

CAYRES, Victor. Véu Carmim: um produto das Artes Cênicas inspirado no caráter procedimental dos jogos em meio digital. Salvador: Universidade Federal da Bahia; Estudante de Pós-Graduação; CAPES; Bolsista de Doutorado; Professora Orientadora Catarina Sant'Anna; Co-orientador Adolfo Duran. Ator, Diretor e Dramaturgo.

RESUMO

A presente comunicação está integrada a uma pesquisa de doutoramento, definida enquanto pesquisa-ação. O artista-pesquisador identifica uma lacuna referente à influência dos *videogames* nas construções dramáticas destinadas ao teatro e se propõe a escrever peças teatrais com o caráter procedimental presente em tais jogos. Como procedimental, compreende-se a capacidade de se constituir regras ou procedimentos para interação de modo que haja respostas previstas para as ações possíveis de serem desempenhadas pelo usuário do meio digital, tomando como marco teórico o trabalho de Janet Murray. O artista-pesquisador parte do desenvolvimento do jogo-espetáculo Véu Carmim, em processo colaborativo com a atriz e dançarina Sara Jobard, utilizando-se de estratégias e técnicas de *videogame design*, observa as transformações destas estratégias e técnicas de acordo com as necessidades da sua proposta artística e da cena teatral, identificando similitudes e diferenças entre o meio digital e o teatro. Como resultado, este trabalho apresenta uma série de estratégias e técnicas de *videogame design* aplicáveis a construções dramáticas destinadas ao teatro, de modo que é possível concluir positivamente acerca de uma construção dramática procedimental também nas Artes Cênicas.

Palavras-chave: Dramaturgia. Teatro. Videogame Design. Jogo-espetáculo, Autoria Procedimental.

ABSTRACT

This work takes part in a doctoral research that is defined as an action research, in that the artist researcher identifies a lack referent to the influence of video games over Theatre plays and he proposes himself to write procedural plays, in the same way video games are procedural. This work calls procedural the ability to establish rules (or procedures) to interaction as predefined answers to users' possible behaviors in digital worlds, it take as a theoretical the study by Janet Murray. The artist researcher start by the development of the game theatre play Véu Carmim using video game design strategies and techniques in a collaborative process with the actress and dancer Sara Jobard. Following he observes the transformations of the video game design techniques and strategies accordingly with their artistic purposes and specificities of theatrical scene, identifying similarities and differences between Theater and digital media. As a result, this work presents some video game design strategies and techniques that can be applied to write Theatre plays, so it is possible to conclude positively about to write with a procedural rhetoric in performing arts.

Keywords: Dramaturgy. Theatre. Videogame Design. Game Theatre Play. Procedural Rethoric.

O primeiro *videogame* comercializado já conta com mais de 40 anos, e não obstante o fato do drama apresentar relação de longa data com o jogo, pouco se investiu na criação de textos dramáticos para teatro influenciados por este produto das novas mídias. Os jogos destinados ao vídeo, ao contrário, fazem uso de diversas estratégias do drama. Ao longo do mestrado, dediquei-me a investigar e refletir sobre a presença do gênero dramático e de procedimentos dramatúrgicos nos *videogames* produzidos para consoles. No doutorado, tomo o caminho inverso: pretendo analisar a aplicabilidade de procedimentos do *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 *videogames*.

Tal poética se propõe a calcar-se no conceito de autoria procedimental de Janet Murray (2003). “Autoria procedimental 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.” O conceito de Murray foi desenvolvido para definir o processo de autoria nos meios digitais. Deslocando-o para o teatro, construir uma dramaturgia procedimental, segundo a proposta da minha pesquisa de doutorado, seria definir as regras que regem o universo do jogo-espetáculo, delinear os personagens enquanto feixes de determinações semióticas e estabelecer os meios pelos quais ocorre a interatividade. A partir de então, abre-se espaço para a agência dos jogadores (atores, diretor, técnicos e plateia, conforme o caso) e produz-se a cada dia um espetáculo diferente, com número e identidade de vencedores distintos, ou mesmo sem vencedores.

Neste artigo, dedico-me à reflexão sobre o primeiro experimento relacionado à minha pesquisa de doutorado. Trata-se da dramaturgia do jogo-espetáculo Vêu Carmim. Neste caso, assumi as funções de *game designer*, dramaturgista e diretor em um processo colaborativo com a atriz e dançarina Sara Jobard. Neste primeiro experimento, interessou-me, sobretudo, testar a viabilidade do caráter procedimental em uma construção dramatúrgica 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 plateia. Em outras palavras, os fatos da intriga deveriam ser agenciados em um sistema narrativo que abarcasse diversos caminhos disparados pela ação dos jogadores.

Para que pudéssemos dar início ao desenvolvimento do nosso texto ludodramático, 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 plateia 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.

Partimos então para a composição da dramaturgia do jogo-espetáculo com o seguinte argumento: “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 plateia. 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 plateia. Textos verbais e coreográficos 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.

Tomando como ponto de partida a estrutura dramática acima eu almejava criar uma narrativa multilinear que variasse de acordo com algum tipo de interferência da plateia. 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 ideias. Em Vêu Carmim essa estrutura seria uma forma de comunicação entre a plateia 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 plateia se sentisse responsável pela sorte da personagem. Para estruturar a narrativa do jogo eu usei uma técnica denominada *webwork* (Crawford, 1982). Isto significa que eu utilizei um pequeno número de elementos para criar várias possibilidades de combinações. Sendo assim, a mecânica de jogo de Vêu 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 pode 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.

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 desse 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 ao 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 autorreferente, 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 plateia.

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.

A multilinearidade produzida na dramaturgia procedimental em Véu 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 ideia 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 disparem 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 mulher que pode decidir abortar para iniciar um processo de superação, é também a que pode se apegar à gravidez como fonte de esperança. Em Vêu 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 ideia 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 Vêu 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 se sustentassem independentemente de todo o universo ficcional criado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. Poética. Tradução Eudoro de Souza. In: **Aristóteles** (vol. 2) Coleção Os Pensadores. São Paulo: Editor Victor Civita, 1984.

LAUREL, Brenda. **Computer as Theatre**. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing, 1993.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural, 2003.

CRAWFORD, Chris. **The art of video game design**. 1982. Disponível em <<http://users.wpi.edu/~bmoriarty/imgd202x/docs/ACGD.pdf>> (acessado pela última vez em agosto de 2011).