

Drama Jogável: análise da aplicabilidade dos procedimentos de Game Design no texto dramático

Victor de M. Cayres

Bolsista Capes (Doutorado)

Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, Brasil



Figura 1: Imagens do jogo-espetáculo Véu Carmim. Fotografias de Nilson Rocha.

Resumo

Não obstante o fato de o drama ter relação de longa data com o jogo e do lançamento do primeiro video game comercial já contar com quarenta anos, pouco se investiu na criação de textos dramáticos para teatro influenciados por este produto das novas mídias. Tendo identificado tal lacuna, o autor deste trabalho propõe a sistematização de uma poética dramatúrgica que cruze procedimentos das Artes Cênicas e do *Video Game Design*. Tal pesquisa configura-se como uma oportunidade para a reflexão sobre aspectos do fenômeno contemporâneo da gameificação, identificável em diversos setores sociais, econômicos, políticos e culturais.

Keywords: Gameificação, Drama, Teatro

contato

victorcayres@gmail.com

1. Introdução

O surgimento e avanço de novas tecnologias ao longo da História do Teatro trouxeram modificações expressivas para esta arte. Só no século passado é possível citar a grande revolução que a iluminação proporcionou na encenação, as novas possibilidades dramatúrgicas trazidas pela possibilidade de inserção de áudio previamente gravado em uma peça de teatro¹,

ou mesmo as interações da cena teatral com o vídeo e mais recentemente a internet. Entretanto, não obstante o fato do drama ter relação de longa data com o jogo, pouco se investiu na criação de textos dramáticos para teatro influenciados video games, apesar das plataformas comerciais de jogos eletrônicos já contarem com 40 anos.

No mestrado dediquei-me a investigar e refletir sobre a presença de procedimentos dramatúrgicos em video games produzidos para console. Agora, no Doutorado, pretendo experimentar e analisar a aplicabilidade dos procedimentos do Video Game Design em textos destinados à montagem teatral, de modo a fomentar a criação de uma poética baseada em uma releitura da relação entre drama e jogo a partir dos video games.

Nesse artigo, apresento resumidamente o meu projeto de doutoramento e dedico-me a reflexão sobre o primeiro experimento relacionado à minha pesquisa. Trata-se da dramaturgia do jogo-espetáculo Véu Carmim, em que assumi as funções de game designer, dramaturgista e diretor em um processo colaborativo com a atriz e dançarina Sara Jobard. Ao longo deste trabalho, apresento inicialmente o objeto, os objetivos e a metodologia da minha pesquisa de doutorado. E, em seguida, faço uma descrição reflexiva acerca de Véu Carmim, apresentando os procedimentos de game design utilizados na composição do texto dramatúrgico e observando as transformações destes de acordo com as necessidades da proposta artística em questão e das idiossincrasias da cena teatral. Como resultado, este trabalho confirma a aplicabilidade dos primeiros procedimentos de video game design utilizados em

1 Ver "A última gravação de Krap" de Samuel Beckett

construções dramáticas destinadas ao teatro na presente pesquisa.

3. Objeto

A presente pesquisa tem como objeto o desenvolvimento de uma poética de textos dramáticos gameificados destinados à montagem teatral a partir da experimentação do uso de estratégias e técnicas de video game design.

4. Objetivos

Objetivo Geral:

- ❖ Experimentar a aplicabilidade de procedimentos do desenvolvimento de jogos na dramaturgia para teatro.

Objetivos Específicos:

- ❖ Levantar procedimentos de game design visando à aplicação em textos para teatro.
- ❖ Escrever textos dramáticos destinados à montagem teatral utilizando estratégias e técnicas do Video Game Design, enquanto experimentos.
- ❖ Delinear uma poética teatral a partir dos experimentos realizados.

4. Metodologia

Depois de dedicar-se a um levantamento de material bibliográfico, está previsto um estudo de referenciais teóricos acerca do processo de construção do texto dramático destinado a encenação teatral. Para tanto, serão consultadas obras que analisam ou propõem poéticas dramáticas como a *Poética* de Aristóteles, *A Poética de Boileau* e manifestos vanguardistas do século XX, até discussões teóricas mais recentes realizadas por autores como Boal [1977], Lehmann [2007], Szondi [2001], Ubersfeld [2005]. Consolidado o conhecimento sobre a dramaturgia, a pesquisa imerge no universo dos jogos. Inicialmente a pesquisa se dedica aos referenciais teóricos que discutem o jogo, em amplo conceito, como a obra de Huizinga [1993] e o estudo de Caillois [1990]; Até afunilar-se para o campo dos video games através de trabalhos como os de Aarseth [1997], Frasca [2007], Laurel [1993], McGonigal [2011], Murray [2003], Ryan [2001] e Wolf [2008]; Seguindo com obras que se debruçam especificamente sobre o desenvolvimento de jogos como Shuytema [2008], Marx [2007], Koster [2005] e Crawford [1984], levantando assim princípios, estratégias e técnicas de game design.

A partir do conhecimento construído haverá uma sistematização dos dados levantados para a elaboração de uma poética, a ser discutida na tese e expressa em textos ludo-dramáticos desenvolvidos pelo

pesquisador a título de experimentação artística ao longo das várias etapas da pesquisa. Vale enfatizar, que tal poética não tem pretensões de criar diretrizes rígidas a serem seguidas por quem deseje se envolver no desenvolvimento de textos lúdico-dramáticos e sim propor uma descrição reflexiva acerca do processo criativo do presente artista-pesquisador, oferecendo assim caminhos possíveis e estímulos para outros artistas e pesquisadores das artes cênicas e do game design desenvolverem os seus próprios caminhos de criação.

5. O primeiro experimento: Vêu Carmim

Neste primeiro experimento, interessou-me, sobretudo, testar a viabilidade do caráter procedimental em uma construção dramática destinada à montagem teatral. Sendo assim, embora a improvisação tenha sido um recurso utilizado na composição da intriga, ela não foi utilizada no resultado cênico. A proposta era construir diversas linhas narrativas, definidas previamente, que variassem de acordo com algum tipo de interferência da platéia. Em outras palavras, os fatos da intriga deveriam ser agenciados em um sistema narrativo que abarcasse diversos caminhos disparados pela ação dos jogadores. A função principal da gameificação como proposta estética, entretanto, foi deu-se pela participação do público, na medida em que atribuiu-se responsabilidade às pessoas na audiência sobre a sorte de uma personagem que vivencia um sério problema social: a violência contra a mulher.

2. Estratégias e técnicas de game design em Vêu Carmim

Para que pudéssemos dar início ao desenvolvimento do nosso texto ludo-dramático, consultei o trabalho de Crawford (1982) que recomenda definir previamente uma meta e um tema no início do desenvolvimento de um jogo para computador. O tema já estava definido, pois Sara e eu já pretendíamos trabalhar com a questão da violência sexual. A meta, segundo Crawford, deveria ser relativa à experiência do usuário, no caso o espectador-jogador. A meta definida para Vêu Carmim pode ser lida abaixo:

Proporcionar uma experiência que estimule a reflexão da platéia acerca do tema da violência sexual e sobre o comportamento da sociedade atual diante de casos de estupro através de um sistema de jogo que atribua ao espectador-jogador responsabilidade sobre a sorte da personagem.

Eu almejava criar uma narrativa multilinear que variasse de acordo com algum tipo de interferência da

platéia. O grande desafio para esse fim foi encontrar um sistema de *inputs* e *outputs* que se adequasse às especificidades do teatro. Segundo Crawford (1982), nos jogos de computador, a estrutura de *inputs* e *outputs* é a linguagem de comunicação entre homem e máquina e como toda linguagem funciona como um funil por onde devem passar uma avalanche de pensamentos, sentimentos e idéias. Em *Véu Carmim* essa estrutura seria uma forma de comunicação entre a platéia e o sistema de jogo sem a mediação de uma máquina. A ausência de uma unidade de processamento de dados eletrônica, muito mais precisa do que uma pessoa ocupando a função de arbitragem, impôs a criação de um sistema de comunicação simples, de fácil compreensão e fortemente codificado na tentativa de reduzir possíveis ruídos de comunicação.

Para Crawford (1982), a estrutura do jogo deve destilar a fantasia da meta e do tema em um sistema funcional. Para tanto, ele sugere a eleição de um elemento chave que seja central para o tema, representativo ou simbólico dos assuntos abordados no jogo, manipulável e compreensível. Com essa preocupação, defini como elemento-chave do jogo cartas de baralho, que deveriam ser selecionadas pelo público de modo que a platéia se sentisse responsável pela sorte da personagem. Para estruturar a narrativa do jogo eu usei uma técnica denominada *webwork* (Crawford, 1982). Isso significa que eu utilizei um pequeno número de elementos para criar várias possibilidades de combinações. Sendo assim, a mecânica de jogo de *Véu Carmim* é baseada na escolha de três entre quatro cartas em momentos distintos da peça. Essa escolha funciona como gatilho, disparando sequências narrativas. Cada uma das cartas é uma condensação de um dos naipes do baralho sarraceno (bastões, espadas, moedas e taças) com um dos naipes do baralho francês (paus, espadas, ouro e copas) e ainda um dos elementos da dança do ventre que podem ser utilizados nas coreografias (derbake, punhal, véu e taças). Para cada um dos três momentos em que podem ser escolhida uma das cartas, há quatro cenas distintas ensaiadas, com textos verbais e coreográficos diferentes. Com esta técnica de combinações eu pude obter 24 possibilidades de linhas narrativas.

3. A composição da narrativa multilinear em *Véu Carmim*

A composição da narrativa de *Véu Carmim*, contava com um argumento definido em um momento anterior, pois já desejávamos trabalhar com a temática da violência sexual havia alguns anos: “uma dançarina do ventre que viveu uma situação de violência sexual dança até abortar um filho gerado em consequência do estupro”.

Defini em seguida uma estrutura dramática ascendente baseada no modelo derivado dos escritos aristotélicos dividida em *apresentação*, *ataque*, *complicação*, *clímax* e *desenlace*. Na *apresentação*, a

personagem tinha dificuldade para dançar no contexto de uma festa árabe. O ponto de *ataque* era o momento em que a personagem achava ter visto o agressor na platéia. A *complicação* se dava em torno da quebra ou manutenção do silêncio acerca da violência vivida ameaçado pelo rompante emocional da personagem ao pensar ter visto o agressor na platéia. O texto verbal e coreográfico deveriam se alternar até o ponto em que movimentos violentos feitos com o ventre provocassem um aborto, o *clímax* dessa estrutura que por fim rompia o silêncio.

Em um primeiro momento desenvolve-se o período da *apresentação*, com textos coreográficos e verbais fixos. A personagem tem dificuldade para voltar a dançar depois da situação de violência. Tendo decidido seguir em frente pede ajuda ao público, que deve escolher através das cartas (*dama de paus*, *dama de espadas*, *dama de ouro* e *dama de copas*) o que ela deve dançar (uma coreografia com derbake, punhal, véu ou taças). A primeira escolha determina não só a coreografia, mas o modo como a personagem lida com o que acontece a partir deste momento. Se o público escolher a *dama de espadas*, neste momento, a personagem dança brincando com um punhal até ver o agressor, interromper a coreografia, para em seguida ameaçá-lo e o convidá-lo a subir no palco; Se escolher a *dama de copas*, a personagem desenvolve uma coreografia marcada pela afirmação da sua força através da chama em suas mãos e ao ver o agressor ela não para de dançar, tenta ignorá-lo fechando os olhos, mas percebe que a imagem está na sua cabeça; Se a escolha do público for a *dama de ouro*, a personagem dança com uma sensualidade auto-referente e ao ver o agressor cobre-se e tenta expulsá-lo de forma indireta; já se a escolha do público for a *dama de paus*, a personagem dança com uma sensualidade agressiva e grita ao ver o agressor na platéia. Todas as sequências, entretanto, convergem para um reconhecimento de que ela se enganou, o primo que a violentou não está entre os espectadores. Ela inicia, então, um monólogo que se mantém em qualquer das combinações de cartas durante o espetáculo. Nas duas próximas escolhas, as divergências entre as possibilidades vão se aprofundando. Relacionados ao último momento de escolha, por exemplo, há quatro *clímaxes* completamente distintos. Se a carta escolhida é a *dama de ouro*, a personagem decide contar o que aconteceu. Tenta falar claramente sobre o assunto, mas não consegue, então fala de forma evasiva e relata memórias de infâncias que dão dicas sobre os acontecimentos recentes. Esta é a única possibilidade em que se menciona o primo que a agrediu. Quando julga que o público já compreendeu o suficiente, deixa o espaço cênico, anunciando o fim do espetáculo e afirmando que ainda precisa de ajuda. No caso da *dama de espadas*, a personagem expressa seu cansaço e deixa escapar pensamentos suicidas antes de se encaminhar para o camarim. A *dama de paus*, leva a personagem a dançar violentamente ao som de derbakes até que acontece o aborto, como estava previsto no primeiro esboço da estrutura dramática. Por

fim, se é escolhida a *dama de copas*, a personagem decide apegar-se à criança que está sendo gestada, como uma esperança no futuro, ainda que expresse medo das consequências dessa escolha.

4. Conclusão

No presente trabalho apresento resumidamente meu projeto de doutoramento que se constitui enquanto pesquisa-ação, na medida em que identifiquei uma lacuna referente à influência dos video games nas construções dramáticas destinadas ao teatro e me proponho a escrever peças teatrais utilizando procedimentos de game design.

O processo de gameificação do texto dramático na minha pesquisa ainda está em um estágio embrionário, entretanto já apresenta alguns resultados preliminares com o experimento Veu Carmim. Como explanado ao longo do presente trabalho, utilizei estratégias e técnicas de *game design* na construção de um texto dramático a exemplo da estruturação da experiência de jogo a partir de uma meta e de um tema e utilizei a técnica denominada *webwork* por Crawford (1982), criando assim uma narrativa multilinear baseada numa autoria procedimental.

A multilinearidade produzida na dramaturgia procedimental em Veu Carmim desestabiliza alguns conceitos fundamentais para a composição da intriga nos moldes derivados da tradição inspirada nos escritos aristotélicos que estavam presentes no primeiro argumento do projeto, reconfigurando-os. Quando se criam percursos alternativos, enfraquece-se a idéia de *necessidade* no agenciamento dos fatos; fica evidente que aquela personagem poderia seguir tanto um caminho quanto o outro – o começo, o meio e o fim não são determinados completamente pela ação em si, mas, pelo menos parcialmente, pela vontade do público; Entretanto, ainda que na dramaturgia procedimental a ênfase saia do campo da *necessidade* para o campo das *possibilidades* a escolha do espectador pode ser colocada em pontos da intriga que disporem sequências narrativas de modo a forjar desenvolvimentos *necessários*. Mina-se também a construção de um caráter rígido para a personagem segundo os moldes tradicionais, pois, a mesma Cassandra que pode decidir abortar para iniciar um processo de superação, é aquela que pode se apegar à gravidez como fonte de esperança; Em Veu Carmim, com o intuito de construir um caráter sólido para a personagem, a despeito das possibilidades de ação que ela desempenha, implantei alguns indícios de vontades diversas nos textos (coreográficos e verbais) que não se alteram a partir das escolhas. A idéia é que a personagem torne-se mais complexa e não inconsistente. O ideal de um todo completo também se torna inalcançável em uma única sessão de Veu Carmim, pois uma série de possibilidades deixa de ser apresentada a cada dia. Entretanto, ainda que ao assistir

o espetáculo os espectadores não tenham acesso a todas as informações contidas nos textos produzidos, tentei criar, nas combinações das possibilidades, espetáculos que sustentassem independentemente de todo o universo ficcional criado.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer à sua orientadora Catarina Sant'Anna e ao seu co-orientador Adolfo Duran, ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFBA na pessoa de seu Coordenador Cláudio Cajaíba, ao Grupo de Pesquisa GIPGAB do qual faz parte, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que atualmente confere-lhe bolsa em nível de doutorado.

Referências

- ARISTÓTELES, 1966. POÉTICA. TRADUÇÃO EUDORO DE SOUZA. PORTO ALEGRE: GLOBO.
- CRAWFORD, CHRIS. THE ART OF VIDEO GAME DESIGN. 1982. DISPONÍVEL EM: [HTTP://USERS.WPI.EDU/~BMORIARTY/IMGD202X/DOCS/ACGD.PDF](http://users.wpi.edu/~bmoriarty/IMGD202X/DOCS/ACGD.PDF) (ACESSADO PELA ÚLTIMA VEZ EM AGOSTO DE 2011).
- 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 AND DEBATE. MASTER THESIS, GEORGIA INSTITUTE OF TECHNOLOGY, 2001. DISPONÍVEL EM: WWW.LUDOLOGY.ORG, ACESSO EM DEZ. 2007
- LEHMAN, H.T., 2008. 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: ITAÚ 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
- STEIGER, E., 1969. CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA POÉTICA. RIO DE JANEIRO: TEMPO BRASILEIRO.
- SZONDI, P., 2001. TEORIA DO DRAMA MODERNO (1880-1950). SÃO PAULO: COSAC&NAYFI
- UBERSFELD, A., 2005. PARA LER O TEATRO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA.