

Da literatura ao videogame: *Miúda e o guarda-chuva*

Victor Cayres

Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas
Universidade Federal da Bahia

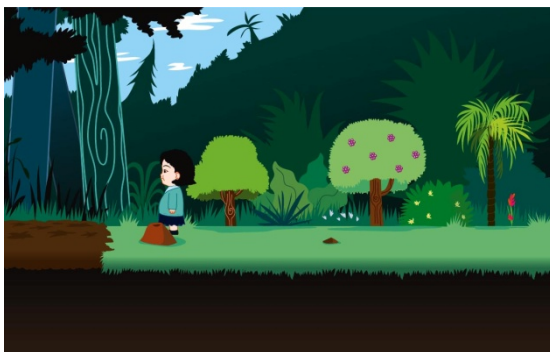


Figura 1: *Miúda e o guarda-chuva*

Resumo

Esse artigo analisa as estratégias de transposição do conto *Miúda e o guarda-chuva* para o universo dos videogames. Concentrando-se no desenvolvimento do High concept orientado pela estrutura da ação dramática.

Palavras chave: Desenvolvimento de Jogos, High Concept, Drama, Literatura, Adaptação, Transposição

Contato do autor:

victorcayres@yahoo.com.br

1 Introdução

Miúda gosta de amoras e de ficar sentada no banco, em frente à sua casa, por horas a fio. Observadora do trânsito diurno das pessoas, a única companhia de Miúda é uma planta carnívora que ganhou de seu último amor. Um dia se vê envolta por uma série de acontecimentos extra-ordinários. Um mistério que envolve guarda-chuvas, panos rendados e uma frase de sua poetisa preferida. A revelação desse caso, através de seu próprio esforço de reflexão, traz à Miúda, uma descoberta inusitada: tudo o que lhe aconteceu de incomum foi parte de um plano das formigas, cansadas de servir de alimento à planta de Miúda. O que fazer com esta informação, entretanto, cabe o leitor decidir.

Resumidamente, apresentamos o conto que estamos adaptando para o formato de videogame. A leitura do conto traz o germen da interatividade. As lacunas que a autora intencionalmente deixa, estimulam a ação. Por que não permitir a concretização dessas ações em um universo ficcional? A maneira que nos pareceu mais apropriada, um jogo eletrônico.

Ressaltamos que o desenvolvimento do jogo *Miúda e o Guarda-chuva* é uma das possibilidades a serem exploradas em um projeto mais amplo que prevê a tradução do conto homônimo, escrito por Paula Lice, para diversas mídias. A idéia central do referido projeto é verificar como se processa o trânsito da linguagem metafórica, voltada para o público infantil, em meios diferentes. Nessa perspectiva é que, além do videogame aqui discutido, planeja-se produzir um espetáculo teatral, uma animação e um livro que estão em diferentes fases de encaminhamento e ligados a frentes de trabalhos distintas. O jogo, que é o objeto deste artigo, está sendo desenvolvido dentro do INDIGENTE (Interactive Digital Entertainment) – grupo de pesquisa em desenvolvimento de jogos da Universidade Federal da Bahia.

Esse artigo se detém sobre a transposição de um universo ficcional da literatura para um videogame. E concentra-se na concepção de um High Concept aportado em estratégias da Teoria do Drama.

2 A metáfora em ação

A princípio a exploração da linguagem metafórica pode parecer mais relacionada ao do universo literário que dos videogames. Mas, nada impede que esta se desenvolva em jogos eletrônicos, desde que se considerem as especificidades do meio. O meio computacional é representacional – segundo Laurel [1991] – e, portanto potencialmente dramático. Desse modo, decidimos investigar como utilizar padrões da dramaturgia clássica para desenvolver um videogame a partir do conto *Miúda e o guarda-chuva*, e como essa escolha poderia contribuir para a exploração da linguagem metafórica no videogame.

Segundo Aristóteles [1966], a poesia dramática se define pela especificidade da maneira como a ação é

representada. Em outras palavras, para Aristóteles, o que define o Drama é o desenrolar da ação diante do espectador. Portanto, o primeiro desafio para a adaptação do conto *Miúda e o guarda-chuva* para o universo dos jogos eletrônicos foi extrair dele uma ação em torno da qual fosse interessante criar um jogo. Restava saber se a ação que interessa ao jogo era similar à ação dramática.

Notamos diversas semelhanças comparando os estudos de Pallotini [1983] sobre a Teoria Clássica do Drama e a abordagem prática de Shuytema [2008] sobre o Game Design. O primeiro aspecto que destacamos desta intersecção é a intencionalidade. Tanto ao jogo, na visão de Shuytema, como ao Drama, para Hegel [apud Pallottini 1983], só interessa a ação intencional. Portanto era preciso que Miúda tivesse um objetivo claro: Dar conta dos seus afazeres ordinários. Contudo, na visão Hegeliana apresentada por Pallottini [1983], a intencionalidade não é suficiente para definir uma ação como dramática. Para tanto é necessário haver conflito. Da mesma maneira, Shuytema [2008] aponta a necessidade de se apresentar um desafio ao jogador. No jogo *Miúda e o guarda-chuva*, o desafio se apresenta como uma série de obstáculos postos diante da protagonista para o cumprimento das suas ações quotidianas. Para superar esses obstáculos o jogador terá de resolver enigmas – uma das formas de desafio apresentada por Shuytema [2008].

Apesar de termos desenvolvido este trabalho até aqui a partir da afirmação de Laurel [1991] de que o computador é essencialmente representacional levamos em consideração para o desenvolvimento do jogo as particularidades dos ambientes computacionais, que para Murray [2003] são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Nesse sentido, o roteiro para o videogame deveria considerar a forte participação do jogador, permitindo-lhe a exploração do espaço e prevendo respostas para suas ações.

Diante do exposto, entendemos que a aplicação da teoria do drama como estratégia de transposição da literatura para o videogame é pertinente. Contudo, ainda não estava claro como se processava o trânsito da linguagem metafórica para o ambiente computacional a partir da diretriz escolhida. Vale ressaltar que entendemos a metáfora nesse trabalho, não como um acessório artístico ou retórico próprio da linguagem verbal, mas como um fenômeno relacionado aos conceitos, em que espaços semânticos distintos se aproximam e que pode ser expresso por linguagens verbais ou não-verbais [TONIETTO, 2005]. Portanto, dentro da nossa proposta, esse conceito de metáfora pode ser expresso pelos diversos signos auditivos ou visuais (inclusive verbais) presentes nos jogos eletrônicos, desde que atrelados a ação, já que escolhemos seguir a estrutura clássica da dramaturgia. Dessa forma é claro que nem todas as metáforas presentes no conto poderão ser transpostas para o jogo, da mesma forma que o jogo apresentará metáforas que não poderiam ser expressas no conto, já que jogo e

conto utilizam sistemas de signos distintos. Como exemplo da linguagem metafórica como pretendemos usá-la no áudio-visual vejamos o roteiro da animação de abertura do jogo, que embora seja um texto diacrônico (em que os signos são apreendidos linearmente) trazem uma prévia de como a metáfora será utilizada no videogame *Miúda e o guarda-chuva*:

“MIÚDA está sentada no banco em frente à sua casa, ao lado de seu MIÚDO. Ambos olham para frente e tem as mãos sobre as próprias pernas. Nascem brotos de plantas em volta do banco. Som de batidas de coração cada vez mais fortes. Miúda aproxima-se mais de Miúdo. As plantas, que continuam crescendo, agora desabrocham flores. Miúdo arregala os olhos. Miúda põe o pé sobre o pé de Miúdo. Miúdo arregala mais os olhos, e, num pulo levanta do banco, dá tchau a Miúda e parte. Som de vidro quebrado interrompe as batidas do coração. As plantas murcham. Uma lágrima escorre pelo rosto de Miúda. A lágrima de Miúda atinge o solo. No lugar onde caiu a lágrima nasce uma planta carnívora. Uma nuvem põe um termômetro em um balde de água. O termômetro congela. A nuvem despeja a água do balde. Chove sobre Miúda.”

Durante os momentos de interatividade de *Miúda e o guarda-chuva* também pretendemos utilizar de metáforas como respostas às ações do jogador. Por exemplo, as primeiras vezes que Miúda for mordida pela planta carnívora, ela levará o dedo ferido à boca e a tela se cobrirá de flores de jasmim, ao tempo em que Miúda pensa “é melhor amar aquilo que corta a não amar nada”, todavia com o crescimento da planta Miúda só apresentará sinais de dor e seguindo neste caminho poderá ser devorada.

3 A ação e sua estrutura

Um jogo experimental como *Miúda e o guarda-chuva* tão centrado na metáfora como forma de expressão não é exatamente o que mais se aproxima, em termos de linguagem, à chamada dramaturgia rigorosa, derivada de interpretações dos escritos Aristotélicos. Contudo, insistimos em conceitos da Teoria Clássica do Drama como forma de proteger o jogador da novidade absoluta e fornecer-lhe uma estrutura conhecida para o desenvolvimento da ação. Portanto para a criação de um High Concept para o jogo *Miúda e o guarda-chuva*, pensou-se em um desafio acomodado no padrão tradicional de estrutura dramática: Exposição, Ataque, Complicação, Clímax e Desenlace [LAUREL 1991; PAVIS 2008].

A exposição, parte tradicionalmente locada no início da obra dramática, apresenta um sistema em equilíbrio, fornece dados sobre o universo ficcional em questão, e prepara o contexto para que um conflito possa se instaurar de acordo com a causalidade e a necessidade.

O Ataque é o evento a partir do qual o conflito começa a se desenvolver. Ou seja, é o ponto que inicia a Complicação. Esta última é a parte mais longa da estrutura dramática, e o local onde o conflito se desenrola, onde a ação principal do personagem encontra os obstáculos.

O Clímax, outro momento pontual, é o ápice da ação, instante que define o sucesso ou o fracasso da busca pelo objetivo do protagonista e determina o Desenlace, a resolução do conflito, a restauração do equilíbrio inicial, ainda que haja modificações no sistema.

É importante ressaltar, contudo, que, a estrutura dramática nos jogos eletrônicos ganha novas características. A Poética de Aristóteles aqui é utilizada como suporte para o desenvolvimento da ação, mas não dá conta, por exemplo, da possibilidade de narrativas multilíneas. Por conta disso associamos à estrutura tradicional do drama o conceito de autoria procedimental [MURRAY 2003] o que permite que haja diversas trajetórias, assim como diversas Resoluções.

O texto que apresentarei aqui, talvez pareça um tanto longo para o que se costuma entender como High Concept. Mas considero que esta extensão é justificada pelo intuito de dar conta dos aspectos da narrativa dramática e dos aspectos de jogo em termos gerais. Entre colchetes destaco as partes da estrutura dramática somente por uma questão didática:

“[Exposição] O jogador controla Miúda na satisfação das necessidades próprias – comida, sono, lazer, afeto – e das necessidades de sua única companhia, uma planta carnívora – água e formigas. [Ataque] Uma sentença enigmática “Miúda, o guarda-chuva” [Complicação] inicia um mistério que desafia o jogador com pistas e quebra-cabeças e tira Miúda da sua rotina de cuidar de si e da planta. Superando os enigmas que lhe atrapalham os objetivos diários, Miúda fornece alimento para a planta tornar-se cada vez maior e mais agressiva. Depois de descobrir que tudo não passou de um plano das formigas para deixarem de ser comidas, o jogador pode escolher [Clímax] destruir as formigas ou a planta, manter a sua rotina, ou reinserir a planta na natureza. [Resoluções] Destruindo a planta, as formigas tomam conta da casa; destruindo as formigas, a planta morre de fome; mantendo-se a rotina a planta engole Miúda; e reinserindo a planta na natureza, Miúda está livre para buscar novas companhias.”

4 Conclusão

Neste artigo nos analisamos os passos iniciais do desenvolvimento do jogo **Miúda e o guarda-chuva**, inspirado em conto homônimo de Paula LICE, que explora fundamentalmente uma linguagem metafórica, pouco comum nos jogos eletrônicos.

Considerando a ação como elemento chave para a dramaturgia e para o desenvolvimento de jogos, destaco nesse trabalho, a utilidade do uso das estratégias milenares do Drama para enriquecer as técnicas de criação dos jogos.

Neste artigo foi analisada a composição da ação dramática como estratégia de desenvolvimento de um High Concept, a partir da transposição de um universo ficcional da literatura épica para um videogame. Contudo pretendo, em trabalhos futuros, apresentar outras técnicas e conhecimentos advindos da Teoria do Drama ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Agradecimentos

À Paula LICE pelas conversas acerca desse artigo e pela cessão do conto **Miúda e o guarda-chuva** para adaptação.

Ao professor Dr. Adolfo A. Duran pela orientação na minha imersão no universo dos jogos eletrônicos.

À professora Dr.^a Catarina Sant’Anna pela Orientação acerca das Teorias do Drama.

Referências

- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução Eudoro de Souza. Porto Alegre: Globo, 1966.
- CAYRES, Victor M. *Miúda e o guarda-chuva: documento de game design*. Não publicado.
- ESSLIN, Martin. *Uma anatomia do Drama*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Disponível em <www.ludology.org>, acesso em dez. 2007
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing, 1991.
- LICE, Paula. *Miúda e o guarda-chuva*. Não publicado.
- MENDES, Cleise Furtado. *As Estratégias do Drama*. Salvador: EDUFBA, 1995.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp: Itáu Cultural, 2003

PALLOTINI, Renata. *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 2. ed. – reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de Games: Uma abordagem prática*. Tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

TONIETTO, Lauren. *Metáfora e analogia no processo de formação de conceitos: um estudo sobre aproximações semânticas verbais em crianças pré-escolares*. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Instituto de psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.