

Ação dramática em videogames: especificidades e trajetória

Victor de M. Cayres¹

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

Resumo

Esse artigo se dedica a analisar o modo que a ação dramática é composta nos videogames, considerando-os como interfaces entre o jogo e o drama. Nesse contexto, verifica a presença significativa da estrutura dramática clássica ao longo da história dos jogos produzidos para consoles, ainda que com novos contornos por conta das propriedades do meio digital e incluindo traços estilísticos dos gêneros épico e lírico.

Palavras-chave: videogames, drama, ação, estrutura dramática clássica

Contato:

victorcayres@gmail.com

1. Introdução

Esse artigo deriva de uma pesquisa de mestrado [CAYRES, 2011] em que os videogames são apresentados como interfaces entre jogo e drama, entretanto atém-se apenas ao modo como a ação se desenvolve nesses jogos. O presente trabalho parte da revisão da noção de drama como forma poética definida pela forma de representar o objeto da sua mimese - a ação. Esta primeira seção está posta com a intenção de que o leitor esteja a par do contexto do qual parte a discussão a ser desenvolvida no restante do trabalho. A seção posterior trata de aspectos da composição da estrutura de ação (Totalidade, causalidade, necessidade, incerteza, intencionalidade, conflito, tensão) e suas partes (apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace). Por fim, o presente trabalho identifica uma relação expressiva entre as estruturas de ação dos videogames e a estrutura dramática clássica ao longo da história dos jogos desenvolvidos para consoles.

2. A ação como aspecto chave da noção de drama

Ainda que na poética de Aristóteles [1984] a ideia de drama esteja limitada estritamente à tragédia e à

comédia, o filósofo grego fornece uma chave de entendimento do gênero dramático para além do seu tempo ao classificar as artes poéticas, para ele miméticas, segundo objetos, modos e meios de imitar. O objeto de imitação das tragédias e comédias, segundo Aristóteles, seria a ação, mas este também seria o objeto de outras formas poéticas, como as epopeias. Os meios que comédia e tragédia utilizam para imitação – segundo Aristóteles, o metro, o ritmo e o canto – são compartilhados também pelo *nomos*, manifestação poética reconhecida como primeira associação entre a lírica e a música. De maneira que é através do modo pelo qual se imita que se aproximariam Sófocles e Aristófanes (o tragediógrafo do comediógrafo), “pois ambos imitam pessoas que agem e obram diretamente” (Aristóteles, 1984 p. 243), e, por esse critério o drama se distingue das outras artes imitativas. Em outras palavras, ter a ação como objeto de imitação não é exclusividade da forma dramática e nem o suficiente para defini-la, o modo de imitação da ação complementa o fundamento da noção de drama. Portanto, a forma dramática define-se pela mimese da ação através da ação.

A princípio, pode-se pensar que a ação nos videogames se desenvolve de forma distinta do drama, pois demanda a participação do jogador para seguir. Vale lembrar que em qualquer que seja o drama encenado, a ação depende de que atores emprestem seus corpos e/ou vozes à cena. O jogador de videogames, tal qual o ator no drama encenado, ao mesmo tempo em que é espectador da ação tem o poder de interferir no modo como esta se desenrola dentro de uma sequência estabelecida por um roteiro prévio a ser seguido ou, em um campo mais aberto, improvisando a partir de regras e configurações espaço-temporais definidas.

3. A Estrutura Clássica da ação e suas aplicações nos videogames

O modo de estruturar a ação derivado dos escritos aristotélicos compõe o desenvolvimento da trama a partir de uma incerteza, uma tensão. Um único fio condutor, o objetivo do protagonista, guia a ação. Os

¹ Bolsista Capes de Doutorado

acontecimentos da trama dramática são encadeados de modo que o espectador não saiba se o herói conseguirá ou não atingir o seu fim, ou como isso acontecerá. As informações são organizadas estrategicamente de modo a gerar uma tensão ascendente na plateia. Pois, o que o espectador sente está relacionado com o que ele sabe [LAUREL, 1993]. A manutenção de uma lógica causal no decorrer da narrativa estimula na plateia especulações acerca das consequências dos atos praticados pelos personagens. A causalidade somada à verossimilhança (construção de uma coerência orientada pelo que parece crível no universo apresentado) induz à percepção de que todos os acontecimentos, sobretudo o resultado final da ação, correspondem à única maneira possível de se desenrolar os fatos.

Segundo Laurel [1993], quando a peça se inicia tudo é potencialmente *possível*; de acordo com os acontecimentos que se sucederem, estabelecem-se especulações sobre o que é *provável* que aconteça; com o decorrer dos fatos os feixes de *probabilidade* vão se reduzindo aos olhos do espectador até que o resultado da ação pareça corresponder ao *necessário*. Dessa forma, estimula-se a imaginação e a emoção a partir de uma incerteza construída em torno de um fio condutor, para depois satisfazer a audiência pelo fechamento de uma ação completa.

Para o desenvolvimento da estrutura clássica é imprescindível a ideia de um todo. Tal maneira de estruturar a ação pressupõe um sistema completo com princípio, meio e fim. Ou seja, as intrigas desse modelo não devem começar e terminar ao acaso. O início da ação deve coincidir com o ponto em que houver o acontecimento motivador da ação única que guiará todo o enredo. Seguindo lógica semelhante, o término deve dar-se quando o objetivo que orienta a trajetória do herói for conquistado ou perdido e todas as consequências dessa ação forem concluídas.

A partir da ideia de uma ação completa, com princípio, meio e fim, Aristóteles divide a tragédia em duas partes: *nó* e *desenlace*. “Digo pois que o nó é toda a parte da tragédia desde o princípio até aquele lugar onde se dá o passo para a boa ou má fortuna; e o *desenlace*, a parte que vai do início da mudança até o fim.” [ARISTÓTELES, 1984, p.257] Além do *nó* e do *desenlace*, Aristóteles chama a atenção para três partes do Mito: *peripécias*, *reconhecimentos* e *Catástrofe*. Os pontos em que o protagonista vai da dita para a desdita ou da desdita para a dita, Aristóteles chama peripécias. “O reconhecimento é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para a amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita.” [ARISTÓTELES, 1984, p. 250]. Por fim, Aristóteles a apresenta como terceira parte do mito a *catástrofe*, definindo-a como “uma ação perniciosa e dolorosa, como são as mortes em cena, as dores veementes, os ferimentos e mais casos semelhantes.” [ARISTÓTELES, 1984, p. 251]

Pallotini [1983] analisa as formas de drama derivadas da tradição aristotélica, sobretudo a partir das contribuições de Hegel para a teoria do drama. Embasada por John Dryden, a referida autora apresenta uma característica fundamental da ação no drama de linhagem aristotélica: a intencionalidade. A ação dramática deve ser fruto da vontade humana (esteja ela vinculada a personagens humanos ou a objetos personificados). É importante ressaltar aqui que a questão da intencionalidade, na dramaturgia de tradição aristotélica, está relacionada principalmente com um protagonista (personagem ou grupo) com que o espectador deve identificar-se e traduz-se em um objetivo que conduz e alinha a ação.

No jogo, a ação também tende a ser intencional e pode-se dizer até que de um modo mais radical. Pois é impossível privar o jogador da sua própria intencionalidade. Mesmo que em determinado jogo os desenvolvedores não atribuíssem um objetivo ao protagonista, o jogador poderia fazê-lo. A ideia de liberdade é essencial para o exercício da intencionalidade. A ausência de livre-arbítrio do protagonista não favorece efeito dramático nem gera interesse por parte do jogador. O jogador deve sentir-se livre, ainda que essa liberdade seja simulada, limitada que é pelo trabalho de autoria dos desenvolvedores.

Pallottini [1983] apresenta ainda outro elemento fundamental para a ação na dramaturgia clássica: o conflito. Ainda que presente na dramaturgia desde tempos anteriores aos de Aristóteles, foi mencionado pela primeira vez na teoria do drama por Hegel. Na concepção hegeliana de drama, apresentada em Pallottini [1983], 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. É importante perceber também, que a ideia 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 próprio protagonista, como da oposição oriunda de outro personagem ou de um grupo. Os obstáculos à ação do protagonista são gerados por interesses de outros personagens ou mesmo por outros interesses do próprio protagonista que se opõem ao objetivo principal.

Da referida divisão aristotélica em nó e desenlace, dos princípios encontrados na poética, como a ideia de todo, a unidade de ação, a presença de peripécias, a verossimilhança interna, a causalidade e a necessidade, já com a contribuição hegeliana deriva a estrutura dramática clássica. Tal estrutura é constituída por três partes exposição, complicação, e desenlace além de dois elementos pontuais ataque e clímax². A Exposição, parte tradicionalmente situada no início da

² A abordagem da estrutura dramática aqui encontrada foi construída a partir do cruzamento de dados colhidos em referenciais como Field [2001], Pavis [2005b] e Laurel [1993].

obra dramática, apresenta um sistema em equilíbrio, fornece dados sobre o universo ficcional em questão, estabelecendo o que é possível acontecer e preparando 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. É o evento que provoca o início da ação principal do protagonista. Este evento abre o campo das probabilidades. A complicação é a parte mais longa da estrutura dramática, é quando o conflito se desenrola, quando a ação principal do personagem encontra obstáculos. É possível dividir a complicação, como Laurel [1993] em curva ascendente e crise. Num primeiro momento, o da curva ascendente, o protagonista formula, implementa, revisa planos, encontra obstáculos e resistências. No segundo momento da complicação, a crise, o conflito intensifica-se, a tensão ascende vertiginosamente e há um afunilamento do campo das probabilidades, ou seja, resta um número menor de opções para o desenvolvimento da ação e os próximos atos do protagonista o levarão ao encontro do fim necessário. O clímax, outro momento pontual, é o ápice da ação, o instante que define o sucesso ou o fracasso da busca pelo objetivo do protagonista. O clímax é o evento que determina o desenlace. É a partir do clímax que o provável torna-se necessário. O Desenlace, como o nome sugere, é a parte da estrutura dramática, onde se desfaz o nó. Durante o desenlace tem lugar a resolução do conflito, a restauração do equilíbrio inicial, ainda que haja modificações no sistema. Nesta última parte da estrutura dramática, na medida em que se desenrola uma solução, a tensão torna-se descendente rumo ao desfecho e as questões ainda não compreendidas pelo espectador são respondidas.

Nos casos dos jogos com diversas linhas narrativas, a influência do modelo clássico de estrutura continua presente. Ocorre que a equipe de desenvolvimento materializa algumas *possibilidades* que em produtos não interativos podem ser apenas imaginados. Diante de duas ações ou caminhos *possíveis*, o jogador especula sobre o que *provavelmente* advirá para tomar suas decisões e, por fim, as suas ações determinarão o que *necessariamente* acontecerá. Desse modo, continua-se estruturando a ação através da incerteza, da tensão, alinhavada pelo objetivo do personagem/avatar. Ainda é possível também estruturar a ação em *apresentação*, *complicação* e *desenlace*, considerando-se que essas partes podem variar de uma partida para outra.

4. A trajetória da estrutura dramática nos videogames desenvolvidos para consoles

Ao longo da pesquisa foram encontrados modos de estruturar a ação com diversas propostas e níveis de complexidade. Nos jogos de primeira geração, a

estrutura da ação era quase que totalmente dependente da agência dos jogadores. Havia um conjunto de regras em parte implementadas no jogo pela equipe de desenvolvimento, em parte observada pelos jogadores durante a ação. Isso implicava em um baixo nível de controle sobre o desenvolvimento da ação e da curva de tensão por parte da equipe de desenvolvimento.

A partir da segunda geração, a inclusão do microprocessador nos consoles e os avanços da programação nos jogos permitiram o aumento do controle da equipe de desenvolvimento sobre as regras do jogo. O jogador agora podia disputar contra a máquina. As ações possíveis tornaram-se mais delimitadas e suas consequências mais perceptíveis, constituindo um modo mais elaborado estruturar a ação. Nos jogos analisados nessa geração foram observados dois tipos de estrutura com alguma variação.

O primeiro modelo de estrutura encontrada baseia-se numa lógica *nó* e *desenlace* que se desenvolve em uma fase única, ainda que com vários cenários, é o caso de *Adventure* (1978). Há um problema a ser resolvido por um personagem/avatar que pode, a depender da relação que se estabeleça entre jogo e jogador, atingir o seu objetivo, vencendo o jogo, ou encontrar um final que implique em fracasso.

O advento das cutscenes e da progressão dos jogos em níveis, no início da década de 1980, abrem espaço para a necessidade de uma narrativa que também progrida de modo ascendente. A estrutura dramática clássica, baseada nos conceitos de totalidade, causalidade, verossimilhança (interna), incerteza e tensão, regidas por uma lógica de nó e desenlace e organizada em apresentação, complicação, clímax e resolução, começa a se estabelecer como um modelo hegemônico também nas narrativas dos videogames.

No outro modelo de estrutura encontrada nos jogos de Atari VCS estudados, a ação é baseada em um objetivo simples, que proporciona uma repetição indeterminada do mesmo *nó*, produzindo uma estrutura de ação cíclica. Cada vez que o jogador resolve o conflito, este se reinicia em um maior nível de dificuldade até que o jogador seja incapaz de vencê-lo e o jogo se encerre. O jogo não termina enquanto o *desenlace* não for a derrota do jogador, ou seja, a morte inevitável do avatar. Neste ponto é importante observar que pelo conflito simplificado e sua repetição constante como num refrão, a ação dramática se aproxima da lírica. Jogos como *Frost Bite* (1983) e conversões de arcades bem sucedidos como *Pac-man* (1980) e *Space Invaders* (1978) utilizaram esse modelo de estrutura da ação. Nesses jogos os oponentes tornam-se mais velozes a cada nível e em alguns casos, como em *Frost Bite*, em que há mudanças também na velocidade e padrão de organização do cenário, no caso citado, as placas de gelo sobre as quais o personagem/avatar deve saltar. Há outros jogos como *Bobby is going home* (1983), em

que não há uma ascendência da tensão/dificuldade tão precisa quanto nos jogos anteriores, já que a variação de dificuldade se baseia numa variação finita do padrão de movimento dos oponentes e de objetos no cenário. A partir de um determinado momento, quando o jogador já conhece os padrões a maior dificuldade passa a ser o seu próprio cansaço.

A partir da terceira geração de consoles tornou-se possível a complexificação da estrutura dramática nos jogos, recorrendo-se à mimese, segundo a maneira dramática de representar, de informações antes só disponíveis em materiais complementares como caixas de jogo, *labels* e manuais. Assim tornaram mais definidas estruturas divididas em *apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace*. Essa maior elaboração da estrutura da ação ocorreu graças à inserção de animações, textos verbais escritos ou audíveis com função de narração ou diálogo e da maior capacidade de interferência na ação por parte do jogador graças aos avanços na área do desenvolvimento de hardware e programação. Daí por diante, nas gerações seguintes, houve um amadurecimento considerável no modo de construir estruturas de ação, proporcionado principalmente após o surgimento do CD enquanto mídia para jogos. Pois, a partir desse momento, intensificou-se as relações dos jogos com técnicas advindas da linguagem cinematográfica.

A partir da terceira geração de consoles iniciou-se também um processo de aumento da autonomia do jogador em relação ao caminho a percorrer. Essa característica variou numa escala que vai da simples possibilidade de escolher as fases que serão jogadas ou saltadas, com todos os riscos e recompensas que disso deriva, como por exemplo, em *Super Mario Bros. 3*, até múltiplos percursos que se apresentam como consequências de escolhas do jogador dentro da narrativa como em *Chrono Trigger* ou até por atitudes do jogador em processos decisórios mais sutis nas gerações seguintes. Em *Resident Evil 4*, para Playstation 2 (console de quinta geração), por exemplo, o jogador pode se compadecer de um lobo que está preso numa armadilha para animais e salvá-lo. Nesse caso, o animal em retribuição irá ajudá-lo a vencer um gigante em um momento posterior do jogo.

Ao mesmo tempo em que se consolidou o modo dramático de representar as narrativas nos *videogames*, alguns desses jogos ganharam também um caráter cada vez mais épico. Da Épica, as estruturas de ação nos videogames ganharam a extensão, a grandiosidade e o caráter episódico, mas é à lógica do drama que continuam a servir. Pois, além de usarem do modo de representar a ação pela própria ação, como na Dramática, tendem a organizarem-se numa totalidade regulada por um princípio ético que expressa através de um conflito dialético e produz uma síntese ou julgamento, atendo-se aos conceitos de verossimilhança interna, coerência e causalidade. Nessa linha de construção podem ser citados jogos como *God of War* e *Prince of Persia: Warrior Within*.

5. Conclusão

Este trabalho se ateve as especificidades da ação dramática em videogames. Depois de revisar a noção de drama do qual a ação é um aspecto fundamental, foram abordados aspectos da composição da estrutura de ação (Totalidade, causalidade, necessidade, incerteza, intencionalidade, conflito, tensão) e suas partes (apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace). Por fim, observou-se como a estrutura dramática clássica se apresenta como hegemônica como modelo estruturas de ação dos videogames ao longo da história dos jogos desenvolvidos para consoles.

Ao investigar as especificidades da mimese da ação nos videogames e observar o comportamento da estrutura dramática clássica da ação e modelos derivados, esse artigo abre espaço para trabalhos que discutam outros modelos de ação, sobretudo quando verifica o processo de hibridização de gêneros que essa estrutura já comporta.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer a seus orientadores Catarina Sant'Anna e Adolfo Duran, ao Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da UFBA no qual cursa o doutorado e à Capes da qual é bolsista.

Referências

- ARISTÓTELES, 1984. *POÉTICA*. TRADUÇÃO EUDORO DE SOUZA. COLEÇÃO OS PENSADORES (VOL.2). SÃO PAULO: EDITOR VICTOR CIVITA.
- FIELD, Syd, 2001. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: objetiva.
- LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing, 1993.
- MURRAY, Janet H, 2003. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural.
- PALLOTINI, Renata, 1983. *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Brasiliense.
- PAVIS, Patrice, 2005a. Espaço, Tempo, Ação. *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.
- PAVIS, Patrice, 2005b. *Dicionário de Teatro*. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 2. ed. - reimpressão. São Paulo: Perspectiva.
- WOLF, Mark J. P., 2008. *The video game explosion: a history from pong to playstation*. London: Greenwood Press.