

## RESUMO

Apresenta-se aqui uma comunicação integrada à pesquisa de mestrado teórico-prática voltada ao próprio processo artístico da autora que investiga seu trabalho de diretora teatral na construção de um espetáculo interativo, onde se tenta instaurar tal interatividade entre atores e espectadores de forma semelhante ao que acontece nos videogames, em que momentos de OUTPUT e INPUT permitem, por meio de aplicativo de celular ou outro mecanismo de votação, que o público opine sobre caminhos do enredo a serem seguidos, dentre diversos ensaiados, montando, à cada dia de apresentação, uma combinação de cenas diferentes. Pensando nos usos e significados dados às palavras *Game* e *Jogo*, tanto observando o uso cotidiano destas na língua portuguesa, como também tomando como marco teórico os pensadores Richard Schechner e Janet Murray, se discutirá uma possível nomenclatura para a prática teatral, que pode, posteriormente delinear este gênero.

PALAVRAS-CHAVE: game, interatividade, gênero teatral

## RESUMÉE

Il se présente un étude qui est intégrée aux les études du Master. Ceux études sont théorique et pratique sur la propre démarche artistique d'enquêter sur le travaille de la metteuse-en-scène dans un théâtre que travailler sur la construction d'un spectacle interactif , qui tente d'introduire une telle interactivité entre les acteurs et les spectateurs similaire à celle qui se passe dans les jeux vidéo , dans lequel des moments de IMPUT et OUTPUT permettent , via l'application mobile ou un autre mécanisme de vote , où le spectateur se prononcer sur les chemins de l'intrigue à suivre, parmi beaucoup testé , à cheval sur chaque jour où un combinaison de différentes scènes . La réflexion sur les usages et significations données au Jeu de mots et de *game*, à la fois observer l'utilisation quotidienne de ces en portugais, ainsi que de prendre les penseurs de base théorique Richard Schechner et Janet Murray , il est prévu , dans cette communication , discuter d'un éventuel classement pour la pratique théâtre qui peut ensuite décrire ce genre .

MOTS-CLÉS : game, interactivité, genre du théâtre

## INTRODUÇÃO

A pesquisa em andamento que aqui se apresenta é parte da dissertação de mestrado que desenvolvo no Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes, na Universidade Federal Fluminense. Iniciei minhas investigações na área durante a iniciação científica, quando comecei a pesquisar sobre dramaturgia para *games*, um projeto que buscava um possível método para a escrita dramática dos *games*<sup>1</sup>. Na época aluna do curso de direção teatral da Universidade Federal da Bahia, tentei unir os resultados obtidos sobre dramaturgia interativa à prática teatral. Daí surgiu o primeiro projeto, “#Perfil – uma peça-game”, em que oito peças possíveis foram ensaiadas, com três momentos de votação, feitos por meio de levantamentos de placas. A peça se apresentou na Bahia em 2011 e em 2012 no Rio de Janeiro. O segundo projeto, “In.com.patíveis – melodrama Interativo”, fez duas temporadas em 2014 no Rio de Janeiro e contava com uma intranet para os espectadores, que, acessando-a com seus *smartphones*, podiam votar em três momentos do

espetáculo, escolhendo dentre três opções, ocasionando, assim, 18 espetáculos possíveis.

Além da própria prática, observei, também, outros dois espetáculos: o de Victor Cayres, o espetáculo “Véu Carmim” (2011) em que, por meio de cartas de baralho, um ou alguns espectadores escolhiam a cena a ser feita a seguir, com 4 opções de cena para cada votação. E que ele chamou em artigo acadêmico, em 2011, de “jogo-espetáculo”, buscando uma nomenclatura para tal obra. O outro espetáculo, acontecido em São Paulo, contava também com uma intranet para o público, que podiam acessar um aplicativo de votação online. Diferente das outras três, neste quarto espetáculo não se opinava sobre a história, pois esta já estava pronta, mas sobre a forma de agir dos personagens, semelhantes aos estímulos dados no jogo “The Sims”.<sup>2</sup> O espetáculo foi chamado de “espetáculo-game”.

A produção acadêmica acerca do tema é ainda bastante incipiente, na contramão da reverberação da mesma na prática; tendo, inclusive, posteriormente às estes trabalhos, surgido um outro grupo no RJ e a própria imprensa já estar se utilizando da nomenclatura “peça-game”, como resposta à pergunta gênero de espetáculo, na minha e em outras obras. Considerando este cenário, foca-se, nesta comunicação, em, antes de refletir sobre os espetáculos “peça-game” que foram feitos, buscar delinear possíveis características de um possível gênero, defendendo que as nomenclaturas “peça-game” e “espetáculo-game” se aplicam melhor à prática que o termo “jogo-espetáculo”.

### *O que é jogo e o que é game?*

Para Richard Schechner (SCHECHNER *apud* LIGIÈRO (org), 2012,) o jogo (em seu texto original em inglês representado pela palavra *play*) é, essencialmente, algo que não é pra valer, diferente do ritual, que contém “o martelo da autoridade” (SCHECHNER *apud* LIGIÈRO (org), 2012, p. 92), o jogo é mais livre e permissivo. Para ele:

O jogo é algo muito difícil de definir ou pontuar. É um estado de humor, uma atividade, uma erupção espontânea; algumas vezes cercado de regras, noutras muito livre. É generalizado. É algo que todo mundo faz na mesma medida em que todo mundo observa outros fazerem- tanto formalmente, em dramas, esportes, na televisão, filmes; quanto causalmente, nas festas, no trabalho, nas ruas, nas áreas de lazer. O jogo pode subverter os poderes estabelecidos, como na paródia ou no carnaval, ou então pode ser cruel, poder absoluto(...). (SCHECHNER *apud* LIGIÈRO (org), 2012, p. 92)

Segundo as definições de jogo, pensadas por Schechner, este se delinea como algo amplo, ligado ao livre, ao lúdico, ao estabelecimento de espaços que não são pra valer, que estão em suspenso ao mundo real. Neste sentido, a performance de um modo geral, incluindo-se aí o teatro em todas as suas formas de prática, tem, por essência, a ideia de jogo.

O jogo é um impulso vital e necessário, não só ao homem quanto para alguns animais. Enquanto os jogos são quase que inseparáveis do próprio ato de viver, os *games* ocupam uma gama menor de descrições, *games* estão contidos no conjunto jogo (*play*). Para Schechner, games são “mais estruturados que os jogos. *Games* são limitados por regras, acontecem em espaços definidos e envolvem jogadores claramente marcados”. (SCHECHNER *apud* LIGIÈRO (org), 2012, p. 96)

Um simples mentir no dia 1º de abril, dia da mentira, se caracterizaria como um jogo, enquanto o *game* exigiria um pouco mais.

A linha de separação é inegavelmente tênue, isto porque, inclusive, poderíamos pensar, de

qualquer modo, que seria mais fácil considerar todas as peças de teatro – não só as aqui em estudo – que têm espaço definido, participação de público e elenco definidas como um game, e não apenas como um jogo; de qualquer modo, a palavra jogo estaria intrinsecamente ligada a todos os jogos incluindo qualquer tipo de teatro, enquanto a palavra *game*, delimitaria uma gama um pouco menor.

Se observando os estudos de Richard Schechner, nos chama a atenção a tênue diferença entre um *game* e um jogo, e também ao qual amplo pode ser o termo jogo, podemos refletir também sobre os significados e usos desta palavra na língua portuguesa. Ao tempo em que, tanto as palavras *game* e *play* são traduzidas por jogo, a palavra *game* é utilizada na língua portuguesa para designar um tipo específico de jogo, que é submetido a plataformas eletrônicas que pressupõem um certo tipo de interação entre o jogador e o meio eletrônico que se assemelham à ideia de um espectador, para as cenas em vídeo, introduções e as próprias histórias do avatar do jogo (ainda que sua história seja simplesmente atirar ou organizar caixas) e ao mesmo tempo jogador ativo, já que tem poder de interferir neste jogo.

Para Janet Murray, em seu livro “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa e do ciberespaço”, todo jogo tem narrativa, mesmo que há princípio pareça extremamente mecânico e simples como no caso do *game* Tetris.<sup>3</sup> Enquanto a divisão entre *play* e *game* na língua inglesa é tênue e complexa, com o abrasileiramento da palavra *game* para a língua portuguesa tornou-a, em português, com significado bem mais definido.

Refletindo sobre as características dos *games* como definimos acima, jogos de ambiente digital, que misturam narrativa e jogabilidade, com interação do espectador-jogador, Murray explica que os ambientes digitais, tem três caracteres essenciais: os ambientes digitais são *procedimentais*, ou seja, têm regras exatas de comportamento, se programado corretamente, executa reações, sentimentos, comportamentos humanos; além disso, são *participativos*, ou seja, reagem às informações que inserimos neles, sobre isso, Murray ressalta: “É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são *interativos*. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo”. (MURRAY, 2003, p. 80). Por fim, os ambientes digitais também são *enciclopédicos*, têm a capacidade de armazenar e recuperar informações e palavras e *espaciais*, pois têm a capacidade de representar espaços navegáveis.

Uma vez delineado aqui o que se entende por jogo, a partir das reflexões colocadas acima e também o que se entende por *game*, suas principais características, e também o que se entende por interativo, passemos agora a refletir sobre o que seria uma peça-game.

### *O que seria uma peça-game?*

Mas o que seria então a *peça-game* ou o *espetáculo-game*? Por essência um espetáculo interativo. E que tem, no seu conceito de interativo, os parâmetros básicos de interatividade dos meios digitais, delineados por Murray (2003). Ademais, busca causar em seus espectadores, por meios tecnológicos ou não, a sensação de coautoria da obra, através dessa interatividade que contém os caracteres procedimentais e participativos.

Embora a tecnologia não passe por uma obrigatoriedade, ela seria um traço destes novos experimentos. Se os primeiros, em 2011, ainda não conseguiam tanta tecnologia quanto necessária, a votação por meio de um aplicativo de celular em 2014 já é absolutamente acessível e possível. Se por ser espetáculo de teatro, já são, de algum modo, um jogo, por serem interativos, do modo que aqui conceituamos esta palavra, se aproximam do conceito de *game*.

O termo “jogo-espetáculo” instaura aqui uma redundância cíclica; embora nem todo jogo seja um espetáculo, todo espetáculo é jogo, sendo um termo “jogo-espetáculo” uma nomenclatura

que não se traduz por si só. Ao nos depararmos com ela, de início, já nos fazemos algumas perguntas como “jogo, mas jogo como?” “jogo, mas que tipo de jogo?” “jogo que a gente só assiste?”, etc. Na contramão, pelas associações da própria língua e pelas definições da palavra *game* que aqui estudamos, quando se diz “espetáculo-game” e “peça-game”, imediatamente se associa a um jogo que pressupõe a ideia de interação entre espectador e espetáculo, além de uma possível instauração de adrenalina, ganhar ou perder e de produzir uma história. A palavra *game*, neste caso, mais de imediato, nos remete a uma ideia experiência, vivência e não de apenas contemplação.

## REFERÊNCIAS

CAYRES, Victor. *Véu Carmim: um produto das Artes Cênicas inspirado no caráter procedimental dos jogos em meio digital*. In: VI Reunião Científica da ABRACE. Porto Alegre, 2011. Disponível em: [www.portalabrace.org](http://www.portalabrace.org), Acesso em: 13 de abril de 2013, às 14:28.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

SCHECHNER, Richard. *Jogo*. In: LIGIÈRO, Zeca. (org) Performance e Antropologia de Richard Schechner. r. Mauad: Rio de Janeiro, 2012.

---

<sup>1</sup> O projeto financiado pela Capes, teve orientação do prof. Dr. Marcos Barbosa, intitulado “Ficção Interativa: O relato medieval de Hans Staden como dramaturgia para videogame” e teve como objetivo transformar os relatos medievais de um mercenário alemão que ficou preso entre os índios no século XVI. Os relatos estão contidos no livro STADEN, Hans. **Duas viagens ao Brasil**. Tradução de Angel Bojadsen. Porto Alegre: L&PM, 2008.

<sup>2</sup> The Sims é um jogo de simulação da vida cotidiana, é marca registrada da Electronic Arts Inc., cujo site oficial pode ser acessado através do seguinte endereço - <http://thesims.ea.com/>

<sup>3</sup> O Tetris é um jogo muito popular, criado em 1984 e jogado por milhões de pessoas em todo o mundo até hoje. Para jogar, só é preciso empilhar as pecinhas que vão caindo infinitamente. A missão do jogador é conseguir eliminar as linhas que se formam com as pecinhas.