drama considerando-se uma ação, permeada de nexos causal e um conflito ascendente determinado pela chamada “curva dramática”, que acontece em um determinado tempo e um determinado lugar com

personagens psicologicamente constituídos. Definir drama dessa maneira implica em afirmar que autores como Sófocles, Shakespeare e Beckett não escreviam peças dramáticas. Quem teria escrito então? Desconsiderando a expressão “psicologicamente constituídos” relativa aos personagens, os classicistas Racine, Corneille são os que mais se aproximariam desse conceito no teatro, pois o psicologismo é uma característica mais própria dos autores realistas e posteriores. Mesmo sabendo que há escritos que se aproximem do que acima está descrito, tais características definiriam o gênero dramático em si ou apenas uma das formas de proceder subjacentes ao gênero? Grande parte da teoria sobre o assunto defende que essas características definiriam o próprio gênero. O estudo de Lehman [2007], nesse caminho, chega a considerar as tragédias gregas antigas como teatro pré-dramático, as peças de Racine como teatro dramático, e as “óperas” de Wilson como pós-dramáticas. Lehman chega a essa conclusão movido por uma necessidade tão radical de se distanciar dos modelos tradicionais de composição da cena chamada dramática, segundo ele extremamente associada ao teatro, que pretende negar a terminologia ligada a essa forma de proceder. Contudo para falar em Teatro pré-dramático e em pós-dramáticos Lehman identifica drama com drama moderno, e nesse sentido tem como referência o trabalho de Szondi.

Szondi [2002] analisa o drama moderno, sua relação com o contexto histórico em que surge e o seu declínio. Marca no renascimento, o surgimento do drama da época moderna, representando a “audácia espiritual do homem que voltava a si depois da ruína da visão de mundo medieval, a audácia de construir, partindo unicamente da reprodução das relações intersubjetivas”. Afirma que o homem entra no drama apenas como membro de uma comunidade e que, no momento histórico referido, a esfera do “inter” se impõe como essencial a existência humana: “Toda a temática do drama se formulava na esfera do ‘inter’” [Szondi 2002]. Desse modo, o ato da decisão do sujeito, em relação com o mundo da comunidade, é o lugar onde o homem moderno alcançava a sua realização dramática. O que está além e aquém do ato da decisão permanece estranho a este conceito de drama, é “inexprimível ou já expresso”. Afirma que o diálogo, pela primeira vez na história do teatro, tornou-se o único componente da textura da forma dramática. o prólogo, o coro e o epílogo haviam sido suprimidos e o monólogo era episódico (e portanto não constitutivo do drama). “O domínio absoluto do diálogo, isto é, da comunicação intersubjetiva no drama, espelha o fato de que este consiste apenas na reprodução de tais relações, de que ele não conhece senão o que brilha nessa esfera.” [Szondi 2002]. Em suma, Szondi apresenta o drama enquanto uma totalidade de origem dialética que se desenvolve mediante a superação, sem a intervenção de um eu-épico, e pautada no diálogo. Ao mesmo tempo em que demarca o seu objeto como uma forma de drama enraizada em um período determinado, por vezes, Szondi chama o “drama moderno” simplesmente de “drama” e quando se refere ao

período de mudanças de paradigma na escrita do texto para teatro chama esta fase de “crise do drama”. O que ratifica identificação da noção de drama com a de drama moderno.

Delimitar drama, a partir do drama moderno, para analisar videogames é perfeitamente possível. Muitos dos jogos realizados até hoje se utilizam da forma de estruturar o drama, advinda de Aristóteles, transformada e consolidada na modernidade. Contudo, distante dessa abordagem teórica existem muitas obras dramáticas (pré e pós-modernidade). Ao compreender drama a partir de uma noção mais ampla, podemos estimular a diversificação dos procedimentos dramáticos empregados de forma associada no game design e no roteiro de jogo. Com isso pretendemos alertar sobre a existência de estruturas variadas, além da clássica estrutura ascendente do drama moderno, ou sobre outras formas de se compor personagens, além daquela subordinada ao psicologismo. O drama expressionista é um bom exemplo de contraponto aos conceitos apresentados por Szondi e Lehman, com estrutura não necessariamente causal, encadeamento episódico, cenas muitas vezes ligadas pela temática e personagens (que de maneira geral tendem a tipos abstratos). Ao drama absurdo também não se pode aplicar os conceitos mais “tradicionais” de drama, pois se apresenta muitas vezes com estrutura circular, ou em espiral, sem a tão famosa ascendência da “curva dramática” e, carregado de repetições e situações *non sense*, esvaziando a linguagem e o sentido da vida. Diversas outras formas de drama, como o medieval, o barroco espanhol, o elisabetano, o simbolista ou o impressionista também não se encaixariam em um conceito de drama identificado com o drama moderno, mas também podem servir como referências para o desenvolvimento de jogos. Entretanto, demorar em explicações rasas sobre diversas escolas de drama, não seria profícuo para este trabalho. Diferenciar o conceito de drama moderno da noção de drama abre no mínimo uma questão: existiria por acaso alguma forma de compreender drama que abarcasse formas tão distintas?

Reflitamos sobre como foram desenvolvidos s conceitos de drama da modernidade. Eles derivaram de radicalizações de conteúdos da poética de Aristóteles adequadas à sociedade que o determinaram. O drama da poética de Boileau, por exemplo, determina regras rígidas de composição que os dramaturgos deveriam seguir para serem aceitos como bons tragediógrafos pelo poder centralizador do classicismo francês. Nas palavras de Gassner [1974]: “A personalidade individual glorificada pela Renascença devia agora curvar o ego à ‘lei’ [...]”. Já a partir realismo até o naturalismo intensificam-se características que servem aos padrões de comportamento da burguesia dominante e ao cientificismo. A verossimilhança interna, verificada por Aristóteles nas tragédias gregas, dá as mãos a uma verossimilhança externa que cobra a precisão da fotografia, a mimese é levada às últimas conseqüências reproduzindo com detalhes a rica sala de jantar dos burgueses e a coerência de caráter dos

personagens defendida por Aristóteles abre espaço para a constituição psicológica. Esses exemplos ilustram a forma com que, de forma recorrente, se procedeu na modernidade para definir drama: buscou-se o que servisse aos propósitos da época nas origens da teoria do drama ocidental, a pretexto de estas estarem mais próximas da essência ou substância do drama. A partir dessa reflexão, surge uma questão: algo das primeiras idéias sobre drama teria permanecido em todas as produções ditas dramáticas ou, pelo menos, na maioria das que chegaram até os dias atuais?

Os primeiros estudos que esboçam a teoria dos gêneros de que se tem notícia estão na República, de Platão, e na Poética, de Aristóteles. Vale ressaltar que remeter às origens da noção de drama, neste trabalho não reflete a intenção de com isso buscar algo como a sua essência. Pretendemos, ao contrário, evidenciar a ausência de uma definição única para o que chamamos de drama e verificar, se houver, pontos que liguem a construção teorias distintas, inclusive com as que se opõem à “tradição”. Como nos aponta Mendes [1995], os dois filósofos supracitados já apresentavam diferenças na maneira de pensar as artes poéticas: “Para Aristóteles a narração (*diegesis*) é um dos modos de imitação poética (*mimesis*); para Platão, a maneira de dizer (*lexis*) divide-se em imitação propriamente dita (*mimesis*) e simples narrativa (*diegesis*)”. Nos diálogos conduzidos por Sócrates, enquanto personagem da República de Platão, a noção de drama se apresenta como forma de dizer constituída pela imitação, adequada à tragédia e à comédia em oposição à simples narrativa. Enquanto que Aristóteles [2007] considera as artes poéticas (a epopéia, a tragédia, a comédia, a poesia dítirâmbica, a maior parte da aulética e da citarística) como artes miméticas, diferenciando-as quanto aos objetos de imitação, modos e meios de imitar.

Esslin [1978] discute a validade de se caracterizar drama através da mimese. Para ele essa maneira de compreender drama pode restringir demasiadamente o que se chama de dramático e excluir desse universo, balés abstratos ou filmes de animação “não miméticos”. É importante, portanto, precisar o que estamos chamando de mimese para que uma definição de drama pautada neste conceito não se torne excessivamente restritiva. Mendes [1995], refletindo sobre a palavra nos escritos Aristotélicos, define a mimese como “[...] o caráter estético representativo da arte, artifício humano de figurar a realidade natural (*physis*) e a social (*ethos*) [...]”. Mendes ressalva, entretanto, que a idéia de imitação, na arte, não se fechou há 2500 anos, mas ao contrário, vem se modificando, desde os dias da Poética de Aristóteles até a atualidade, abarcando as novas maneiras pelas quais a realidade é construída e investigada pela linguagem [MENDES 1995]. O que chamamos de mimese para fins desse trabalho, desse modo, abarca a possibilidade de reconstrução da realidade a partir do que ela oferece e não se detém em uma forma de imitação que tenta reproduzir o mundo fotograficamente. Preferimos usar o termo mimese para essa forma de proceder por não identificar

nenhum produto que se possa chamar dramático, por mais abstrato que seja, que não se refira à realidade de alguma maneira ou que faça surgir do nada algo que nunca tenha existido. Mesmo quando a mimese não é a maior preocupação do artista dramático, como no expressionismo, ela está presente nos personagens e no seu agir, ainda que ao invés de indivíduos apareçam tipos abstratos. Mesmo uma animação abstrata mimetiza cores, formas e movimento. E mais, o espectador pode estabelecer relações entre um produto dramático e qualquer sistema baseado na natureza ou na cultura independente da intenção do autor. Dito tudo isso, poderíamos dizer que há algo recorrente como objeto de imitação no drama? Para Aristóteles [2007], a ação é o objeto de imitação das tragédias e comédias e, para fins desse trabalho, pode-se dizer que de qualquer tipo de drama. Isso não quer dizer que para algo receber o epíteto de dramático deve ser conduzido por uma ação una, nem que a mimese deva girar em torno do objetivo de um protagonista (indivíduo ou grupo).

A mimese da ação é parte indispensável do que até os dias de hoje foi chamado de drama, contudo não é exclusividade da forma dramática e nem o suficiente para defini-la. Segundo o próprio Aristóteles [2007] outros gêneros da arte poética podem ter a ação como objeto de imitação, a epopéia por exemplo. Além da mimese da ação, algo permanece como constante nas diversas formas de drama ocidentais desde a poética de Aristóteles, a maneira de imitar em que os personagens agem diante do espectador ou do leitor. Talvez por isso até o século XX, a maior parte da teoria do drama o entende de forma extremamente relacionada com o teatro, até então, este era o único meio em que essa forma de imitação poderia ser exercida plenamente, pois na literatura as rubricas parecem resquícios do gênero épico. Os acontecimentos do século XX que obrigam os teóricos a deixar de usar drama e teatro como sinônimo, pois tanto o drama ganha novos meios (como o rádio, a TV, o cinema e o computador¹) como o teatro busca o não-dramático.

4. A noção de drama aplicada aos videogames

Se afirmar que o drama é mimético é polêmico, dado os diversos entendimentos que essa afirmação pode gerar, dizer o mesmo dos videogames é ainda mais. Seria possível afirmar que os videogames de maneira geral são baseados na imitação? Depende do que se chama de mimese. O jogo *Tetris* possibilita um bom estudo de caso para esta discussão. O que na natureza ou na cultura se assemelharia a um jogo como tal? Um jogador pode, por exemplo, associá-lo a tarefas administrativas como agrupar, arrumar, perceber quantidade e espaço ou planejar otimização dos recursos. Outros jogadores, como Murray [2003], podem fazer associações mais diretas com determinado sistema:

¹ Ver: LAUREL, 1993

“Esse jogo é uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos norte-americanos nos anos 90 – do constante bombardeio de tarefas que exigem nossa atenção e que devemos, de algum modo, encaixar em nossas agendas superlotadas, não sem antes limparmos nossa mesa de trabalho a fim de abrir espaço para o próximo e violento assalto”.

Frasca [2001], alerta para o fato de não ser possível privar o jogador de criar significados e atribuir relações com sistemas baseados ou não na natureza ou cultura, qualquer que seja o jogo. Todavia, ainda que desconsideremos possibilidades mais complexas das associações que podem ser feitas pelos jogadores à revelia da intenção dos desenvolvedores e nos ativermos a um nível funcional, como o próprio Frasca [2001] afirma ter feito durante anos jogando Tetris, ainda há espaço para verificar presença da mimese. Pois, assim como as obras dramáticas, os jogos, mesmo os mais abstratos, mimetizam a ação.

Mas, que tipo de ação se predispõe à imitação dramática ou lúdica? O mesmo tipo de ação interessa aos dois campos? O que constituiria essa ação? Poderíamos nos perguntar se a imitação de qualquer ato, de qualquer coisa que se pudesse fazer, constituiria drama ou jogo. Pallottini [1983], embasada por John Dryden, mostra-nos uma característica fundamental da ação no drama: a intencionalidade. A ação dramática deve ser fruto da vontade humana (esteja ela vinculada a personagens humanos ou a objetos personificados). Devemos ressaltar que a questão da intencionalidade está relacionada principalmente com um protagonista (personagem ou grupo) com que o espectador deve se identificar e traduz-se num objetivo que conduz e alinha a ação. Pallottini [1983], entretanto, apenas analisa a forma de drama derivado da tradição Aristotélica a partir de Hegel. Uma ação una e alinhada por um objetivo não é a única forma de proceder. Nas peças de Shakespeare é comum vermos um par de ações que se desenvolvem paralelamente e se reforçam. No drama expressionista ou no simbolista, podemos encontrar diversas ações que se desenvolvem e não necessariamente chegam a um desfecho e que, muitas vezes, estão ligadas apenas pela presença constante de um personagem ou de uma temática. No drama absurdista, personagens sem grandes objetivos ou sem meios de realizá-los entregam-se a pequenos afazeres de objetivo imediato e aparentemente sem sentido ou permanecem imobilizados (por sua vontade ou contra ela). Vale reforçar que ação não é igual a movimento e que manter-se imóvel é uma forma de agir no mundo, que pode, inclusive, ser intencional e dramática. Na peça “Ato sem palavras” de Samuel Beckett [Tradução não publicada disponível no banco de textos da Escola de Teatro da UFBA], por exemplo, o personagem atirado num mundo hostil contra a sua vontade, depois de tentar sem sucesso se relacionar com os objetos que se lhe apresentam, quando até

mesmo o suicídio lhe negado, ele recolhe-se apoiado em uma árvore, imóvel, olhando para as mãos. No caso de Winnie, personagem da peça “Dias Felizes”, também de Samuel Beckett [1998], a imobilidade não é intencional, é um obstáculo à sua vontade, provocado por um monte de terra que a cobre no primeiro ato até a cintura e no segundo até o pescoço. No segundo ato da peça a única ação possível para ela é falar e cobrar alguma reação do marido.

No jogo, a ação também é sempre intencional e pode-se dizer até que de modo mais radical. Pois, é impossível privar o jogador da sua própria intencionalidade. Mesmo que em determinado jogo os desenvolvedores não atribuíssem um objetivo para o protagonista, o jogador poderia fazê-lo. Existem experiências em que os objetivos do jogo não são impostos ao jogador, como no *Placeholder*, de Brenda Laurel, descrito por Murray [2003]. Este jogo virtual fornece uma gama potencialmente infinita para quem experimentá-lo. Os jogadores, imersos num ambiente virtual são livres para interagir e podem construir as regras do seu jogo. Este experimento só transfere do desenvolvedor para o jogador a responsabilidade de escolher objetivos para o jogo, assim como numa improvisação teatral, pode-se transferir a responsabilidade de determinação de objetivos do dramaturgo para os atores. É impossível a exclusão da intencionalidade desse contexto, pois é ela que conduz a ação humana, sem qual não há jogo nem drama. Schuytema [2008] chama atenção para a necessidade de se alertar o jogador desde o início para o objetivo do jogo, mas é importante ressaltar também que o jogador pode escolher não seguir o objetivo determinado pelo desenvolvedor, a despeito de essa escolha poder implicar em um resultado insatisfatório, como o fim do jogo. A idéia de liberdade é essencial para a intencionalidade. A ausência de livre-arbítrio do protagonista não fornece efeito dramático nem gera interesse por parte do jogador. O jogador deve sentir-se livre, ainda que essa liberdade seja simulada e limitada pela autoria dos desenvolvedores.

A intencionalidade, contudo, não é o único fator determinante para constituir a ação no drama e no jogo. Pallottini [1983] apresenta outro elemento que vem sendo compreendido como parte integrante do tipo da ação que se define por dramática: o conflito. Mencionado pela primeira vez na história da teoria do drama por Hegel, está presente na dramaturgia desde tempos anteriores aos de Aristóteles. Na concepção hegeliana de drama é necessário que haja um objetivo a ser cumprido, fruto da vontade de um personagem que sabe o que quer e faz algo por isso, e mais, deve haver obstáculos para a realização desse objetivo. Já foi dito que existem outras possibilidades além da unidade de ação, mas o que importa nesse momento da afirmação de Hegel é a observação da presença do conflito no drama.

O conflito em videogames é mais facilmente observável na forma de desafio. Para Schuytema [2008]: “O objetivo de qualquer game é superar um obstáculo”. O desenvolvedor pretende apresentar um obstáculo passível de ser resolvido, feito para ser

superado. O dramaturgo não necessita agir assim, mas apresentar um conflito superável é sempre uma possibilidade, até mesmo numa tragédia, que é conhecida, ordinariamente, por ser o contrário disso. O enredo de “Antígona” [Sófocles 2002] confirma a possibilidade da superação de obstáculos na tragédia: Polínicês, na luta pelo poder de Tebas, depois da morte de Édipo, seu pai, se alia às forças inimigas do seu estado, o exército de Argos, e morre no combate. Antígona, irmã de Polínicês, entre a lei de Tebas, representada por Creonte, que não permite que o corpo do traidor retorne ao solo da pátria, e a lei dos deuses, junto ao dever fraterno de preservar o corpo de ser devorado pelos abutres, acaba optando por desafiar o poder do Tirano e consegue atingir seu objetivo: enterrar seu irmão. Entre outros infortúnios a protagonista morre, mas ela supera o desafio.

É importante perceber também, que a idéia do conflito no drama está vinculada à da intencionalidade. Sendo assim, este conflito é de vontades, paixões ou interesses humanos que podem partir tanto de contradições internas do protagonista, como da oposição de outro personagem ou de um grupo. Os obstáculos são gerados por interesses de outros personagens ou do próprio protagonista que se opõem ao objetivo principal. Em videogames, os obstáculos gerados por outros personagens são facilmente perceptíveis nos confrontos com outros jogadores ou com personagens controlados pelo computador. Já a idéia de que o personagem/jogador pode gerar obstáculos para si, à primeira vista, pode parecer estranha ao jogo. Apresentar desejos contraditórios parece mais propício a um personagem no teatro ou no cinema do que a um personagem jogável. Conceber vontades e contravontades para o jogador está fora da alçada do desenvolvedor, mas, este pode criar condições que estimulem o surgimento de uma dialética da vontade e há usos bem sucedidos desse recurso no universo dos jogos. Em *Fable*, por exemplo, depois de derrotar o chefe de um grupo de bandidos, o jogador pode decidir se deseja matá-lo ou não. O estímulo para gerar uma contravontade, nesse caso, é a notícia de que foi esse criminoso quem acolheu a sua irmã, desaparecida depois do massacre que arrasou a cidade onde morava em sua infância.

O par vontade/contravontade nos jogos vai além de exemplos que o evidenciem pela narrativa como *Fable*. Podemos verificá-lo em qualquer jogo, dado que:

“Nenhuma emoção é pura, e permanentemente idêntica a si mesma. O que se observa na realidade é o contrário: queremos e não queremos, amamos e não amamos, temos coragem e não temos.” [BOAL 2002]

Um jogador pode hesitar diante da necessidade de saltar estruturas instáveis em *Prince of Persia: Sands of time*, temer seguir adiante em um corredor de *resident evil 2* de onde já se ouvem respirações assustadoras, ter dúvidas sobre em que porta entrar em *Simpsons – The Bart’s Nightmare* ou mesmo sobre como posicionar melhor tetraminós. Vontade e

contravontade podem estar presentes tanto em jogos de narrativa complexa como em uma partida de dama.

Na seção acerca da noção do drama, foi dito que a imitação se dá com os personagens apresentando-se diante do espectador e acontecimentos desenvolvendo-se como que por si. A princípio, pode-se pensar que a ação nos videogames não se desenvolve da mesma forma que no drama, pois não se apresenta por si diante de uma assistência, demanda a ação do jogador para seguir. Não se deve esquecer, contudo, que há, pelo menos, um tipo de Teatro em que o espectador se comporta como um jogador: o Teatro do Oprimido, concebido por Augusto Boal. Vale à pena evocar a palavra *espectator* cunhada por esse teórico brasileiro do Teatro. Talvez a maneira de proceder do *espectator* mais análoga à do jogador seja a que se observa no Teatro Fórum (uma das modalidades da Poética do Oprimido). Nessa forma de teatro, depois de se assistir uma peça, pontos chave da ação são retomados e o espectador pode interferir diretamente na sua resolução, substituindo o personagem que sofre opressão, na tentativa de resolver a situação na cena e se preparar para a vida. Ainda que haja esse caso particular, é fato que não podemos tomar esse modo de imitar a ação como a mais própria do que comumente entendemos como Drama. Contudo, a existência dessa forma de Teatro, serve-nos para provar que as fronteiras entre a mimese dramática e a dos jogos é muito mais tênue do que pode parecer à primeira vista. A diferença entre um espetáculo concebido nos moldes do Teatro Fórum e a forma como um jogador interage com um jogo inserido no meio digital é sutil, mas existe. Todavia, vale observar que essa diferença não é decorrente do uso da forma dramática, mas de características que o palco e o computador não compartilham. Podemos dizer que, nesse caso, ambas as situações se dão num ambiente participativo e espacial, mas o palco não é enciclopédico, e a lógica do teatro do oprimido não é tão procedimental como a do computador². O que queremos dizer com isso? Tanto um *espectator*, quanto um jogador podem agir e provocar reações, participando do desenvolvimento da ação, assim como, também, ambos podem explorar o espaço em que estão imersos. Mas, enquanto as respostas às ações do jogador têm que ser previstas e armazenadas na máquina na forma de procedimentos, todas as respostas à ação do *espectator* são criadas em tempo real por agentes humanos.

É possível ir mais longe ao comparar jogo e drama na forma como a ação é imitada. Pois, qualquer que seja o drama encenado, a ação depende de que atores emprestem seus corpos e vozes à cena (ainda que sejam corpos desenhados e vozes gravadas como nas animações). O jogador qual ator no drama ao mesmo tempo em que é espectador da ação (pois ambos vêem os acontecimentos do ponto de vista de seu personagem) tem o poder de interferir no modo como a ação se desenrola de acordo com um roteiro prévio ou improvisação.

² Ver Murray [2003]

5. Traços estilísticos da Dramática nos videogames

Para um produto poder ser considerado dramático bastaria que ele pudesse ser compreendido como mimético e que a maneira de imitar se desse, como descreveu Aristóteles, com a ação se desenvolvendo diante do espectador? Para Szondi, o drama (moderno) tem uma série de traços essenciais que o define. Já Rosenfeld apresenta uma série de traços estilísticos próprios de cada gênero (em uma pureza ideal), que apesar disso podem, estar presentes em obras de um gênero outro. Para dar conta dessa hibridação entre gêneros é que Rosenfeld defende o uso de uma forma substantiva e outra adjetiva para as palavras “épica”, “lírica” e “dramática”. O termo substantivo estaria ligado ao gênero em si, a Dramática, a Épica, a Lírica. De outro modo, o termo adjetivo estaria ligado aos traços estilísticos de cada gênero. Usar tais termos como adjetivos, serviria para caracterizar produtos em que fossem presentes traços próprios de cada gênero. Dessa forma, pode-se pensar em um drama épico ou em drama lírico, ou seja, obras definidas como dramáticas, mas com grande presença de traços épicos ou líricos.

5.1 Ilusão de ausência do autor

Para Rosenfeld [1985 p.30], o que define drama como tal é o fato de o autor parecer ausente da obra. Essa característica fundamental implicaria em seus traços estilísticos, tais como: autonomia no desenvolvimento dos acontecimentos; ausência de intervenção de qualquer mediador; o começo e o fim da peça determinados pelas exigências internas da ação apresentada; encadeamento causal da ação; futuro desconhecido durante o desenrolar da ação; o caráter primário da ação; o tempo presente;

Diferente de Rosenfeld, adotamos a perspectiva de que a maneira de apresentar a ação em que os personagens agem como que *per si* é a característica definidora do gênero dramático. Para nós, a ilusão de ausência do autor é um dos traços da dramática e não o que caracterizaria a maneira de imitar do drama, como afirma Rosenfeld (1985). É bastante comum a presença de um narrador ou de mecanismos que evidenciem o autor em uma obra que se possa incluir no gênero dramático. Além do que dissimular a presença da autoria estimula a percepção da peça dramática como verdade, como algo que realmente está acontecendo diante dos olhos do espectador. Estabelecer como drama apenas um tipo de produto em que se dissimula a presença do autor é relacionar essa palavra exclusivamente a um tipo de comunicação ligada a opções políticas bem definidas, que tenta estabelecer a comunicação de forma que um emissor transmita sua mensagem a um receptor sem direito de resposta.

Embora este trabalho discorde de Rosenfeld [1985] em considerar a ilusão de ausência da figura do autor como fundadora dos traços do drama e concorde com

Szondi [2001] no sentido de que esse atributo é apenas um traço da dramática prefere utilizar a expressão “traços estilísticos” de Rosenfeld [1985], do que “traços essenciais” de Szondi [2001]. Pois, o modo de dizer de Rosenfeld [1985] expressa melhor a idéia de que as características do drama, quaisquer que sejam, são convenções. De modo contrário, a maneira de Szondi [2001] compreender as qualidades do drama parece pressupor alguma essência da Dramática pura, dissociada do universo da cultura. De todo modo, este trabalho prossegue a analisar essa característica, entre outras, como traços estilísticos da Dramática e sua relação com os videogames.

A perspectiva de ilusão de ausência da figura do autor, não aparece pela primeira vez na história da teoria do drama no trabalho de Rosenfeld. Essa idéia está presente desde os escritos platônicos. Platão [1997] chega a afirmar que na forma adequada à tragédia e à comédia “[...] se retiram as palavras do poeta no meio das falas, e permanece apenas o diálogo.” Não é difícil verificar que, se esse traço estilístico da dramática não é o fundador de todos os outros é, pelo menos bastante recorrente, e facilmente se confunde com a característica que tomamos como fundamental na nossa noção de drama, a maneira de imitar em que os agentes se apresentam como que *per si*. Contudo, é claro que essas duas características podem ser tomadas como coisas distintas a partir da observação de algumas obras dramáticas. Em contato, com peças como *Seis personagens em busca de um autor*, de Pirandello, ou *Mãe coragem*, de Brecht ou com desenhos animados como *Pateta*, ou *Pica-pau* podemos verificar que o autor se faz presente através de recursos diversos como metalinguagem ou narração e ainda assim os personagens agem por eles mesmos.

Embora não acreditemos que a ilusão de ausência do autor seja a pedra fundamental do drama, não podemos deixar de reconhecê-la como uma característica importante ou talvez mesmo como uma tendência da Dramática que pode nos auxiliar na compreensão e desenvolvimento de videogames. Para estudar a presença do autor nos meios eletrônicos, especialmente nos videogames: recorreremos a Murray [2003,]

“A autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem, tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas”

Essa forma de autoria, presente nos videogames gera tamanha ilusão de ausência da figura de um sujeito épico ou lírico, que muitos acreditam que os interatores são os autores da narrativa. Mas, para Murray [2003] “Essa é uma afirmação enganosa. Há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser autor do próprio ambiente.” E continua: “Isso não é autoria, mas agência.” Mais a frente ela ainda dirá: “Mundos com múltiplos usuários desprovidos de tal autoria externa teriam dificuldades no estabelecimento das fronteiras da ilusão” [Murray, 2003]. Por essa breve incursão no trabalho de Murray, podemos perceber que no meio digital, e especialmente nos videogames, o sujeito (épico ou lírico) pode se ausentar de tal maneira que os espectadores/interatores cheguem mesmo a considerarem-se ou serem considerados autores.

5.2 Desenvolvimento autônomo da ação

Para Rosenfeld (1985) “estando o ‘autor’ ausente, exige-se no drama o desenvolvimento autônomo dos acontecimentos, sem intervenção de qualquer mediador. Preferimos compreender o desenvolvimento autônomo da ação, sem mediação, como uma das formas possíveis de se utilizar da maneira de mimetizar dramática. O que acontece é que os adeptos da dramaturgia rigorosa (baseada no conceito de drama moderno) trabalham para fazer ação parecer autônoma, dissimulando a sua autoria e encadeando os fatos de forma que pareça não haver outro caminho possível para os acontecimentos se sucederem. Nos videogames, como já dissemos, a prática da dissimulação da autoria é bastante recorrente, contudo, de maneira geral, se faz necessária a utilização da mediação através de recursos metalingüísticos na interface com o usuário. O jogo fala de si mesmo através de números, barras indicativas e menus, fornece dados indispensáveis para que o jogador perdido não abandone a ilusão. A metalinguagem nos objetos de interface dos videogames está no centro da tensão entre ilusionismo e não-ilusionismo, presença e ausência da figura do autor. Não se pode deixar de observar, entretanto, que o recurso da metalinguagem, que em meios como o teatro geralmente quebra a ilusão, nos videogames funciona muito mais como ponte para a imersão, pois, ainda que o jogador lembre que está jogando ao acessar esse conteúdo, os objetos metalingüísticos de interface fornecem os dados necessários para que o jogador retorne à ilusão.

Junto à metalinguagem, recursos como textos ou vídeos de apresentação e falas de personagens não jogáveis orientam a ação dos jogadores, para que eles sigam imersos em um ambiente ilusionista agindo no universo criado pelo jogo sem refletir sobre suas causas externas. Isso faz com que o jogador responda à situação construída pelos desenvolvedores de videogames como se fosse necessário reagir da (s) maneira (s) previamente estabelecida(s). O jogador é atirado no jogo dramático a partir de motivações que fazem a ação se desenvolver aparentemente de forma autônoma.

A existência de uma motivação para o desenvolvimento da ação é tanto um traço essencial do drama para Szondi [2001], como um traço estilístico da dramática para Rosenfeld. Ambos os autores apontam a motivação (extremamente relacionada com a idéia de intencionalidade discutida na Seção 4) como geradora da ação autônoma.

Com vistas autonomia da ação e a manutenção da ilusão de ausência do autor, Rosenfeld [1985], reitera uma “regra” aristotélica que indica que o começo e o fim de uma obra dramática devem estar diretamente relacionados às necessidades internas da ação representada. Dizer que a ação deve determinar o início e o fim que se lhe fazem necessário, além de tautológico, faz parecer que a escrita dramática deve ser determinada por algo que não a vontade do dramaturgo. É mais satisfatório pensar que o autor se utiliza de estratégias para tornar crível a necessidade da obra iniciar e terminar nos pontos que mais interessa aos seus fins, sem fazer com que o espectador perceba a arbitrariedade dessa escolha, se assim o desejar.

Rosenfeld (1985) prossegue chamando a atenção para o rigoroso nexos causal imposto à Dramática, necessário para que o mecanismo mova-se sozinho. De certa maneira o meio digital exige um maior aprofundamento nesse traço estilístico do drama do que meios como teatro ou cinema. O que é autoria procedimental senão descrever causas e efeitos, criar um ambiente ficcional com gatilhos que disparem o prosseguimento da narrativa? É claro que a complexidade da causalidade variou muito nos 50 anos de existência dos videogames, tanto por possibilidades técnicas quanto de acordo com a concepção dos desenvolvedores. Num jogo de tiro antigo com *Bersek*, o personagem jogável atira no seu oponente e este explode, num jogo mais atual como *Call of Duty 2* um tiro na cabeça pode arrancar o capacete do soldado atingido, que morrerá recebendo esta única bala, já um tiro na perna o deixará com dificuldade de locomoção e ele precisará ser atingido mais vezes para morrer. Até mesmo em jogos com narrativas abstratas a causalidade se faz extremamente necessária, em *Tetris*, por exemplo, uma linha de blocos perfeita necessariamente desaparecerá. Além dessa causalidade relacionada a ações e reações, os videogames também utilizam da causalidade em decisões de caráter ético. Em *Fable*, se o jogador comete uma infração dentro da cidade, como andar armado, deve pagar uma multa, mas ele pode simplesmente matar o policial que vier cobrá-la, nesse caso, o jogador poderá ser expulso da cidade ou morto por outros policiais.

A causalidade no videogame é necessária em termos de funcionalidade, para que o jogador possa entender como pode ou deve agir, apesar disso, nada impede que a narrativa de um jogo seja apresentada de outra maneira. É perfeitamente possível que um jogo em vídeo se estruture a partir de uma lógica episódica e/ou permeada de acasos, da mesma forma que o drama em diversos momentos históricos.

5.3 Espaço e tempo

O tempo da ação dramática, segundo Szondi (2001) ou Rosenfeld (1985) é o presente. Os acontecimentos estão diante do espectador. Para Rosenfeld, o passado poderia ser evocado apenas através do diálogo, assim como o futuro brotaria, sempre presente, do evoluir atual da ação. O *flash back* seria um recurso épico, e seguindo a mesma lógica também o *flash forward* não seria próprio da Dramática. É inegável que o tempo do drama seja o presente, mas dizer que os recursos de deslocamento no tempo são próprios da épica, pode ser uma implicação adequada ao conceito de drama com que Szondi e Rosenfeld trabalham, pois qualquer mudança desse tipo revelaria a presença de um autor, mas não a nossa. Quando no cinema, na televisão ou mesmo nos videogames, o tempo se desloca para o futuro ou passado, estes não se tornam momentaneamente presente? A ação não se desenvolve diante do espectador ou jogador como se estivesse acontecendo agora?

O tempo videogames, como na dramática, é o presente e na maioria dos casos de maneira linear e sucessiva (ainda que exista multilinearidade, e o tempo possa se deslocar para um lado ou para o outro na linha do tempo). A ação jogável é sempre presente e prenhe de um futuro.

“Você não está somente lendo sobre um acontecimento passado; o fato está acontecendo agora e, diferentemente da ação no palco teatral, está acontecendo com você.” [MURRAY 2003]

A afirmação de Murray confirma que o tempo no jogo e no drama se apresentam no presente, mas desconsidera que há possibilidade da ação acontecer “com você” no palco teatral também. Há experiências no teatro, como os espetáculos de Zé Celso Martinez em que se pode interagir com os atores, ainda que não se mude exatamente o fluxo dos acontecimentos. O Teatro Fórum, de Augusto Boal, se assemelha ainda mais, nesse aspecto, da experiência do videogame, pois os espectadores podem substituir o personagem que julgarem oprimido para tentar resolver o processo de opressão.

Acontecendo no momento presente, podemos dizer que um jogo se apresenta como se fosse “algo primário” assim como o drama. A ação por mais que seja mimética e se repita, parece originar-se pela primeira vez. Mesmo se tratando de um jogo histórico, ou se conheça o enredo, nos videogames cada partida tem sua origem agora. A tecnologia tem aprimorado essa sensação. A inclusão de diversas variáveis faz com que a sensação de que o jogo é algo primário se acentue. Por exemplo, em *Diablo 2* à cada partida há modificações no cenário e na distribuição dos oponentes no espaço, em *Call of Duty 2*, cada vez que o personagem morre e reinicia a missão ela se apresenta com variações na movimentação dos oponentes e nas armas encontradas no caminho.

Quanto ao espaço, Szondi [2001] e Rosenfeld (1985) falam em unidade. O que justifica que toda a ação se desenvolva apenas em um espaço é uma limitação do meio teatral para manter a ilusão de ausência do autor quando há deslocamentos espaciais. No teatro para que a ação se passe em mais de um espaço é necessário trocar de cenários ou contar com a imaginação do espectador. No cinema, o deslocar da câmera também evidencia a presença de alguém que conta a história e, muito por conta disso, esta mídia é tão associada à Épica. A partir da idéia de drama delimitada por este trabalho que não está associada à ilusão de ausência do autor, como em Rosenfeld [1985], ou ao caráter absoluto do drama, como em Szondi [2001], a multiplicidade espacial nos videogames não o afastaria do drama. Contudo, vale ressaltar que, o deslocamento do personagem principal no espaço em videogames não evidencia a presença do autor, pois é o próprio jogador que escolhe para onde ir.

6. Conclusão

A partir de autores como Platão [1997], Aristóteles [2007], Esslin [1978], Pallotini [1983] e Rosenfeld [1985] fundamentamos uma noção de drama e verificamos suas relações possíveis com o universo dos videogames. Embora, seja possível incluir os videogames no gênero dramático a partir da noção de drama delimitada neste trabalho, reforçamos que a importância desse artigo não está em chegar a um veredicto sobre se videogames são ou não são drama. Pois, se podemos afirmar isso baseado nas idéias que apresentamos, outros poderiam chegar à conclusão oposta estruturando o pensamento de outra maneira. Steiger [1969], por exemplo, ao contrário deste trabalho, define drama a partir da tensão dando pouca importância para a forma em que a ação se apresenta, dessa forma, ele pode incluir no gênero dramático romances e fábulas e certamente, tomando o conceito que ele apresenta poderíamos excluir algumas peças de teatro, filmes ou jogos. O que aqui julgamos relevante, entretanto, é que, tomando os videogames como participantes do gênero dramático, podemos pensar em aspectos do seu desenvolvimento e impacto sobre os espectadores/interatores a partir do referencial teórico e prático da arte dramática, sem, contudo, ignorar as idiossincrasias do meio digital e do jogo em si.

Defendemos uma noção mais ampla de drama, que inclua o drama moderno, mas que não seja sinônimo deste. Proceder de modo contrário, como já dissemos, exclui da alcunha de dramáticos autores como Shakespeare, Brecht, Beckett, Nelson Rodrigues e Boal e limita às contribuições que o gênero dramático, entendido de forma mais ampla, pode oferecer aos videogames. Desse modo, pretendemos estimular o estudo das diversas formas de drama como referência para o desenvolvimento de jogos, ainda que, dada a extensão deste trabalho, não tenhamos podido ater-nos em detalhamentos sobre escolas da arte dramática. Por fim, estudamos traços estilísticos da Dramática,

verificando a sua presença nos videogames em comparação com outros meios. Com isto, esperamos que este trabalho possa oferecer ao leitor ferramentas tanto para o desenvolvimento como para análise de games.

Este artigo abre espaços para trabalhos futuros em que poderemos, a partir da noção de drama aqui delimitada, nos debruçar acerca de procedimentos dramáticos específicos para a composição de personagens, estruturação da narrativa, definições espaço-temporais, construção de diálogos, baseados nas diversas escolas de escrita dramática. Esse trabalho também abre espaço para a escrita futura sobre temas relacionados à análise de videogame a partir da teoria do drama e estudos sobre significação e estímulo que considerem o papel da construção dramática na catarse e na enunciação do discurso em videogames.

Agradecimentos

Ao Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, aos grupos de pesquisa INDIGENTE e GIPGAB e à Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), aos orientadores Catarina Sant'Anna e Adolfo Duran, com atenção especial a Adolfo pela parceria nesse artigo. [Victor Cayres]

References

- ARISTÓTELES, 2007. *Arte Poética*. São Paulo: Martin Claret.
- BECKETT, S. Ato sem palavras [Tradução do banco de Textos da Escola de Teatro da Ufba]
- BECKETT, S., 1998. *Dias Felizes*. Lisboa: Editora Estampa.
- BOAL, 2002. *Jogos para atores e não-atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- ESSLIN, M., 1978. *Uma anatomia do Drama*. Rio de Janeiro: Zahar
- FRASCA, G., 2001. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for a critical thinking an debate*. Master Thesis, Georgia Institute of Technology, 2001. Disponível em: www.Ludology.org, acesso em dez. 2007
- GASSNER, J., 1974. Corneille e Racine: a tragédia polida. In: _____. *Mestres do Teatro*. São Paulo: EDUSP: Perspectiva.
- LAUREL, B., 1993. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing
- LEHMAN, H.T., *Teatro pós dramático*. São Paulo, Cosac Nayfi
- MENDES, C., 1995. *As estratégias do Drama*. Salvador: EDUFBA
- MURRAY, J., 2003. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Perspectiva: Itáu Cultural
- PALLOTTINI, 1983 *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Brasiliense

PLATÃO, 1997. *A república*. São Paulo: Martin Claret.

ROSENFELD, A., 1985. Gêneros e traços estilísticos. In: *Teatro Épico*. São Paulo: Perspectiva

SHUYTEMA, 2008. *Design de Games: Uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.

SÓFOCLES, 2002. *Édipo Rei/ Antígona*. São Paulo: Martin Claret.

STEIGER, E., 1969. *Conceitos fundamentais da Poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

SZONDI, P., 2001. *Teoria do drama moderno (1880-1950)*. São Paulo: Cosac&Naify