UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

IVAN ARTUR MIRANDA DE ANDRADE

Teatro vs. Game: o drama gamificado

São Paulo

2013

IVAN ARTUR MIRANDA DE ANDRADE

Teatro vs. Game: o drama gamificado

Dissertação apresentada ao
Departamento de Artes Cênicas da
Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo, como
exigência parcial para obtenção do título
de Mestre em Artes Cênicas.

Área de concentração:

Teoria e Prática do Teatro

Orientador:

Prof. Dr. Antônio Carlos de Araújo Silva

São Paulo

2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Andrade, Ivan
Teatro vs. Game: o drama gamificado / Ivan Andrade. --
São Paulo: I. Andrade, 2013.
177 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes
Cênicas - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de
São Paulo.

Orientador: Antonio Carlos de Araújo Silva
Bibliografia

1. drama 2. game 3. encenação contemporânea 4. simulação
5. complexidade I. Silva, Antonio Carlos de Araújo II.
Título.

CDD 21.ed. - 700

Nome: ANDRADE, Ivan Artur Miranda de

Título: Teatro vs. Game: o drama gamificado

Dissertação apresentada ao
Departamento de Artes Cênicas da
Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo, como
exigência parcial para obtenção do título
de Mestre em Artes Cênicas.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Aos meus pais, Sergio e Claudia.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, prof. Dr. Antônio Araújo, por toda produtiva interlocução que tivemos ao longo deste percurso. Sua dedicação e generosidade estimularam-me a refletir sobre o que é pesquisa em arte. Uma inestimável expansão do pensamento e da prática.

Aos colegas, Sofia Boito e Maurício Perussi, que, em diversas situações, discutiram os esboços desta dissertação, apontando lacunas e incongruências.

À FAPESP, pela bolsa que me possibilitou aprofundar os estudos.

Ao prof. Dr. Luiz Fernando Ramos, pelas opiniões oportunas.

A todos aqueles que contribuíram com empenho e solidariedade irrestrita para as investigações práticas, tanto na criação, quanto na produção. A lista seria imensa. Tenho profundo afeto por todos.

Ao laboratório de mídias interativas, memeLab, e ao escritório de design QuesttoNó, que, instigados pela proposta, disponibilizaram equipe e material, sem os quais esta pesquisa seria inviável.

Aos diversos artistas com quem tenho trabalhado nos últimos anos, em produções que não estão diretamente relacionadas com esta pesquisa, mas que, de alguma maneira, enriquecem meu repertório e aguçam minha sede de descobertas, do contraditório, do instável e do devaneio.

Aos amigos, Cainan Baladez e Ravel Cabral, pelas provocações inaugurais; Humberto Issao, por ter sugerido formalizar minha pesquisa em mestrado; Bruno Freire, pela disponibilidade de trabalhar as imagens que compõem esta dissertação.

Tenho em mim um atraso de nascença

Eu fui aparelhado

para gostar de passarinhos.

Tenho abundância de ser feliz por isso.

Meu quintal é maior do que o mundo.

Sou um apanhador de desperdícios:

Amo os restos

como as boas moscas.

Queria que a minha voz tivesse um formato de canto.

Porque eu não sou da informática:

Eu sou da invencionática.

Manoel de Barros

O apanhador de desperdícios

RESUMO

ANDRADE, I. A. M. De. **Teatro vs. Game: o drama gamificado**. 2013. 177f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Com base na investigação prática “INCUBADORA”, que ocorreu concomitantemente ao estudo teórico, esta dissertação tem o objetivo de confrontar teatro com games, usando como referência o jogo de simulação *The Sims*. O foco do experimento foi estudar a apropriação dos mecanismos de jogabilidade na dramaturgia, na encenação e na atuação. Esse procedimento se deu por meio de um *software* especialmente desenvolvido, que permitiu aos espectadores – usando seus próprios aparelhos celulares – interagir com o jogo cênico, o que foi denominado interfaceamento da cena. Esta proposta teve por objetivo perturbar o espaço do “espectador-contemplador” e testar a possibilidade de um “espectador-interator”. A fim de refletir a respeito do teatro no contexto cultural de mídias digitais, são propostos, então, os conceitos de “drama gamificado” e “espetáculo-game”.

Palavras chave: teatro contemporâneo, *The Sims*, jogo cênico, jogo de simulação, interfaceamento, sistema auto-organizador, interatividade, jogabilidade, narratividade.

ABSTRACT

ANDRADE, I. A. M. De. **Theater vs. Game: the gamificated drama**. 2013. 177f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Based on the practice research "INCUBADORA", which occurred concomitantly with the theoretical study, this thesis aims to confront theater with games, using the simulation game The Sims as reference. The focus was to study the mechanisms of appropriation of gameplay by dramaturgy, staging and performance. This procedure was done through a specially developed software that allowed viewers to interact with the scenic game using their own mobile phones. This procedure was called interfacing scene. This proposal aimed to disrupt the space of "spectator-beholder" and test the possibility of a "spectator-interactor". In order to rethink the theater in the cultural context of digital media, it is proposed the concepts of "gamificated drama" and "game-spetacle".

Keywords: contemporary theater, The Sims, scenic game, simulation game, interfacing, self-organizing system, interactivity, gameplay, narrativity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	<i>Fight Night Round 4</i> (2006).....	26
	(Fonte: http://www.ea.com/fight-night)	
Figura 2 –	<i>The Sims 3</i> , introdução do jogo.....	29
	(Fonte: www.thesims3.com)	
Figura 3 –	<i>The Sims 3</i> , cena do jogo.....	29
	(Fonte: www.thesims3.com)	
Figura 4 –	<i>The Sims 3</i> , outra cena do jogo.....	30
	(Fonte: www.thesims3.com)	
Figura 5 –	Primeiro modelo do cenário de “INCUBADORA”.....	58
	(Projeto: Eté Design)	
Figura 6 –	Cenário de “INCUBADORA” em Santiago de Compostela, Espanha (2007)	62
	(Foto: Maíra Mesquita)	
Figura 7 –	<i>Software</i> “INCUBADORA”, tela de abertura do celular.....	76
	(Projeto: QuesttoNó)	
Figura 8 –	<i>Software</i> “INCUBADORA”, tela do celular durante o “espetáculo-game”	77
	(Projeto: QuesttoNó)	
Figura 9 –	“INCUBADORA versão final”, visão geral do cenário.....	94
	(Projeto: QuesttoNó).	
Figura 10 –	“INCUBADORA versão final”, visão lateral do cenário.....	95
	(Projeto: QuesttoNó)	
Figura 11 –	“INCUBADORA versão final”, visão frontal do cenário.....	95
	(Projeto: QuesttoNó)	
Figura 12 –	Iluminação, efeito do contraste entre lâmpadas fluorescentes e lâmpadas de LED.....	96
	(Fotos: Felipe Cohen)	
Figura 13 –	Figurinos.....	97
	(Fotos: João Caldas)	
Figura 14 –	“Placar de Felicidade”	98

Figura 15 –	“INCUBADORA versão final”, projeção.....	99
	(Projeto: QuesttoNó)	
Figura 16 –	Cabine técnica, ensaio do dia 02/10/12.....	105
	(Foto: Lenise Pinheiro)	
Figura 17 –	<i>iPhone</i> de espectador, tela de abertura.....	107
	(Foto: Felipe Cohen)	
Figura 18 –	P1 dirigindo-se ao público.....	110
	(Foto: Felipe Cohen)	
Figura 19 –	Matéria da <i>Revista Folha de São Paulo</i> abordando “INCUBADORA versão final”	116
Figura 20 –	Início do espetáculo, personagens caminham pelo espaço.....	117
	(Foto: João Caldas)	
Figura 21 –	Início do espetáculo, P3 (ajoelhado) faz ritual de agradecimento.....	118
	(Foto: João Caldas)	
Figura 22 –	Início do espetáculo, P1 (sentado) espera que espectadores acionem alguma “função de sociabilidade”	118
	(Foto: João Caldas)	
Figura 23 –	Início do espetáculo, personagens executam função de sociabilidade “Confraternizar” acionada pelo público.....	119
	(Foto: João Caldas)	
Figura 24 –	Desenvolvimento do “espetáculo-game”, P2 dança sozinho e conta piadas.....	133
	(Foto: João Caldas)	
Figura 25 –	Desenvolvimento do “espetáculo-game”, execução da função de sociabilidade “Humilhar” acionada pelo público: P1 joga lixo sobre P2.....	133
	(Foto: João Caldas)	
Figura 26 –	Desenvolvimento do “espetáculo-game”, execução da função de sociabilidade “Humilhar” acionada pelo público: P1 e P3 fotografam e riem de P2.....	134
	(Foto: João Caldas)	

Figura 27 –	Desenvolvimento do “espetáculo-game”, P2 reclama da função “Humilhar” acionada e xinga o público.....	134
	(Foto: João Caldas)	
Figura 28 –	Desenvolvimento do “espetáculo-game”, P2 reage mostrando sinais de agressividade.....	135
	(Foto: João Caldas)	
Figura 29 –	Fim do espetáculo, P2 dança com P4 (boneca) e P3 dá sinais de incômodo.....	139
	(Foto: João Caldas)	
Figura 30 –	Fim do espetáculo, P3 aponta o revólver para P2.....	139
	(Foto: João Caldas)	
Figura 31 –	Fim do espetáculo, P3 mata P2.....	140
	(Foto: João Caldas)	
Figura 32 –	Fim do espetáculo, P3 olha irritado para P1, que busca ajuda do público.....	140
	(Foto: João Caldas)	
Figura 33 –	Fim do espetáculo, P1 usa P4 (boneca) para se proteger de P3.....	141
	(Foto: João Caldas)	

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	<i>The Sims 3</i> , traços de personalidade.....	29
	(Fonte: Manual do <i>The Sims 3</i> , <i>Electronic Arts</i>).	
Tabela 2 –	“Funções de sociabilidade”, pontuação do “teste de jogo”.....	102
Tabela 3 –	“Funções de sociabilidade”, pontuação do “espetáculo-game”.....	114
Tabela 4 –	Parâmetros para a interpretação conforme as variações do “Placar de Felicidade”.....	114

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 –	Estrutura da narrativa em ramificações de “INCUBADORA 2.1”	68
Gráfico 2 –	Estrutura e equipamentos para funcionamento do <i>software</i> “INCUBADORA”	78
	(Projeto: memeLab)	
Gráfico 3 –	Estrutura da narrativa do “teste de jogo”	100
Gráfico 4 –	Estrutura da narrativa do “espetáculo-game”	112
Gráfico 5 –	“Programação dramática” do “espetáculo-game”, possibilidades sequenciais.....	136

SUMÁRIO

ABERTURA.....	14
TUTORIAL: ARMAS TEÓRICAS.....	21
1 Jogo Cênico vs. Jogo Digital.....	24
2 Jogos de Personagem vs. Jogos de Simulação: <i>The Sims</i>	26
3 Jogabilidade vs. Produção de Sentido.....	33
4 Mimese vs. Simulação.....	37
5 Dramaturgia Potencial.....	42
6 Teoria vs. Prática: Projeto INCUBADORA.....	45
FASE 1: INTERATIVIDADE.....	47
1 Primeira etapa da pesquisa prática.....	51
1.1 Escolha do Tema.....	51
1.1.1 O dever de felicidade e a Hipernormatividade.....	53
1.1.2 Vigilância e espetacularização.....	55
1.2 INCUBADORA: experiência performática.....	57
1.3 INCUBADORA 1.5: interfaceamento analógico.....	63
1.4 INCUBADORA 2.1: narrativa ramificada.....	66
2 Arte Interativa e Comportamento Emergente.....	71
3 Segunda etapa da pesquisa prática.....	75
3.1 Interfaceamento Digital.....	75
3.2 Crítica à Felicidade.....	78

FASE 2: JOGABILIDADE	84
1 Drama Gamificado.....	88
2 Simulador Teatral de Sociedade.....	94
2.1 Regras do Jogo.....	97
3 Teste de Jogo (<i>playtest</i>).....	100
3.1 Roteiro-base: permutabilidade de cenas.....	100
3.2 Preparação de jogo: rigidez e flexibilidade.....	103
3.3 Temporada-teste: mapeamento de falhas.....	106
4 Espetáculo-Game.....	111
4.1 Ensaios: instabilidade do jogo cênico.....	114
4.2 Temporada de “INCUBADORA versão final”.....	115
FASE 3: NARRATIVIDADE	121
1 Felicidade Duradoura vs. Felicidade Paradoxal.....	126
2 Causalidade Simples vs. Causalidade Complexa.....	132
3 Narrativa Emergente.....	142
EMBATE FINAL	149
REFERÊNCIAS	157
ANEXO I	166
ANEXO II	171
ANEXO III	176

ABERTURA

Desde as décadas de 1960-70, muitas práticas vêm fundindo palco e plateia na busca de uma relação participativa. Embora não exista um gênero “teatro de participação” propriamente dito, experiências na fronteira com os *happenings* ou com a performance, o uso de diferentes disposições do espaço, como o teatro de arena¹, além de tantas outras modalidades que poderiam ser mencionadas, visam estimular o envolvimento e a ação do espectador. Ainda assim, a discussão sobre esses modos de participação tem poucas balizas teóricas. Em consonância com outros autores (BOAL, 1977; SCHECHNER, 2002), Rauen (2009) alega que essa carência de reflexão se dá porque, com a apropriação da *Poética*, de Aristóteles, como matriz teórica do teatro ocidental, “perpetua-se uma perspectiva hierárquica de dramaturgia e encenação que deixa em plano secundário o estudo do público como coletivo participativo” (RAUEN, 2009, p. 12)².

Por “participação” entende-se o uso de determinadas estratégias para potencializar a abertura do fenômeno de acordo com determinados fins – políticos, míticos, poéticos ou outros. A ruptura da quarta parede, a itinerância, a imersão e a comunhão ritualística³ são alguns procedimentos

¹ Segundo Pavis (1996), o teatro de arena já era usado na Idade Média para a representação dos mistérios, e este tipo de cenografia é novamente privilegiado no século XX, não só para unificar a visão do público, mas, sobretudo, para fazer os espectadores comungarem na participação de um rito em que todos estão emocionalmente envolvidos.

² Neste âmbito, o brasileiro Augusto Boal é um importante nome na produção prática e teórica. Ele rejeita a noção aristotélica, chamando-o de “teatro de opressão”, no qual “todos os valores são impostos aos espectadores que passivamente delegam poder para os personagens agirem e pensarem por eles” (BOAL, 1977, p.6). Como, na sua visão, o sistema aristotélico é coercitivo, ele desenvolve a “poética do oprimido” para ser aplicada em períodos revolucionários. Nessa prática, ele substitui a ação dramática pela ação real dos espectadores, incitando os oprimidos a lutar por sua libertação.

³ Renato Cohen foi um artista brasileiro multimídia, pesquisador das mediações e dos novos suportes da cena. Autor de experimentos radicais envolvendo xamanismo e artes telemáticas, partiu da relação binária atuante-público para definir dois modelos de relação entre estes elementos: o mítico e o estético. A base do módulo mítico está no caráter direto com a experiência e não na diferenciação entre observador e narrativa. O distanciamento não é claro – “eu entro na obra, eu faço parte dela – isto é válido tanto para o espectador, que fica na situação de participante do rito e não como mero assistente, quanto para o atuante que ‘vive’ o papel e não o ‘representa’” (COHEN, 1989, p.122). O modelo estético, por sua vez, é caracterizado por um mecanismo no qual opera “um distanciamento psicológico em relação ao objeto – eu não entro na obra, eu não faço parte dela; eu sou observador, tenho um contato de fruição com a obra” (ibid, p.122). Em seus últimos trabalhos, experimentou tecnologia de ponta a fim de promover interatividade com a cena (CARVALHAES, 2012), porém, sua morte súbita interrompeu a pesquisa em andamento.

que estiveram presentes ao longo da história do teatro e que evidenciam a presença do espectador na constituição do evento. A “participação” se torna mais visível à medida que ela modifica efetivamente a cena.

Segundo Brecht (1967), para a fruição artística, é necessário assumir uma parte da produção, dispender a imaginação, associar-se ou opor-se à experiência vivenciada diante da obra. Sob essa perspectiva, contemplar é pura atividade da fantasia e, portanto, uma participação na construção de sentido.

Considerando o encontro presencial entre espectadores e atores como fundamento do teatro, a distinção entre “contemplação” e “participação” torna-se, a meu ver, muito tênue. Há, de acordo com o propósito do trabalho, um maior ou menor grau entre as duas atitudes (contemplar e participar), porém, mesmo a contemplação silenciosa do teatro dramático contamina a cena de alguma maneira. Existe um fluxo de retroalimentação que é da natureza do fenômeno: o público reage diante da cena por olhares, gestos, expressões, sussurros etc., ao que os atores retroagem, mesmo que sutilmente. Esse ciclo de reações mútuas pode alterar o ritmo ou a intensidade da ação cênica, o volume ou a entonação da fala, a manipulação de adereços, o estado de presença dos intérpretes etc., o que não deixa de ser uma forma de o público participar. Assim, a presença compartilhada implica, necessariamente, em participação.

Poder-se-ia, talvez, chamar de ativa, uma participação que interfere explicitamente na cena, mas essa formulação é capciosa por sugerir que a contemplação – seu extremo oposto – seja passiva. Nada mais enganoso, como lembrou o próprio Brecht.

A discussão fica ainda mais embaraçosa quando se usa o termo “interatividade” para a defesa dessa suposta “participação ativa”. Não se pode flexibilizar o termo a ponto de afirmar que qualquer intervenção física do público, ou o que se possa entender por “participação ativa”, seja interatividade. Misturam-se, assim, sem muita definição, contemplação, participação e interatividade.

Se, de modo geral, em algum grau o teatro é “contemplativo” e “participativo”, entendo que interatividade é um atributo específico de determinadas experiências que se relacionam com as novas possibilidades

informacionais das mídias digitais⁴, tema pelo qual tenho especial interesse e, a partir do qual, penso os argumentos desta dissertação.

Meu entusiasmo por teatro e interatividade desenvolveu-se durante a graduação em Artes Cênicas, período em que me questionava sobre o impacto da digitalização da mídia na narrativa teatral. Meu objetivo era observar como as jovens gerações (nascidas a partir da década de 1980), habituadas com as inúmeras interfaces (controle remoto, *touchscreen*, *joystick*, *mouse* etc), relacionavam-se com o espetáculo.

Essas mídias são sistemas que operam por pulsos de eletricidade “ligado” ou “desligado”⁵ e que permitem o *input* (entrada) e *output* (saída) de informação. Para Johnson (2001), o poder do computador de transformar os pulsos elétricos em um sistema simbólico vem transformando a sensibilidade, a percepção e a cognição do homem contemporâneo, por isso o autor fala em “cultura da interface”.

A interface é o conjunto de meios com vista a permitir a comunicação, em linguagem acessível, desses sistemas com o homem, tornando possível o fluxo informacional. Segundo Johnson, as interfaces deram início a um ciclo cultural próprio que se caracteriza pela conectividade e interatividade.

Embora estudasse direção cênica, como não existia um texto que se adequasse às minhas ambições estéticas, comecei a desenvolver a dramaturgia dos meus próprios experimentos práticos.

⁴ Com reconhecida pesquisa neste campo, *Teatro Para Alguém* e *Phila7* são dois grupos sediados na cidade de São Paulo (SP), especialmente interessados em problematizar os regimes de presença teatral. O TPA realiza espetáculos transmitidos pela internet, o que denominam “Teatro Digital”, e o *Phila7* explora as potências do encontro cênico intermediado pelas novas interfaces tecnológicas, o que eles chamam de encontro do corpo de carbono e o corpo de silício. Na dança, o *Cena 11*, sediado em Florianópolis (SC), destaca-se pelo uso de tecnologia em seus espetáculos. O grupo experimenta, comumente, a interatividade, *Embodied Voodoo Game* (2010), por exemplo, expõe correlações conceituais entre corpo, dança e game; nesse trabalho, o intuito do grupo foi investigar a relação corpo-*joystick*-jogador.

⁵ Digitalização é a conversão de uma informação em representação numérica, ou seja, todas as informações são homogeneizadas em cadeias sequenciais de 0 e 1. Logo, uma imagem ou um som pode ser descrito por uma função matemática que permite a manipulação algorítmica, transformando assim a mídia em sistema programável. Essa é a razão pela qual mídias digitais podem também ser chamadas de mídias numéricas. Com esse sistema, qualquer dado pode ser sintetizado em um espaço-tempo para gerar produtos com idênticas características em outro espaço-tempo. A partir disso, a extensão das redes digitais permitiu que signos híbridos, fluidos e reconfiguráveis passassem a circular em um novo espaço de comunicação mundial (JOHNSON, 2001).

Passados os anos, a digitalização espalhou-se para além das mídias, chegando a invadir outros produtos eletro-eletrônicos. A difusão computacional em nosso entorno levou a uma conexão permanente e os computadores, hoje, estão em todos os lugares sem que sua presença seja notada, motivo pelo qual alguns teóricos falam de uma “computação ubíqua” ou “pervasiva” (SANTAELLA, 2008). As tecnologias de informação que são inseridas em objetos e disponibilizam a rede em qualquer ponto do espaço é o que Kranenburg (2008 apud SANTAELLA, 2008) chama de “internet das coisas” e Kidd (2007 apud SANTAELLA, 2008) de “inteligência ambiente”. Carro, casa, geladeira, tudo ganha inteligência para monitorar os desejos e vontades do homem.

A fim de estudar a transformação dos modos de perceber o mundo a partir da ubiquidade da interface, dei início a uma pesquisa de intercâmbio de informação entre obra e espectador em um projeto de investigação teórico-prático intitulado “INCUBADORA”. Ainda que inicialmente utilizasse recursos analógicos, chamei essa mediação de “interfaceamento da cena”.

Nesse período, estimulado por novas modalidades distribuídas nos utilitários móveis e nas redes sociais, o setor de games tornava-se o mais importante da indústria do entretenimento⁶. Com o amadurecimento de “INCUBADORA”, eu me aproximei desse universo com o qual nunca tinha tido intimidade.

Segundo Johnson (2001), os games alargam a criatividade e potencializam as metáforas da interface, destacando-se como uma das mais importantes mídias para o entendimento dessa nova cultura. Isso é bastante compreensível, afinal os jogos digitais são uma das poucas formas culturais “nativas” dos computadores, isto é, já começaram como programações ao invés de ser uma mídia estabelecida, que foi computadorizada.

Relacionando, teórica e praticamente, teatro com games, em dada circunstância passei a utilizar os aparelhos celulares dos próprios

⁶ Trata-se atualmente da maior movimentação financeira da indústria do entretenimento (superior à do cinema) e a terceira no mundo (perdendo para a indústria bélica e a automobilística). A empresa de pesquisas *Strategy Analytics*, apurou que esse mercado movimentou R\$ 77,1 bilhões em 2009 e estimou que este volume aumentasse para R\$107,6 bilhões em 2013 (MUNIZ, 2011). A fortuna que essa indústria movimenta revela o fascínio que exerce sobre crianças, jovens e adultos.

espectadores para criar um mecanismo de “interfaceamento” digital com a cena. Meu intuito era que a ação externa fosse reconhecida pelos atores para transformar a narrativa e a encenação, de tal modo que o “espectador-contemplador” se tornasse um “espectador-interator” (embora seja comumente empregada a palavra “usuário”, proveniente do “uso” que as pessoas fazem dessas máquinas simbólicas, prefiro “interator”, por fazer referência explícita a quem “interage” com a interface).

Lemos (2008) afirma que celulares se transformaram em um teletudo para a gestão móvel e informacional do cotidiano, verdadeiros controles remotos no comando da vida diária. Para ele, conectados à internet por meio de redes sem fio e às redes de satélites por meio de dispositivos como GPS⁷, os celulares converteram-se em dispositivos híbridos móveis de conexão multirredes. Empregar um aparelho tão presente no cotidiano (porém renegado nas salas de espetáculo) problematiza as relações de contemplação, participação e interatividade com o teatro, criando um distúrbio nas convenções atuais.

Para levar essa interatividade a cabo, foi necessário desenvolver um programa específico de computador com a tarefa de conectar espectadores, atores e equipe técnica. Nesta dissertação, faço uma análise da minha experiência prática com esse *software* e seus desdobramentos na condução do processo criativo. Trata-se de um *software livre*⁸ que disponibilizo a interessados neste tipo de pesquisa (para ter acesso ao código-fonte, consultar o **Anexo II: INCUBADORA – descrição, instrução e recomendação de uso**).

O diálogo entre teatro e games, dois universos completamente díspares, resultou em um hibridismo estético que denominei “drama

⁷ Dizemos que essas mídias são locativas quando se integram ao sistema de posicionamento global (GPS), ou seja, com localização geográfica. Lemos (2008, p. 207) define mídia locativa (*locative media*) como um conjunto de tecnologias e processos infocomunicacionais que agregam conteúdo digital a uma localidade, servindo para funções de monitoramento, vigilância, mapeamento, geoprocessamento (GIS), localização, anotações ou jogos. Para o autor (ibid, p. 219), o que vemos agora é um “redimensionamento das práticas sociais (relação através de SMS, bluetooth, busca de pontos de conexão wi-fi, protestos políticos por swarming, smart mobs, anotações urbanas, geolocalização, games) criando novas viscosidades sociais”.

⁸ *Softwares livres* permitem que qualquer pessoa execute, copie, distribua, estude, mude e melhore o programa gratuitamente. No caso de “INCUBADORA”, basta dar os devidos créditos para se apropriar do *software*.

gamificado”: um sistema auto-organizador com que o espectador interage segundo mecânicas provenientes do universo dos games. Este drama estipula um regime de espetacularidade em que o público é ativo não só na construção de sentido, mas também na manipulação da encenação. Os espectadores, estimulados a se posicionar frente ao evento, efetivam escolhas ao considerar um conjunto de ações possíveis, para, logo em seguida, assistirem às consequências do seus próprios atos. Assim, além de intérpretes, por meio de uma interface, eles se tornam agentes de enunciação. Texto, atuação e encenação reorganizam-se completamente a partir deste *input* de informação.

A nomenclatura é contraditória, afinal “drama” pressupõe um universo fictício com uma sequência de começo-meio-fim predeterminada, enquanto o neologismo “gamificado” sugere o desempenho de um interator que influencia o resultado final. Desde o início, eu não esperava que a aproximação desses termos tivesse de resultar em uma síntese, muito menos na superação de um deles, mas, acima de tudo, que sustentasse um confronto gerador de descobertas. Pautei-me, portanto, por uma perspectiva dialógica em que o antagonismo de ideias é o elemento fundamental para a reflexão. Brinco, no entanto, com uma terminologia comum no universo de games de disputa, como “armas”, “fase”, “versus”, “embate”, etc. Reitero que não se trata de um jogo de anulação ou um “confronto mortal” do tipo “que vença o melhor”, e sim de complementaridade.

O trabalho envolve campos de conhecimento diversificados, então, logo no **TUTORIAL**, apresento algumas premissas fundamentais para os confrontos que se seguirão: as minhas armas teóricas. A partir de então, analiso o percurso da pesquisa em três FASES, intercalando o relato dos experimentos práticos com reflexão teórica. Espero, desta forma, evidenciar uma linha de evolução do trabalho.

Em **FASE 1: Interatividade**, apresento alguns conceitos elementares oriundos da arte interativa e minhas tentativas de aplicação prática no campo teatral, fazendo, sucintamente, uma genealogia desta pesquisa. Conjugo as discussões temáticas e as experiências formais que desembocaram no que chamei de “interfaceamento da cena”. Para introduzir o aparelho celular no procedimento de “interfaceamento”, faço uma breve descrição operacional do

software “INCUBADORA”, resultado dessa trajetória inicial. Em seguida, na **FASE 2: Jogabilidade**, discuto a aplicação das mecânicas de jogos digitais na encenação teatral, testando, na prática, o *software* “INCUBADORA”. A avaliação das experiências, desde o trabalho dos atores em sala de ensaio, até as apresentações abertas a público, permite-me discutir os conceitos de “drama gamificado” e “espetáculo-game”. Já na **FASE 3 – Narratividade**, partindo de uma noção expandida de narrativa, problematizo as escolhas feitas nas fases anteriores, revendo, sobretudo, a maneira como os conceitos, anteriormente definidos, foram aplicados. Dou especial atenção à questão da auto-organização sistêmica na produção da narrativa para examinar os resultados do experimento. Por último, no **Embate Final**, mais do que apresentar uma conclusão, levanto novas questões e problemas no intuito de que o embrionário “drama gamificado” possa continuar a ser explorado.

Bom jogo!

TUTORIAL: ARMAS TEÓRICAS

Jogo é um “entrelugar”, nem totalmente na fantasia, nem completamente na realidade, que abre um campo de experimentação criativa. Independentemente do gênero, da técnica ou da tecnologia envolvida, trata-se de uma atividade lúdica que estrutura a experiência coletiva através de determinadas características:

- a) objetivo(s) – orientam a participação ao longo do tempo, provendo os envolvidos com um propósito;
- b) regras – limitam os caminhos de como atingir este(s) objetivo(s);
- c) sistema de repostas ou de recompensas – define o quão perto os envolvidos estão de atingir o(s) objetivo(s), provendo motivação para continuar jogando;
- d) participação voluntária – implica que todos concordam com os itens anteriores.

A despeito das inúmeras diferenças e peculiaridades, teatro e games são aqui abordados como formas de jogo.

Enquanto acontecimento, a representação teatral deriva-se do jogo do ator; o espetáculo forma-se, então, na presença do público, que precisa aceitar as regras e convenções estabelecidas. Para Guinsburg (2001), este é um jogo realizador de atualizações:

O teatro é a arte da atualização. A cada peça, a cada noite, a cada instante, ele não apenas renasce, porém nasce. A sua reprodutibilidade, mesmo no que ela tem de reprodução, só se concretiza, irreprodutivelmente, na incorporação cênica. Tudo nela é polarizado em um ato de espontaneidade do gesto vivificador da representação teatral, da energia atual, ao vivo, de sua comunicação com seu receptor, o homem *in vivo* (GUINSBURG, 2001, p. 134).

O jogador-atualizador do fenômeno é um agente interno – ator ou não-ator –, improvisando ou seguindo um roteiro predeterminado. O jogo do ator não faz sentido sem ter quem o assista.

Nos games, o jogador (*gameplayer* ou *gamer*) é um agente externo ao sistema de informação. O jogo dispensa audiência: assistir a um game, ou a alguém jogando um game, não é tão interessante quanto jogá-lo.

A interatividade é inerente à comunicação digital e os games permitem a cocriação de um mundo diferente a cada ato de jogar. Independentemente da plataforma (computador, celular, console¹, arcade², jogo on-line etc), entendo games como jogos produzidos por linguagem digital, portanto, com que se interage por meio de uma interface. Para evitar redundâncias, intercalo os termos “games” e “jogos digitais” sem prejuízo de sentido. Essas designações são bastante genéricas, afinal “a velocidade das transformações inerentes à cultura digital tem possibilitado uma expansão de suas potencialidades e hoje contamos com uma imensa variedade de modalidades” (NESTERIUK, 2009). Para dar uma vaga ideia do que o termo engloba, Nesteriuk (ibid) cita os “games sérios” (utilizados para treinamentos corporativos ou escolas), os “games para divulgação” (voltados para campanhas publicitárias, normalmente disponibilizados gratuitamente pela internet), os “games artísticos” (dispositivos artísticos que utilizam a linguagem e/ou tecnologia dos games), os “games de realidade alternativa” (espécie de gincanas que misturam atividades *on-line* com atividades presenciais), entre outras tantas variações que já existem. Cada um desses exemplos exige análise diferenciada acerca da interface, do regime imagético e do tipo de sociabilidade que inaugura.

Aqui, a característica de um game que mais interessa é seu potencial de permitir que as pessoas joguem, ou seja, sua jogabilidade. A narratividade é decorrente deste princípio.

Tendo em vista uma noção expandida de narrativa, um fenômeno pode ser considerado narrativo independentemente de ter uma forma em particular, desde que seja “capaz de evocar uma determinada imagem mental no intérprete” (GOMES, 2009, p.184). Apoiado em Renata Gomes, compreendo a narrativa não como “uma forma comunicacional, mas como

¹ Console é um microcomputador ligado a um monitor para executar diferentes games contidos em discos de leitura óptica (CDs e DVDs). No Brasil, usamos o termo videogame. Disponibilizados com o auxílio de uma interface gráfica, podemos interagir com esses games através de comandos dados por um periférico, como o controle (*joystick*). Atualmente, os consoles mais vendidos são *Playstation 3* (Sony), o *Xbox 360* (Microsoft) e o *Wii U* (Nintendo).

² Arcade, conhecido como fliperama no Brasil, é um game composto por um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem e monitor.

uma espécie de matriz cognitiva que permite reorganizar a experiência vivida” (idem, 2010, p.89).

Ryan (1995 apud GOMES, 2009) propõe uma distinção entre a) “ser uma narrativa” – propriedade de construções semióticas que arranjam a linguagem de forma a, intencionalmente, provocar “*scripts* narrativos” e b) “ter narratividade” – capacidade de evocar tal *script* em algum nível. Segundo esse ponto de vista, podem existir tanto narrativas de baixa narratividade, quanto não-narrativas de alta narratividade, ou seja, eventos que não foram construídos com o intuito de “contar uma história”, mas que, a despeito disso, são capazes de evocar ricos “*scripts* narrativos” em termos de ações, relações causais, motivações, objetivos e afins (GOMES, 2009). Por este viés, a carga narrativa de um game pode ser tão importante quanto sua carga lúdica.

Ao aplicar os conceitos de interatividade, jogabilidade e narratividade pretendo repensar a noção de teatro como jogo atualizador, e investigar a possibilidade de um jogo auto-organizador.

1 Jogo Cênico vs. Jogo Digital

Para evitar confusão com o termo aplicado pela pedagogia do teatro (SPOLIN, 1950) uso “jogo cênico” ao invés de “jogo teatral”. Tenho em vista a abordagem de Guénoun (2005), para quem, assistir a um espetáculo é ter contato com a teatralidade em sua operação própria de materialização do visível, de “exibição enquanto exibição, autônoma e singular em relação às entidades imaginárias cuja existência, até então reservada, ela materializa. Operação que é um modo do que se tenta definir como jogo” (GUÉNOUN, 2003, p. 140). Para ele, o teatro contemporâneo deve oferecer ao espectador a “sobriedade lúdica e operatória do jogo”, e não o efeito de ilusão da representação.

Influenciado por Bertolt Brecht, Guénoun (2005) defende que a cena deve produzir situações de linguagem que acionam o efeito de estranhamento. A peculiaridade da sua abordagem é que, nesse procedimento, “a teatralidade pode confrontar-se com uma suposta essência do teatro, e pode ser vista até como um movimento de saída da linguagem teatral para fora de si mesma” (FERNANDES, 2010, p. 121-122). O que se põe então em ação “é um mecanismo de revelação da teatralidade pelo esvaziamento do próprio teatro” (BARTHES, 2007 apud FERNANDES, 2010, p. 121).

Sob este prisma, a noção de fábula não constitui a base para o jogo, mas, ao contrário, é resultado da exploração lúdica. Para além de qualquer construção psicológica, é a relação de alteridade, o ato de jogar com o outro, que delineia os contornos dos personagens.

No que diz respeito a games, que já têm seu princípio de jogo fortemente ressaltado, dedico minha atenção àqueles que evidenciam algum potencial narrativo.

Vale esclarecer que existe uma clássica discordância entre ludologistas e narratologistas no estudo de games (*game studies*). Os primeiros ludologistas (Jesper Juul, Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen entre outros) defendem um campo de estudo próprio, livre de qualquer “colonização” de disciplinas preexistentes, argumentando que jogos digitais não têm nada a ver com os estudos da narrativa e não precisam disso

para ser legitimados. Os narratologistas (Janet Murray, Mauri Laure-Ryan, Brenda Laurel e outros), por sua vez, não apenas defendem o potencial narrativo dos games, como os consideram formas de texto.

Para Murray (1997), por exemplo, todo jogo pode ser vivenciado como um drama simbólico, e games nada mais são do que mídias contadoras de histórias (*storytelling media*). Ela se apropria do prefixo “ciber” de cibernética (termo que se aplica à teoria das mensagens e do controle das máquinas) para falar em “ciberdrama”.

O “ciberdrama” produz três prazeres que, combinados entre si, dão continuidade às tradições narrativas: a) agência (ou agenciamento) – a sensação gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas escolhas; b) imersão – sensação de estar na zona limítrofe entre o real e a fantasia, chegando ao que ela chama de “transe imersivo”; c) transformação – sensação de criar novas identidades para colocar múltiplos enredos em movimento, tudo variando conforme o interesse do interator.

Agenciamento é o conceito mais importante para o confronto entre jogo cênico e jogo digital que será estabelecido adiante. Apoiado em Murray, Machado (2002) explica que agenciar é experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece.

2 Jogos de Personagem vs. Jogos de Simulação: *The Sims*

Para Gomes (2006; 2008), as estratégias narrativas nos games estão relacionadas ao tipo de agenciamento criado por cada jogo, independentemente de haver um elemento dramático explícito como um enredo. Um game de esporte pode ser mais interessante do que um game que se autodenomina narrativo caso a dinâmica de agenciamento deste último esteja congelada dentro de rotinas que reduzam o jogar a mera reação.

Como os jogos de reação física não exigem a elaboração de estratégias para resolução dos desafios propostos, cabendo ao jogador apenas utilizar e desenvolver a capacidade viso-motora, de modo geral são games que constroem narrativas pobres. Os jogos de combate, por exemplo, combinam agência com imersão, dispensando o esforço de imaginação – o apertar de um botão resulta em uma explosão ou em um soco.

Figura 1 – *Fight Night Round 4* (2006).

Na **FIGURA 1**, vê-se uma imagem de *Fight Night Round 4*, um jogo de luta de boxe para *Playstation 3*. Apesar de envolver os jogadores através de vídeos que antecedem o jogo para contar uma história, a narratividade do jogo é bastante simplória, já que se limita a reações físicas dos interatores nas lutas entre os personagens.

Gomes (2008) divide os games narrativos em a) “jogos de personagem”, que se estruturam em torno de uma jornada através de um espaço-tempo no qual o interator penetra como protagonista; b) “jogos de simulação”, em que o interator contempla um mundo em evolução, ou seja, comportamentos emergem a partir de suas escolhas, proporcionando a “observação de sistemas compostos de inúmeros elementos, em interação durante escalas variadas de tempo” (GOMES, 2006, p. 76). Segui essas categorias para orientar minha investigação.

Os “jogos de personagens” aproximam-se do que Caillois (1990) define como *ludus* e os “jogos de simulação” da *paidea*. As regras da categoria *ludus* definem a vitória ou a derrota dentro do jogo, ou seja, conduzem ao fim de uma partida pelo sucesso ou fracasso do jogador. As regras do tipo *paidea* limitam-se a formatar as possibilidades de ação, aproximando o jogo da ideia que temos de uma brincadeira.

A princípio, a natureza do jogo de simulação proporciona mais liberdade ao interator. “Jogar uma simulação significa ficar imerso em uma lógica sistêmica que conecta uma miríade de causas e efeitos” (FRIEDMAN, 1995 apud GOMES, 2006, p. 79). Simulações bem desenvolvidas fazem com que o interator se deixe envolver pela lógica do sistema, de modo a criar sua própria narrativa; a diversão se encontra em explorar os mundos que ele mesmo cria, a partir de sua imaginação.

Para confrontar com o teatro, escolhi um híbrido entre jogo de simulação e de personagem chamado *The Sims*³. Criado pelo designer de jogos Will Wright e distribuído pela *Electronic Arts*, o primeiro jogo da série foi lançado em 2000, atraindo legiões de fãs pela sua simplicidade e objetividade.

³ De acordo Braga (2009), o fenômeno *Sims* nasceu no início da década de 1990, quando a *Maxis* lançou o *SimCity*, também de Will Wright. Neste jogo, o interator criava um pequeno núcleo urbano e o administrava até formar uma cidade. *SimCity* foi o primeiro de uma série de simuladores que viriam a ser lançados. Além de cidades, passou a ser possível administrar fazendas (*SimFarm*), ilhas (*SimIsle*), biosferas (*SimEarth*) e até mesmo formigueiros (*SimAnt*). Os *Sims* eram os habitantes anônimos da cidade em *SimCity*, mas como, a cada versão do jogo, eles se tornavam mais importantes, em *The Sims* eles próprios se tornaram os protagonistas.

Em *The Sims*, o jogador cria e manipula personagens digitais chamados *Sims* (abreviatura de *Simulated Characters* ou “personagens simulados”), no seu dia a dia⁴.

O sucesso da série foi tamanho que, logo depois do lançamento do *The Sims*, surgiram sete pacotes de expansão⁵. Em 2004, foi lançado o *The Sims 2*, com considerável melhoria no seu gráfico. Em 2009, veio *The Sims 3*, que contava com relativo aperfeiçoamento na programação – os *Sims* passaram a ter autonomia em suas necessidades fisiológicas e alguns comportamentos sociais⁶. Enquanto na versão *offline* existem alguns poucos personagens manipulados pelo interator, na versão *online* (lançada em 2002), por trás de todos *Sims*, há interatores compartilhando o mesmo ambiente virtual.

Uso como referência a versão *offline The Sims 3*, sem fazer menção a qualquer pacote de expansão.

Ao iniciar o jogo, deve-se primeiro criar ou escolher um bairro para morar; em seguida, criar um *Sim* ou escolher algum personagem que já tenha sido programado pelo sistema. No caso de criar um *Sim*, é preciso definir nome, sobrenome, gênero e idade. Depois vem o detalhamento fisionômico (formato da cabeça, cor do cabelo, da pele, forma física...), seguido da escolha de traços da personalidade (carismático, bravo, familiar, solitário...). Na tabela a seguir é possível ver os traços de personalidade disponíveis:

⁴ Para me remeter aos *Sims*, vario entre os vocábulos “personagem” e “avatar”. De origem hindu, “avatar” é a manifestação corporal de um ser imortal, mas o termo passou a ser aplicado nos meios de comunicação para designar as figuras que permitem a “personalização” do interator nos jogos de computador.

⁵ Os pacotes de expansão da primeira versão do jogo são: 1) *The Sims - Gozando a Vida* que adiciona objetos, eventos e avatares ao jogo original; 2) *The Sims - Fazendo a Festa* acrescenta conteúdo relacionado a festas, como, por exemplo, pisos de dança iluminados; 3) *The Sims - Encontro Marcado*, em que os *Sims* podem ter encontros românticos em diversos ambientes da cidade; 4) *The Sims - em Férias* que permite aos personagens viajarem para vários destinos como montanhas de neve e florestas para acampamento; 5) *The Sims - O Bicho Vai Pegar* que permite adotar e treinar uma grande variedade de animais de estimação; 6) *The Sims - Super Star*, em que os *Sims*, podem se tornar celebridades; 7) *The Sims: Num Passe de Mágica* que concede aos personagens a habilidade de usar mágicas para conjurar feitiços. Nas duas versões seguintes, existem outros pacotes de expansão.

⁶ A *Electronic Arts* anunciou que o *The Sims 4* chega em 2014, ainda sem explicações sobre as novas mudanças.

MENTAIS	FÍSICOS	SOCIAIS	ESTILO DE VIDA
Avoado	Esportivo	Carismático	Ambicioso
Artístico	Bravo	Problemas com Compromissos	Pescador
Devorador de Livros	Desajeitado	Não Suporta Crianças	Infantil
Não Suporta Arte	Náufrago do Sofá	Facilmente Impressionável	Audacioso
Mago da Informática	Covarde	Galanteador	Maligno
Empolgado	Dorminhoco	Amigável	Familiar
Gênio	Hidrófobo	Bom Senso de Humor	Mão Fechada
Dom da Jardinagem	Sono Leve	Bom de Beijo	Bondoso
Hábil	Sortudo	Rabugento	Odeia o Ar Livre
Insano	Ordeiro	Romântico Incurável	Cabeça Quente
Cozinheiro Nato	Não Suporta Nudez	Inconveniente	Cleptomaniaco
Neurótico	Relaxado	Solitário	Ama o Ar Livre
Virtuoso	Azarado	Perdedor	Supermotivado
		Mal-intencionado	Perfeccionista
		Pidão	Tecnóforo
		Sem Senso de Humor	Vegetariano
		Festeiro	Viciado em Trabalho
		Bajulador	
		Esnoberado	
		Não Galanteador	

Tabela 1 – *The Sims 3*, traços de personalidade.

O interator pode escolher apenas cinco entre todas as características da **Tabela 1**, sendo impossível relacionar traços contraditórios, como “sortudo” e “azarado”, em um mesmo personagem. Depois dos traços, o interator seleciona um “Desejo Duradouro”, que é o que o personagem deve buscar no decorrer de sua vida.

De acordo com os traços escolhidos pelo interator, o jogo oferece três opções de “Desejos Duradouros”; a título de exemplo, cito os desejos “tornar-se astronauta”, “tornar-se estrela do esporte” e “formar uma família”. A eleição dos atributos físicos e de personalidade, assim como o “Desejo Duradouro” refletir-se-ão diretamente no comportamento do *Sim* ao interagir com outros personagens.

A seguir, algumas imagens do jogo:

Figuras 2 e 3 – *The Sims 3*, introdução e cena do jogo.

A **Figura 2** mostra uma cena da abertura do *The Sims 3*. Nesta introdução ao mundo dos *Sims*, aparecem várias cenas cotidianas (homens se exercitando, crianças em parques, casais passeando, uma família na porta de casa...). Já a **Figura 3** é uma cena do jogo que mostra a rotina de uma família em formação. A imagem está no “Modo Simulação”, em que o personagem ganha autonomia no espaço virtual. Fora desse modo, os *Sims* param e esperam um comando do interator para agir.

Outra imagem do jogo:

Figura 4 – *The Sims 3*, outra cena do jogo.

Na figura acima, o personagem que está sendo manipulado tem um diamante verde (marca da série) sobre a cabeça. No canto inferior, à direita, o painel de controle do Sim está aberto com o quadro “Relacionamentos”.

Na parte inferior da **Figura 4**, no lado esquerdo, encontra-se o “Painel Principal de interface do jogador”, contendo opções gerais: salvar, sair do jogo, visualizar a vizinhança, os modos de visão do cenário (*zoom*, rotações, existência de paredes nas casas ou não...), opções de desempenho do vídeo e do áudio, valor de dinheiro do personagem etc.

Ao lado direito dele, um painel menor onde, constantemente, surgem novos desejos, como ter um novo emprego, comprar um telescópio, ganhar uma habilidade em culinária etc. À direita desse quadro de desejos “momentâneos”, um pouco à esquerda do centro, está o rosto do personagem; abaixo dele, o símbolo indicando o “Desejo Duradouro” escolhido; por último, o controlador do tempo. Pode-se pausar, escolher velocidade regular, rápida ou ultrarrápida, mas jamais retroceder. Acompanhar o personagem na linearidade do tempo é o fundamento do jogo.

A barra verde na vertical é o medidor de humor do *Sim*. Diretamente vinculado à “Felicidade Duradoura”, esse medidor combina todos os fatores para mostrar o estado do personagem.

Ao lado direito, está o “Painel de controle do Sim”, onde se encontram as informações específicas sobre o personagem. Na aba superior, veem-se os botões para entrar nos quadros de “Simologia”, “Relacionamentos”, “Carreira”, “Habilidades”, “Oportunidades”, “Inventário”, “Felicidade Duradoura” e “Necessidades”. Considerando todos esses fatores, o interator administra a vida do personagem.

Os *Sims* passam por sete estágios: recém-nascido, bebê, criança, adolescente, jovem adulto, adulto e idoso (o interator escolhe em que momento da vida do personagem ele quer começar o jogo).

Os Sims envelhecem, casam-se e têm filhos. Acontecimentos únicos como mortes, funerais e o primeiro beijo fazem parte do tempo de vida do Sim. Experiências boas e más são deixadas como memórias e podem afetar o comportamento do personagem (Manual de instruções do *The Sims 3*).

Para manter os personagens felizes, deve-se atender a seus desejos:

Os sims têm pequenos desejos todos os dias que eles adorariam que você ajudasse a realizar. Desejos realizados melhoram o humor do seu Sim e como prêmio ele ganha pontos de felicidade ao longo da vida (TUTORIAL *The Sims 3*).

Um exemplo de desejo de um *Sim*:

O céu é belo e misterioso. Seu sim quer explorar os padrões lógicos das estrelas. Usar um telescópio vale: + 150 pontos de felicidade (dica de jogo no painel de desejos durante jogo *The Sims 3*).

Quando *Sims* realizam seus desejos, ganham pontos de “Felicidade Duradoura”. Conforme adquire pontos de felicidade, o interator pode comprar (este é o termo usado pelo jogo!) novos traços de personalidade ou objetos.

Muitos autores, como Johnson (2002), classificam *The Sims* de *Godgames* (jogos de Deus), explicitando a ideia de que o interator pode “brincar de Deus”. Outros, como Adams (2010), entendem-no como um gênero que simula ciclos biológicos, o que chamam de jogo de vidas artificiais (*A-life*). Limito-me a chamá-lo de “jogo de simulação”, sem qualquer preocupação em definir o game como um tipo ou gênero específico.

3 Jogabilidade vs. Produção de Sentido

Para Assis (2007), *gameplay* refere-se a tudo que o jogador faz durante o ato de jogar e, portanto, é o que torna um programa jogável. Santos (2010, p. 5) diz que o *gameplay* emerge das interações do jogador com uma determinada construção lúdica, “a partir de seu envolvimento com as regras e da manipulação de suas mecânicas, por meio da criação de estratégias e táticas que constroem a experiência de jogar”.

Ainda não existe um consenso para traduzir o vocábulo. Usualmente *gameplay* é traduzido por “jogabilidade”, um termo ainda não dicionarizado e sem nenhuma definição consensual. Assis (2007) e Santos (2010) discordam desta tradução, defendendo que *gameplay* inclui a noção de *ludus* e *paideia* (*game* remete ao jogo de regras, *play* à brincadeira); “jogabilidade” reduziria o potencial à ideia de *ludus*.

Mesmo não sendo consensual, uso, neste trabalho, “jogabilidade” para me referir ao conjunto de mecânicas que permitem jogar um game, caracterizado, invariavelmente, pelo seu potencial de diversão. Para suprir a falta da noção de *paideia* apontada por Santos, uso recorrentemente “brincar” quando falo dos “jogos de simulação”. Entendo que “jogabilidade” é o que distingue o game, de todos os outros meios de expressão. Adams (2010) define que esse conjunto de mecânicas é composto por: 1) desafios que devem ser enfrentados pelo jogador a fim de atingir um certo objetivo; 2) ações que são permitidas a esse jogador. Da relação desafio/ação do jogador, surge a incerteza de se vencer o desafio dado, ou o que Adams chama de “tensão de jogabilidade”.

Existem muitos manuais com o objetivo de definir o conjunto de atributos que tornam o jogo divertido e, portanto, vendável. Em Fullerton & Swain (2004), encontramos uma visão padrão de “preceitos infalíveis”:

- a) desafio – grau de dificuldade adequado para as expectativas dos jogadores;
- b) senso de progresso – escala crescente de dificuldade perceptível para o jogador;
- c) exercício de habilidades – desenvolvimento de alguma habilidade que alimente a motivação do jogador.

- d) escolhas interessantes – equilíbrio entre controle e liberdade do jogador; opções demais confundem - opções de menos oprimem - opções que não interessam, frustram;
- e) dicas dinâmicas – expressas de forma dinâmica e inseridas no próprio jogo, sem ruptura com sua experiência;
- f) interface inteligente – usabilidade compreensível e fácil;
- g) exploração espacial – exploração de território bem construído e com segredos para serem descobertos;
- h) coleção de algo – oferta de itens ou habilidades interessantes para o jogador completar sua coleção (às vezes, jogos não tão divertidos se tornam "viciantes", porque geram interesse por uma última peça que falta para o herói);
- i) autoexpressão estética – recursos que permitam ao jogador montar e criar artefatos, personagens, alterar configurações iniciais etc (por exemplo, o modo de criação de personagens no *The Sims* em que o jogador escolhe seu vestuário, características de personalidade e objetivos de vida);
- j) narrativa cativante – elaboração de uma trama para o jogador agir em consonância com as regras do jogo (é importante equilibrar a lógica-matemática do jogo com a narrativa);
- k) surpresa/previsibilidade – as surpresas geram motivação para os jogadores, mas o jogo também tem que ser suficientemente previsível para antecipar os desafios e formular estratégias.

Esses recursos e convenções podem ser explorados na criação de games, porém, como em qualquer processo criativo, ao subverter certos padrões, também é possível chegar a resultados de excelência.

A jogabilidade do *The Sims* é bastante peculiar. Se, no início do jogo, o interator tiver escolhido “Desejo Duradouro: estabelecer uma família”, a respectiva barra do menu fica verde à medida que o *Sim* cumpre este objetivo. Quando a barra é totalmente preenchida, o interator escolhe outra aspiração para continuar o jogo. Da mesma forma, o painel de “desejos” altera-se à medida que cada um deles é atendido. Observando o quadro que informa as “necessidades” diárias, cabe ao interator cuidar para que sejam satisfeitas (alimentação, diversão, higiene, conforto etc). No quadro de “relacionamentos”, aparecem imagens de outros personagens com quem o avatar se relaciona, incluindo ícones representando o grau de intimidade: inimizade, amizade, amizade especial, paixão, namoro firme, amor, noivado e casados/união civil. No quadro “carreira”, é possível acompanhar a evolução de sua vida profissional (o personagem começa procurando um emprego em um jornal deixado diariamente na porta da casa). Já as “habilidades” (em culinária, mecânica, preparo físico, lógica, carisma, criatividade e limpeza) são adquiridas quando o *Sim* lê livros, pratica exercícios, pinta um quadro... O quadro “Simologia” apresenta uma espécie de histórico do personagem. A felicidade do *Sim* é o resultado do equilíbrio entre esses fatores que incluem sua vida social, necessidades fisiológicas e história de vida.

Cada interator define como quer conduzir seu jogo e, experimentando as várias possibilidades, é comum testar os limites de infelicidade dos *Sims*. Nessas experimentações, existem certos limites que não podem ser ultrapassados: o estupro, o incesto, o canibalismo, a pedofilia não são permitidos, por exemplo (Braga, 2009).

A despeito dessa abertura permitindo que cada interator defina seu próprio objetivo, a jogabilidade em *The Sims* exerce papel fundamental na produção de sentido. A princípio, games não procuram passar uma verdade, nem provar a realidade de um fenômeno, mas garantir o interesse em si mesmos. Não há, contudo, como criar simulações isentas de tendências ideológicas, afinal, o interator será sempre cerceado pelas regras contempladas no momento de produção do jogo (GOMES, 2006). No caso do *The Sims*, é a satisfação de objetivos em curto prazo que entram na contabilidade da “Felicidade Duradoura” e, desde o início, os *Sims* são

movidos pelo desejo de sustentar um modo de vida que espelha uma típica classe média americana⁷.

Discutindo os efeitos que as regras do tipo *ludus* têm sobre o jogador, Frasca (2001) alerta para o fato de que a definição de normas conduzindo à vitória ou à derrota constrói um conjunto de “regras morais” evidentes, isto é, os parâmetros previamente estabelecidos definem que tipo de ação dentro do jogo leva à premiação. Magnani (2007), complementando Frasca, defende que existe, nas normas do tipo *paidea*, uma “persuasão implícita”. Esses jogos, como não deixam evidentes os limites que colocam para as ações do interator, leva o interator a inferir as restrições do jogo e as consequências de suas escolhas. Deste modo, torna-se difícil questionar ou rebater as regras implícitas.

Em *The Sims*, se o interator não se questiona sobre o conceito de felicidade do jogo e os meios de atingi-la, ele coloca em prática valores de natureza consumista, assimilando-os como “naturais”. A ênfase na palavra “comprar” insistentemente relacionada a felicidade é um dos indícios da maneira como a jogabilidade processa a naturalização do discurso mercadológico. Sob esse prisma, pode-se entender que a série atua como um mecanismo de reprodução social do sistema capitalista vigente.

Essa discussão não compete a esta pesquisa, mas como discorro sobre as estratégias da jogabilidade aplicados à cena, é importante destacar seu poder de produção de sentido.

⁷ Os *Sims* começam desempregados, mas com \$16.000,00 por família (a moeda do jogo se chama *simoleon*). Esse dinheiro praticamente se esgota na compra de um lote e na construção de uma casa. Eles precisam comer e, a cada comida que tiram da geladeira, são subtraídos \$10 ou \$20 do seu orçamento, ou seja, suas vidas têm um custo diário. Por essa razão, a rigor, eles precisam trabalhar. Quando encontram um emprego, ganham cerca de \$120 por dia. Uma banheira de hidromassagem em forma de coração, a “Banheira de Amor Niágara”, custa \$7.999, e uma televisão tipo *home-theater*, \$3.500. Logo, o *Sim* é estimulado a trabalhar para ser promovido e aumentar seu poder de compra. Todavia, não acompanhamos o personagem no seu emprego e, de modo geral, não existe evidência de satisfação em relação a esse trabalho ou uma ligação com a sociedade em que está inserido.

4 Mimese vs. Simulação

Embora muito rica, sobretudo porque requer profundos antecedentes filosóficos, a discussão envolvendo mimese e simulação não faz parte do escopo desta pesquisa. É inevitável, entretanto, tangenciar tal polêmica. Meu intuito é simplesmente delimitar algumas características dos jogos digitais com os quais pretendo dialogar.

Segundo Gebauer & Wulf (2004), mimese tem sua raiz etimológica em *mimos*; dela derivam *mimesthai* e *mimesis*, *mimema*, *mimetes* e *miméticos*⁸. *Mimesis* designa a própria ação de imitar. Na obra de Platão, quando aparece pela primeira vez, o conceito apresenta significados heterogêneos, mas sempre vinculados à condição de ocupar o espaço e o tempo com o próprio corpo para representar algo.

Aristóteles acolhe de Platão essa interpretação e, na *Poética*, define a produção artística (*poiesis*) como imitação (*mimesis*) da ação (*práxis*). No entendimento conceitual de Aristóteles, mimese não aponta somente para a reprodução do já existente, mas também para a sua transformação, embelezamento e universalização dos traços individuais. O conceito é, portanto, concebido como capacidade para a representação poética, de tal forma que, como a natureza, o artista também cria o novo. Nas palavras de Ramos (2012), se a mimese se impõe sempre a partir de algo anterior, ela é também

a produção de algo que não existia antes, mas que repetindo essa ausência, sucedendo um inexistente, torna-se uma nova existência, reapresentando o vazio anterior de acordo com determinados padrões e realizando suas potencialidades. Essa anterioridade pode, pois, ser objetiva, concreta e dada no mundo, ou ser imaginária, conceitual e só presumível (RAMOS, 2012, p. 80).

A citação faz entender que, por meio da representação poética, a mimese produz mundos fictícios sem relação imediata com a realidade.

Apesar de seminal para qualquer teoria posterior do teatro, *mimesis* passou a ser vinculada a um realismo rasteiro, da pura cópia, por isso

⁸ Os autores explicam: *mimesthai* significa “imitar”, “representar” ou “retratar”; *mimos* e *mimetes* designam as pessoas que imitam ou representam, na qual *mimos* também se refere ao contexto de ações dramáticas; *mimema* designa o resultado da ação mimética (GEBAUER & WULF, 2004)

rejeitada das reflexões contemporâneas. A atitude de desqualificar a mimese não é recente e remonta às revoluções da arte moderna que tentaram descartar o conceito. A produção artística que nega referentes anteriores se autodenominou antimimética.

A arte moderna fez da negação da *mimesis*, entendida como pura imitação, ou cópia, uma de suas bandeiras, bem como as vanguardas históricas fizeram da busca da autenticidade da arte, emanada da vida sem mediações e para além da representação, o seu programa (RAMOS, 2012, p. 72).

Ramos (2012) defende que a mimese de “possíveis não reconhecíveis” é um conceito operador do teatro e não deve ser descartado, nem combatido com o prefixo “anti-”, como fizeram as vanguardas.

Na outra ponta do confronto, Couchot (2003) afirma que a simulação em seu princípio essencial, não busca nem o verdadeiro, nem o falso, mas estabelece modelos de realidade. A digitalização substitui o real bruto por um real secundário, purificado por operações de formalização. Existe, portanto, um modelo matemático por trás da imagem e por isso ela não mantém nenhuma relação direta com o real. De certa forma, não se trata de figurar o que é visível, mas de figurar o que é modelizável.

Tendo em vista que nenhum dos dois conceitos se pautam, necessariamente, por um referencial dado no mundo físico, a ideia de real não é um critério consistente o suficiente para explorar as diferenças entre mimese e simulação.

Giannetti (2006) aborda, então, o tema por outro viés: a eficácia da ilusão. Para ela, enquanto na mimese existe a consciência da ficção (o que ela chama de “ficção consciente”), a simulação busca a transformação da ficção em uma possível realidade (“ficção inconsciente”). Assim, a mimese estaria relacionada com o teatro e com o cinema, ou outros fenômenos em que o pacto da representação é explícito, e a simulação com eventos que tenham como premissa confundir ficção e realidade, mesmo que utilizando recursos elementares (ela apresenta o exemplo do clássico programa de rádio *A guerra do Mundo*, de Orson Welles, 1938, que provocou pânico na população que acreditou se tratar de uma invasão real). Na acepção da autora, a simulação seria o eclipse do princípio mimético, o que é reforçado quando ela se refere à mimese como uma “simulação débil”.

Pelo critério da autora, um jogo digital estaria entre mimese e simulação, afinal, mantém-se, no processo de jogar, a consciência de sua não veracidade.

Accioly (2010) amplia a discussão e, destaca que “simular” tem o duplo sentido de “enganar ou fingir” e de “criar e experimentar um modelo”. Alguns teóricos valorizam a “simulação-farsa” e abordam o conceito sob a égide da indústria cultural para denunciar estratégias de manipulação do simbólico; outros destacam a “simulação-experimento”, salientando o poder de expansão da linguagem, a superação dos limites do corpo e da mente através de tecnologias digitais (ACCIOLY, 2010).

Baudrillard (1991), por exemplo, entende a simulação como um tipo de “farsa”, ou seja, opera no binômio falso/verdadeiro, mas, diferentemente de Giannetti (ibid), ele atualiza o “libelo de Guy Debord contra a sociedade do espetáculo, da qual a era da simulação seria uma espécie de sucessora” (ACCIOLY, 2010, p. 11). Para o filósofo, tudo está fadado à maldição da tela, à maldição do simulacro. Se a simulação cria um modelo de realidade, gera, por consequência, um real sem origem, o que ele chamou de hiper-real, uma espécie de esvaziamento do conceito de realidade. “Estamos num mundo onde a função essencial do signo consiste em fazer desaparecer a realidade e ao mesmo tempo colocar um véu neste desaparecimento” (BAUDRILLARD, 1999, p. 80).

Outros autores como Lévy (1997), Quéau (1986) e Couchot (1993), estudam a simulação pela via do “experimento”. Apesar das peculiaridades de cada um, eles concordam que a simulação é a criação de um modelo sistêmico para diferentes finalidades: estudo de comportamento, entretenimento ou produção estética. Sistemas são organizações constituídas de partes heterogêneas, interagindo localmente, sem interferência de um controle centralizado. Nessa abordagem, o que interessa na simulação é a modelização sistêmica de situações percebidas como complexas (irredutíveis, portanto, a um modelo acabado).

Quéau (1986) define simular como:

o conjunto de leis necessárias ao estabelecimento e ao funcionamento de um microuniverso, geralmente com estrutura matemática, e gozando após sua concepção de uma espécie de

autonomia e liberdade intrínseca de comportamento. (QUÉAU, 1986, p.116).

Esse microuniverso de que ele fala é uma configuração decomponível em elementos com propriedades, funções determinadas e outros atributos de um sistema auto-organizador⁹.

O funcionamento de um sistema auto-organizador é paradoxal. Segundo Accioly, “caracteriza-se por ser fechado e autônomo quanto a suas regras de organização; aberto e interdependente na sua organização concreta, por isso passível de modificações a partir da interação com o ambiente” (ACCIOLY, 2010, p. 53). A autora explica ainda que esse sistema só consegue manter sua autonomia “na medida em que se abre, e só pode manter sua ligação com o meio na medida em que se fecha” (ACCIOLY, 2010, p. 54). Segundo ela, o fechamento é operacional e a abertura estrutural.

Um sistema auto-organizador não apenas tem aptidão para reagir a perturbações aleatórias que afetam sua organização, de forma a preservar a sua integridade, como é capaz de integrá-las modificando a si mesmo num sentido que lhe seja benéfico. (ACCIOLY, 2011, p. 55).

Sob este prisma, todo game é uma simulação e, portanto, um sistema auto-organizador, uma vez que não responde apenas aos comandos externos, mas é coordenado a partir de interações locais. Os “jogos de simulação” levam essa condição ao extremo, podendo-se pensar neles como uma trama de células que respondem à ação das vizinhas ou, dizendo de outra forma, uma rede de algoritmos simples que acionam uns aos outros. São essas interações locais que geram comportamentos globais.

⁹ Morin (1999) explica que, na década de 1950, Von Bertallany, ao constatar que a maior parte dos objetos da física, da astronomia, da biologia, da sociologia etc eram sistemas, ou seja, conjuntos de partes diversas que constituíam um todo organizado, formulou uma “Teoria Geral dos Sistemas”. Ele retomou uma ideia do passado, atribuída a Pascal, de que “o todo é mais do que o conjunto das partes que o compõem”. Na mesma época, a cibernética estabeleceu os primeiros princípios concernentes à organização das máquinas, dispondo de programas informacionais e de dispositivos de regulação, cujo conhecimento não podia ser reduzido ao das suas partes constitutivas. Já na década de 1970, os chilenos Humberto R. Maturana e Francisco J. Varela tentaram explicar o funcionamento dos sistemas biológicos de uma forma global através do que definem sistemas autopoieticos. Autopoiese significa autocriação e, segundo os autores, os sistemas vivos formam uma rede de processos de produção internos e circulares que os tornam unidades autônomas. Sistemas autopoieticos são “sistemas complexos auto-organizadores longe do equilíbrio” (DI BIASE, 2013, p. 124).

A capacidade de reproduzir processos é, segundo esta compreensão, o princípio da simulação. Para tanto, o computador faz milhões de cálculos simultaneamente para alterar o conjunto do sistema.

É por meio da abordagem da “simulação-experimento” que desenvolvo minha reflexão.

Na opinião de Frasca (2001), as simulações são essencialmente diferentes dos métodos tradicionais narrativos, afinal, constroem um modelo funcional que pode ser posto em atividade¹⁰. Seguindo este princípio, Anzuategui (2002) fala de “simulação dramática” para se referir a um sistema que reproduz os processos humanos, ou seja, os mesmos que vemos representados na dramaturgia convencional. *The Sims* seria, em sua opinião, a primeira experiência bem sucedida nesse campo.

Uma forma de exemplificar as diferenças entre os métodos tradicionais da narrativa e da simulação é supor a rotina de uma família. Um drama que narra o cotidiano de uma família dá informações e uma sequência de ações envolvendo seus membros. Esse encadeamento ocorre de forma rígida e preestabelecida. Já em jogos como o *The Sims*, a sequência se reorganiza a partir de estímulos do interator. Games dessa natureza não apresentam uma sequência de eventos, mas estabelecem uma relação com o interator que faz emergir um conjunto heterogêneo de eventos a partir da interação entre seus elementos.

A organização sistêmica produz qualidades desconhecidas das partes concebidas isoladamente, uma propriedade que se chama emergência. É neste conceito que me baseio para desbravar uma nova perspectiva narrativa apoiada na simulação. Definida como o surgimento de realidades complexas a partir da aplicação de regras simples, para Sweetser (2008), o conceito descreve propriedades, comportamentos e estruturas que ocorrem em altos níveis de um sistema que não estavam presentes ou não eram previsíveis em baixos níveis.

Aqui, minha proposta é, a partir do *The Sims*, perscrutar os sistemas auto-organizadores digitais para pensar o teatro na “cultura da interface”.

¹⁰ Na verdade, o autor também afirma que simulações não são formas de representação, no entanto, ele não conceitua o que entende por este conceito e se utiliza de conceitos da semiótica de maneira bastante confusa e arbitrária.

5 Dramaturgia potencial

Durante os exercícios da graduação, denominei “dramaturgia potencial” a escrita experimental que eu desenvolvia para permitir aos espectadores atualizarem possibilidades previstas pelo texto (ANDRADE, 2005).

Potência, para Lévy (1999), é o que exprime possibilidades. Trata-se do poder de que se dispõe; logo, o potencial estaria no plano do virtual, isto é, uma série de latências à espera de atualização.

O possível é exatamente igual ao real: só lhe falta a existência. A realização de um possível não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma ideia ou de uma forma. A diferença entre possível e real é, portanto, puramente lógica [e/ou temporal] (LÉVY, 1999, p. 16).

Depreende-se da citação que o potencial e o virtual são polos latentes, enquanto o real e o atual são polos manifestos. Para Lévy, o virtual opõe-se ao atual (e não ao real).

Na criação do conceito “dramaturgia potencial”, eu concebia dois planos textuais: 1) programa de narração – texto escrito armazenando todas as possibilidades de interatividade (virtual); 2) manifestação cênica – texto encenado de acordo com as escolhas dos espectadores (atual).

Assim, as formas de escrita assemelhavam-se a mapas navegáveis, permitindo aos espectadores atualizarem algumas possibilidades do programa de narração. Essa estrutura remetia à literatura hipertextual das décadas de 1960/70 (especialmente inspirada no *Jogo da Amarelinha*, de Júlio Cortázar, um labirinto literário escrito em 1963, em que o leitor segue seu próprio caminho de leitura, passando pela estória de um triângulo amoroso, textos de outros autores, resenhas etc).

Ao entrar em contato com games, no intuito de desenvolver uma “dramaturgia potencial” mais complexa, fiquei instigado a explorar a programação digital como narrativa teatral.

As novas mídias caracterizam-se por manipularem dados digitais por meio de programas (*softwares*), que são algoritmos compostos pela combinação de algoritmos menores. Um algoritmo, por sua vez, é uma

sequência finita de instruções não ambíguas que pode ser executada em um determinado período de tempo.

Operando dados por meio de algoritmos, o computador permite a visualização de efeitos globais emergentes a partir da interação dos seus elementos. Isso quer dizer que as possibilidades não estão armazenadas previamente, mas são criadas em função das instruções programadas. Não é um processo de atualização, mas de simulação...

Do ponto de vista operacional, ao invés de um hipertexto, passei a vislumbrar um processo de “algoritmização” da ação do ator e uma “gamificação” do drama. É importante ressaltar, primeiro, que este tipo de experiência distingue-se de “jogos dramatizados” como RPGs¹¹ ou “jogos vivenciados por humanos” à maneira de Jogos Móveis Locativos (*pervasive games*¹²), segundo, que o nome “gamificação” (ou “ludificação”) já é usado para se referir a mecânicas de games aplicadas em contextos não relacionados a jogos. Normalmente, o termo é usado com o objetivo de incentivar o comportamento de pessoas, sobretudo como técnica para aumentar o consumo, treinar funcionários, desenvolver atividades relacionadas a bem-estar, educação fundamental etc. Algumas das técnicas incluem emblema de conquistas, classificação de usuários, barra de progresso que indica o quão perto as pessoas estão de completar certas tarefas etc.

Apesar de ter interesses completamente distintos, eu não posso me eximir de lançar um olhar crítico sobre a pauperização das relações humanas quando pautadas simplesmente por mecânicas de games. McGonigal

¹¹ O *Role-Playing Game* (RPG), ou “jogo de interpretação de personagens”, é um jogo de mesa em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. No RPG, existem dois tipos básicos de jogadores: 1) o jogador-personagem (*player*) é aquele que cria um personagem para controlá-lo pelas aventuras do jogo; 2) o jogador-narrador (*Game Master*) é aquele que cria a história e julga as ações de todos os personagens, por isso deve ser o mais experiente do grupo. Pela ausência do jogador-narrador, no RPG digital (*Computer Role-Playing Game*, sigla CRPG), o jogador controla personagens que seguem uma história pré-determinada, por isso tem menos liberdade do que o RPG de mesa.

¹² Jogos Móveis Locativos (*pervasive games*) aliam tecnologias digitais móveis e sistemas de geolocalização, criando interfaces entre os espaços digital e físico para fins de jogo. Trata-se de uma expressão que mescla cultura dos games, arte eletrônica e ação urbana. Tais jogos são exemplos de uso das “mídias locativas”, revelando a atual fase da computação ubíqua, da mobilidade e da hiperlocalização.

(2010), por exemplo, defende que o processo de “gamificação da realidade nos torna melhores e mais felizes” (p. 35-77 *passim*). Ela pressupõe que as pessoas gastam muito tempo de suas vidas em jogos digitais por causa do modelo de recompensa adotado. Com isso, ela conclui que jogos, em comparação à realidade, são muito mais eficientes para atender nossos desejos, recompensar nossos esforços de maneira clara e imediata, oferecer desafios proporcionais ao nosso nível de habilidade, e ainda, nos convencer a persistir em algo, mesmo fracassando a princípio. Não é preciso ir adiante para constatar que ela desenvolve um novo modelo de autoajuda com fórmulas elementares dos games. Ela mesma relata que relacionou games à felicidade durante um processo profundo de depressão, e que jogar contribuiu para sua recuperação (seu livro teve vendagem exorbitante no ano de seu lançamento).

Distante de qualquer pretensão motivacional (a não ser que seja justamente para perturbar esse discurso constituído de clichês), o “drama gamificado” que me proponho a discutir visa a apropriação da jogabilidade a fim de promover uma nova economia da espetacularidade. Encaro esta pesquisa como um desdobramento “natural” do que vinha sendo desenvolvido na graduação, talvez como um subtipo de “dramaturgia potencial”.

Ambiciono, nesta nova investida ao tema, o hibridismo de dois conjuntos de forças culturais: por um lado, as convenções do teatro; por outro, as convenções do game. O *software* de computador e a interface homem-máquina agregam-se à pesquisa, de tal maneira que o funcionamento da cena passa a depender da sobreposição de informações no espaço físico e no espaço digital.

6 Teoria vs. Prática: projeto INCUBADORA

“INCUBADORA” é um experimento teórico-prático que pode ser associado a processos estéticos que abandonam a estabilidade em prol da variabilidade e do inacabado.

Muitos artistas participaram e contribuíram com a pesquisa, por isso, eventualmente, vario entre primeira pessoa do singular e do plural. Por *nós*, refiro-me ao grupo envolvido no instante que descrevo. Todos que integraram e, de alguma maneira, enriqueceram o trabalho estão devidamente relacionados no **Anexo I: Créditos**.

A primeira etapa de investigação foi completamente especulativa e teve dois anos de duração (2007-2009). O objetivo era aprofundar a ideia de “dramaturgia potencial”. Junto com estudantes e ex-estudantes do curso de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo, eu investigava a cena interativa assim como alguns temas que giravam em torno da felicidade, vigilância e visibilidade da privacidade.

Performances apresentadas para convidados, improvisos e experimentações corporais em sala de ensaio forneciam elementos a partir dos quais eu produzia um texto no decorrer de uma semana. Esse texto era, então, experimentado com os atores. Se minha escritura experimental criava seu próprio método de encenação, inversamente, as tentativas de encenação suscitavam novas maneiras de escrever. Éramos guiados pela tentativa e erro. Os atores colocavam-se não apenas como intérpretes de um personagem, mas também como criadores de uma entidade ficcional, cocriadores do acontecimento cênico. Dessa etapa surgiram os personagens que acompanhariam toda a pesquisa.

As fragilidades do projeto eram colocadas à prova diante do público. Avaliávamos constantemente o andamento dos experimentos e, para demarcar cada novo passo no que diz respeito à compreensão que tínhamos da própria prática, definimos os avanços como versões: “INCUBADORA”, “INCUBADORA 1.5”, INCUBADORA 2.1”. Deste percurso intuitivo, surgiu o interesse por games.

A segunda etapa da pesquisa prática (2011-2013) foi mais sistematizada. A partir das experiências vivenciadas e do estudo teórico,

nasceu “INCUBADORA versão final”, proposta dramatúrgica que encerrava o procedimento de escritura *in progress* e utilizava o aparelho celular do espectador como modo de “interfaceamento”. O *software* “INCUBADORA” era fundamental para o processo criativo, por isso, incluía uma equipe de programadores digitais durante as reuniões e ensaios.

Inspirados em *The Sims*, nesta última versão, a “INCUBADORA” foi concebida como um simulador teatral de sociedade com que o público podia interagir administrando a felicidade de três personagens. Diferentemente do que acontece no game, tínhamos a intenção de problematizar o ideal de felicidade que regula a vida contemporânea: individualização exacerbada, culto extremo ao corpo, cuidado excessivo da higiene e da saúde, monitoramento dos vícios, enfim, todo um cálculo minucioso para o bem-estar pleno que pretende apagar qualquer traço de dor, perda ou sofrimento.

O experimento prático fez duas curtas temporadas: “teste de jogo” (nov/2012) e “espetáculo-game” (mar/2013).

Por lidar com a minha própria trajetória artística, no intuito de aliar-me ao modelo de pesquisa universitária que, mesmo produzindo reflexão teórica consistente, tem o ato de criação como foco, tive que desenvolver um procedimento de crítica e autocrítica. Não posso, portanto, esconder as errâncias, turbulências e dificuldades na formulação dos conceitos teóricos concernentes ao processo de criação de “INCUBADORA”.

Dada a existência de diversos elementos interconectados, qualquer experiência de encenação é, sob certos aspectos, irreconstituível no relato escrito. Isso se agrava em um caso como este, que se caracteriza pela variabilidade. Tento amenizar este hiato anexando imagens às descrições.

FASE 1: INTERATIVIDADE

Durante a graduação em direção teatral, eu me apoiava em Laurel (1993) para definir interatividade como a capacidade de o espectador agir sobre o contexto representacional, tendo em vista: 1) frequência – quantas vezes ele podia agir sobre a cena; 2) extensão – quantas opções estavam disponíveis; 3) significância – o quanto essas escolhas realmente afetavam a encenação. Nos exercícios de direção, baseado em *Leonce e Lena* (Büchner), *As três irmãs* (A. Tchecov) e *A vida de Galileu Galilei* (B. Brecht), elaborei cenas itinerantes, imersivas e que permitiam escolher diferentes pontos de vista da fábula. Estendendo a mesma investigação para o coletivo “Cartel de São Paulo”¹, pude desenvolver experiências mais sofisticadas até chegar ao que chamei de “dramaturgia potencial”.

Buscávamos uma gramática nas possibilidades de narrar que estimulasse o desejo de controle do espectador: “eu quero contar a história do meu jeito”. Escrevíamos encenávamos e apresentávamos fragmentos, a cada quinze dias, para os membros do coletivo. A noção de potência aplicada à dramaturgia gerava instabilidade nos intérpretes; isso nos estimulava a descobrir metodologias e treinamentos mais apropriados.

A partir desses experimentos práticos, criamos dois espetáculos: “EVERGREEN – tarja preta”, que eu escrevi e dirigi, e “EVERGREEN – ergonômica”, escrito e dirigido por Ravel Cabral. Em 2005, ambos ficaram quatro meses em cartaz na Casa das Caldeiras (Barra Funda, São Paulo), mantendo-se basicamente por uma divulgação em mídias sociais (Orkut).

“EVERGREEN” era uma corporação do bem-estar que vendia, pura e simplesmente, a felicidade. Em “EVERGREEN – tarja preta”, os espectadores acompanhavam a vencedora do “Dia de Princesa EVERGREEN”, e eram convidados a conhecer os produtos da empresa. Na entrada, os visitantes preenchiam um cadastro que definia seus perfis psicológicos. A partir do resultado, por um sistema de pontuação bastante

¹ “Cartel de São Paulo” foi um coletivo de três grupos com foco na exploração das intersecções entre arte, teoria crítica e tecnologia: Vu-HÁ (dirigido por Ravel Cabral Jorge), Síncopa Sociedade Anônima (dirigido por Cainan Baladez) e Risco (dirigido por mim). Havia uma proposta de retroalimentação entre os grupos a partir dos conceitos de interatividade, mixagem e coautoria, visando sempre uma discussão entre ética e estética. O coletivo existiu entre 2003 e 2006 com encontros semanais.

sarcástico, estabelecíamos quais departamentos da empresa cada visitante deveria conhecer. Conduzidos por um personagem, os espectadores dividiam-se em grupos que se dirigiam às diferentes instalações da empresa, onde eles podiam optar por um menu de produtos que prometiam vivências especiais, cada pacote se desdobrando em uma cena diferente relacionados à saúde, beleza, amor etc. Por meio de um sistema interno de câmeras, os espectadores conseguiam também assistir ao que acontecia nos outros ambientes. Quem estivesse interessado em outra experiência, podia simplesmente trocar de cena.

Neste ínterim, a “Princesa do Dia”, insatisfeita com os valores padronizados de beleza e comportamento da empresa, desistia da própria coroação. Os visitantes escolhiam entre continuar com os funcionários ou fugir com ela.

Os espectadores que fugissem eram guiados até o outro espetáculo, “EVERGREEN – ergonômica”. Lá, a princesa mergulhava em um universo de ciborgues e criaturas mutantes. O espectador tinha a visão futurista e grotesca da mesma empresa, desta vez com ambientes inóspitos e sonorização ruidosa em uma fábrica tangente a uma linha de trem. A princesa e os visitantes foragidos de “EVERGREEN – tarja preta” integravam-se ao espetáculo já em andamento.

Como se pode apreender pela breve descrição, “EVERGREEN” era uma ficção hipertextual, ou seja, uma narrativa em que os espectadores podiam explorar possibilidades do texto. No caso de “EVERGREEN – tarja preta”, os produtos serviam como *links* para diferentes cenas que se alinhavam para formar uma narrativa coesa. Com a intervenção do espectador, o que a princípio tinha sido ensaiado como fragmento isolado, formava um todo coerente na apresentação.

É comum defender que o hipertexto é uma estrutura que liberta a obra do poder “tirânico” do autor. Ora, a mais clássica das narrativas faz um convite ao devaneio e à livre interpretação, enquanto o hipertexto, no seu pressuposto libertador, pode ser uma sintaxe extremamente persuasiva, já que os leitores (espectadores neste caso) seguem trilhas de interesse pelos *links* reunidos de antemão por programadores. Manovich discorre sobre o assunto:

O princípio da *hyperlinking*, que constitui a base da mídia interativa, objetiva o processo de associação, muitas vezes tomada como central para o pensamento humano. Processo mental de reflexão, resolução de problemas, recordação e associação são exteriorizados, igualados para seguir um *link*, mover-se para uma nova página, escolher uma nova imagem ou uma nova cena. Antes nós olharíamos para uma imagem e mentalmente seguiríamos nossas próprias associações para outra imagem. Antes, nós leríamos uma frase de uma história ou uma linha de um poema e pensaríamos em outras linhas, imagens, memórias. Agora a mídia interativa nos pede para clicar em uma frase destacada para ir para outra frase. Em suma, somos convidados a seguir associações pré-programadas objetivamente existentes... Este é um novo tipo de identificação apropriado para a idade da informação, do trabalho cognitivo. As tecnologias culturais da sociedade industrial – cinema e moda – pediam para nos identificarmos com a imagem corporal do outro. A mídia interativa pede para nos identificarmos com a estrutura mental do outro (MANOVICH, 2001, tradução minha²).

Segundo Manovich (2001), os meios de comunicação são capazes de “moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos através dos tipos de signos, de mensagens e meios que disponibilizam”, com isso constituindo novas formas de socialização. Para o autor, testemunhamos, nas últimas décadas, uma revolução digital que afeta todos os estágios da comunicação – aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição –, o que acarretou fortes impactos não apenas na economia, mas no corpo, na cognição e nos modos de sentir. Dada a importância para a inauguração de uma nova era cultural, Manovich (2001, p. 17) recorre à expressão “novas mídias” para se referir às mídias digitais.

Para ele, interatividade diz respeito a características de uma cultura que vem passando por um processo de computadorização: a) representação digital – as informações são homogeneizadas em funções matemáticas que permitem a manipulação algorítmica; b) modularidade – as partes mínimas guardam a identidade do todo e são colocadas em relação independentes

² “The very principle of hyperlinking, which forms the basis of interactive media, objectifies the process of association, often taken to be central to human thinking. Mental process of reflection, problem solving, recall, and association are externalized, equated with following a link, moving to a new page, choosing a new image, or a new scene. Before we would look at an image and mentally follow our own private associations to other image. Before, we would read a sentence of a story or a line of a poem and think of other lines, images, memories. Now interactive media asks us to click on a highlighted sentence to go to another sentence. In short, we are asked to follow pre-programmed objectively existing associations... This is a new kind of identification appropriate for the information age of cognitive labor. The cultural technologies of an industrial society – cinema and fashion – asked us to identify with someone else’s bodily image. Interactive media ask us to identify with someone else’s mental structure.” (MANOVICH, 2001)

uma das outras; c) automação – as operações dispensam a intervenção humana; d) variabilidade – as características principais podem ser alteradas conforme interesse do interator; e) transcodificação – transferência dos conceitos do computador para a cultura como um todo. Nesse contexto, ele fala em “interatividade fechada” (elementos dispostos em uma estrutura de menu ou de ramificação que podem ser reorganizados à vontade) e “interatividade aberta” (quando tanto os elementos quanto a própria estrutura reorganizam-se em resposta ao interator).

Johnson (2003), outro autor importante nesta discussão, afirma que os *links* do hipertexto, supostamente a vanguarda da revolução digital alardeada no início da década de 1990, jamais cumpriram a meta de dar liberdade ao interator. No seu ponto de vista, a postura “escolha seu próprio caminho” é uma redução das potencialidades da interatividade.

Ao fim da temporada de “EVERGREEN”, o “Cartel de São Paulo” não tinha mais a continuidade de encontros necessários para mergulhar em novos experimentos estéticos. A falta de financiamento para a pesquisa fez o coletivo dissolver-se definitivamente: cada diretor passou, então, a se dedicar às suas carreiras individuais.

Embora por algum tempo eu tenha continuado a pesquisa teórica sobre interatividade, dada a escassez de bibliografia de teatro sobre o tema, busquei apoio na arte interativa.

1 Primeira etapa da pesquisa prática

1.1 Escolha do Tema

Em 2007, um ano depois da dissolução do “Cartel de São Paulo”, retomei a investigação com novo grupo. Passamos por um longo período de discussão teórica, na tentativa de explorar a noção de “bem-estar e felicidade”, já presentes em “EVERGREEN”.

Nos tópicos a seguir, apresento alguns autores que foram abordados no grupo de estudos. Nosso ponto de partida era o mais amplo possível: o que é felicidade? Não demos conta de discutir com profundidade um tema tão vasto como este, mas algumas ideias foram reiteradas. Para não fugir do foco da dissertação, faço uma síntese bastante simplificada, apenas no intuito de ressaltar algumas noções que reverberaram até a segunda etapa prática do trabalho.

Segundo Giannetti (2002) e Bruckner (2003), a preocupação com a felicidade em sua forma laica apareceu, pelo menos no Ocidente, na Modernidade, quando a vida profana viu triunfar a possibilidade de dominar seu próprio destino e existência. Evidentemente, a ideia não era nova na Europa, mas o cristianismo reconhecia a aspiração à felicidade colocando-a fora do alcance dos homens.

A equação do Iluminismo europeu pressupunha uma harmonia entre progresso da civilização e o aumento da felicidade, combinando fatores que se reforçavam mutuamente: a) o avanço do saber científico; b) o domínio crescente da natureza pela tecnologia; c) o aumento exponencial da riqueza material; c) a transformação das instituições políticas em bases racionais.

Começamos nosso grupo de discussão estudando a doutrina ética do jurista inglês Jeremy Bentham (1748-1832), denominada “Utilitarismo Clássico”, que prescreve regras de como viver e maximizar o bem-estar e a felicidade geral. O utilitarismo anglo-saxão fazia parte desta nova visão de mundo que disponibilizava a felicidade para todo gênero humano (BRUCKNER, 2010).

Partindo da premissa de que o homem foge da dor e procura o prazer, Bentham (1789) estabeleceu critérios para serem aplicados na ação

individual e nas decisões políticas. Em um raciocínio bastante lógico, ele explica que o bem-estar é a causa final de qualquer ação (“o princípio da maior felicidade possível”), sendo que o ponto de chegada dessa cadeia causal é a “Felicidade Geral”. Seria possível, portanto, que as escolhas entre uma ação e outra estivessem baseadas na sua utilidade, isto é, causar a maior felicidade para o maior número de pessoas. Baseando-se neste “Princípio da Utilidade”, Bentham construiu uma proposta de mensurar as ações humanas³ por meio de um “Cálculo da Felicidade”, através do qual dissecava-se a moral determinando os vetores de prazer e dor como variáveis.

Para esse cálculo, o valor de um prazer ou de uma dor, considerados em si mesmos, seria maior ou menor segundo sete circunstâncias: 1) intensidade; 2) duração; 3) certeza ou incerteza; 4) longinquidade temporal (proximidade ou distância no tempo); 5) fecundidade (probabilidade que o prazer ou dor têm de serem seguidos por sensações da mesma espécie); 6) pureza (probabilidade que o prazer ou a dor têm de não serem seguidos por sensações do tipo contrário); 7) extensão (quantas pessoas seriam afetadas por tal ato). Se depois de considerar essas circunstâncias, a ação causasse prazer, ela seria positiva; se ao contrário, causasse dor, ela seria negativa.

O postulado moral de Bentham coloca a felicidade como uma forma de controle social, uma vez seu conceito serve, sobretudo, para julgar o impacto de qualquer ação no saldo da “Felicidade Geral”.

Também refletindo a perspectiva iluminista de que havia uma relação direta entre progresso e felicidade, outros filósofos como Joseph Priestley, marquês de Condorcet, Diderot, Kant, entre outros, transformaram o devir

³ Sua principal crítica concentrava-se na maneira como os legisladores da época tomavam suas decisões, como decretavam as punições aos infratores, e, acima de tudo, à falta de uma uniformidade das leis. Segundo Foucault (1999 apud Otaviani, 2010), com 315 condutas capazes de levar alguém à força com a decisão tomada em bases subjetivas, “o sistema penal inglês do século XVIII era um dos mais selvagens e sangrentos que a história das civilizações conheceu”. Para Bentham, a correção ou incorreção moral deveria ser avaliada em função de suas consequências (Picoli, 2010) e toda ação deveria ser medida por sua utilidade para a “felicidade geral”, e não pela simpatia ou antipatia por determinado fim.

histórico, e não mais o paraíso cristão, como palco da salvação (GIANNETTI, 2002).

1.1.1 O dever de felicidade e a Hipermodernidade

Segundo Bruckner (2010), na pretensão de eliminar o sofrimento terreno, o homem moderno passa a sofrer por não querer sofrer; a infelicidade deixa, então, de ser somente infelicidade e, pior ainda, passa a revelar o fracasso da felicidade. Nasce o que Bruckner entende por “dever de felicidade”, a ideologia que obriga que tudo seja avaliado pelo ângulo do prazer, intimação que expõe ao mal-estar os que não aderirem a ele. Para ele, a Modernidade criou uma sociedade que, obcecada pela felicidade, passa a ser perseguida pelo medo da morte, da doença e do envelhecimento, o que coloca o corpo como um lugar de ameaça latente. Tudo o que é frágil – tristeza, sofrimento, vazio existencial – precisaria ser desinfetado. É evidente que não foi o sofrimento que desapareceu, mas, para o autor, sua expressão pública foi proibida e o cotidiano passou a ser encarado como a própria abominação, uma vez que ameaça a “Felicidade Geral”.

Para Lipovestky (2004;2007), ainda compartilhamos a ideia de que o homem nasceu para ser livre e feliz, da mesma forma como os filósofos iluministas pensavam, mas, devido ao consumo turbinado pelas novas tecnologias, a felicidade aparece como urgente e crucial. Por isso, para ele não houve uma ruptura efetiva com a Modernidade como o prefixo “pós-” sugere e o termo Pós-Modernidade se tornou vago, não conseguindo mais exprimir o mundo atual. Ao invés disso, vivemos o arremate da Modernidade, o que se concretiza no liberalismo globalizado, na mercantilização dos modos de vida e na hiperindividualização, daí ele falar em “Hipermodernidade”.

Para o autor, a partir da década de 1970, quando a tecnologia se tornou disponível para as massas, o consumo passou a ser centrado no indivíduo e não mais na família como antes. Com a digitalização, o efeito da multiplicação de utensílios personalizados nas décadas seguintes permitiu que cada um organizasse a vida no seu próprio ritmo, ou seja, construísse o espaço-tempo à sua maneira. Entretanto, assim como existe o espaço-tempo descontínuo e individualizado, essas tecnologias também garantem

que o comércio venha até nós continuamente, de tal forma que existe um *continuun* espaço-temporal comercial – a publicidade chega por todos os meios de comunicação (atualmente, inclusive, por nossos aparelhos celulares). Assim, essas tecnologias, atualmente caracterizadas, sobretudo, pela interatividade da mídia, colaboraram para construção de uma cultura de satisfação imediata, em um ritmo marcado pelo efêmero, pela flexibilidade e pela fluidez. Mas esse comércio tentacular não está centrado na venda de produtos e serviços, mas, sobretudo, nos modos de vida, nas emoções, nos afetos e na subjetividade, mercantilizando a vida em todas as suas esferas. Logo, este hiperconsumo, como Lipovetsky (2004) denomina, dedica-se menos à venda de coisas em si, e mais à multiplicação de experiências como embriaguez das sensações e emoções novas – ou seja, a satisfação de pequenas aventuras, sem riscos reais, adequadas para o perfil de cada consumidor. Daí o crescimento exponencial da indústria do entretenimento (do qual o game é um dos produtos mais importantes e representativos da ideia de aventura sem risco real), do lazer, do turismo e do luxo. Lipovetsky entende que, sob o impulso do hiperindividualismo, homens e mulheres aplicam-se a experimentar emoções estéticas ou sensitivas, ao invés de fazer exibição de riqueza como em décadas anteriores. Isso significa que a busca dos gozos privados ganhou prioridade sobre a exigência de reconhecimento social: afirma-se um luxo emocional que “substitui a primazia da teatralidade social pela das sensações íntimas” (LIPOVETSKY, 2004, p. 96).

Nesse diagnóstico que Lipovetsky faz do capitalismo avançado, vivemos em uma sociedade de bem-estar individualista que fez declinar os princípios abstratos de cidadania “em benefício de polos de identificação de caráter imediato e particularista” (LIPOVETSKY, 2004, p. 62). A racionalidade instrumental expandiu seu domínio para otimizar a plenitude, mas não eliminou a crença religiosa. O sentimento religioso e o misticismo fortaleceram-se, dado que esse universo de comércio contínuo gerou confusão referencial no homem contemporâneo e ruptura com o vínculo social, criando necessidade de unidade e de sentido. Foi a chance de uma religião *light*, ou seja, desinstitucionalizada e com exigência de poucas obrigações espirituais, que permitiu a diferentes grupos combinarem tradições culturais do Ocidente e do Oriente ou ramificar crenças.

1.1.2 Vigilância e espetacularização

Segundo Bentham (1789), a obediência contribui mais para “Felicidade Geral” do que a desobediência, por isso o indivíduo deveria obedecer ao Estado e contribuir com a comunidade. Em 1875, ele elaborou o já bem conhecido dispositivo do *Panóptico*, um projeto de prisão modelar em que prisioneiros ficam enclausurados em celas individuais ao redor de uma torre central de vigilância. Como explica Machado (1993), cada cela é dotada de duas janelas: uma voltada para o exterior, por onde entra luz no compartimento, outra voltada para o interior do círculo, através da qual a silhueta do detento se projeta para os olhos da sentinela na torre central. Graças ao efeito de contraluz, os prisioneiros estão visíveis para o vigia, mas este último fica protegido por um sistema de biombo.

A eficácia do *Panóptico* reside na despersonalização do poder (MACHADO, 1993, p. 70): não é sua finalidade fazer com que as pessoas sejam punidas, mas que não tenham a oportunidade para cometer o mal por se acreditarem mergulhadas em um campo de visibilidade permanente. Para Foucault:

o esquema panóptico é um intensificador para qualquer aparelho de poder: assegura sua economia (em material, em pessoal, em tempo); assegura sua eficácia por seu caráter preventivo, seu funcionamento contínuo e seus mecanismos automáticos (FOUCAULT, 1997, p. 194).

Mas, evidentemente, modelos e paradigmas de vigilância mudam ao longo da história. Segundo Bruno (2008), na atualidade, a vigilância não deve ser entendida como uma atividade sombria, coercitiva e dominadora. O autor explica que, se a vigilância benthamiana era inseparável da maquinaria disciplinar do capitalismo industrial, a vigilância contemporânea é inseparável da maquinaria informacional. “Se por um lado ela se justifica ou se exerce pelo medo e pela promessa de segurança, ela também mobiliza ou expressa todo um circuito de libidos, prazeres e desejos” (BRUNO, 2008, p. 46). Isso se dá porque, atualmente, a vigilância mistura-se aos prazeres da cultura do espetáculo.

Lembremos que a vigilância já se espetacularizara, na televisão, nos programas em que “pessoas comuns” eram filmadas por câmeras ocultas.

As relações entre vigilância e espetáculo tornaram-se mais estreitas com a proliferação de *reality shows*, em que aparatos de confinamento vigiado começaram a ser montados a serviço do entretenimento. Mais recentemente, entretanto, as mídias digitais facilitaram ainda mais o trânsito entre observador/observado, principalmente, porque as câmeras de telefones celulares, fotográficas e de vídeo, embora não estejam diretamente voltadas para o exercício da vigilância, “participam ativamente da construção de um regime escópico⁴ sobre a cidade, não tanto com fim de controle, mas de puro *voyeurismo*, onde vigora a captura do flagrante” (BRUNO, 2008, p. 48). Além disso, porque a “cultura da interface” incentiva a publicação do “eu” em perfis nas instâncias midiáticas de visibilidade digital. Mais e mais pessoas têm aderido às redes sociais a fim de compartilhar dados particulares – o que Sibilia (2008) chama de movimento de “evasão de privacidade” e Bauman (2008 apud SANTAELLA, 2011) de conformação de uma “sociedade confessional”. A autoexibição, neste contexto, é buscada com ansiedade.

Bauman (1999 apud SANTAELLA, 2011) assevera que a participação nos bancos de dados digitais é percebida como fator de inclusão e distinção, razão pela qual é desejável. Ele chama de “vigilância sinóptica” o modelo que, diferentemente do panóptico (em que poucos observavam muitos), induz muitos a vigiarem poucos. Esse regime seria responsável pela instituição do desejo de ser visto. O sinóptico seduz as pessoas à vigilância, transportando a relação visibilidade-vigilância da dimensão do controle (típica de Bentham) para a dimensão do entretenimento. A explosão de redes sociais digitais que possibilitam a manifestação subjetiva e a promoção do “eu” para uma audiência cativa, corresponde à necessidade de ser reconhecido por alguém.

Sibilia (2008) considera que esse comportamento desloca a construção das subjetividades da interioridade para a exterioridade, isto é, as telas – sejam do computador, do celular, da câmera etc – ao expandir o

⁴ Santaella (2011) distingue três regimes de vigilância que se misturam no mundo contemporâneo: o panóptico, o escópico e o rastreamento. O primeiro se refere à vigilância disciplinar exercido em ambientes circunscritos, conforme pensou Bentham. O regime escópico corresponde à proliferação de câmeras de registro em lugares público estratégicos. O terceiro regime brotou do universo digital e se refere ao rastreamento de todos nossos dados quando entramos no ciberespaço: cartão de crédito, celular, pedágio etc. A coexistência dos três regimes (panóptico, escópico e rastreamento) colocam-nos em estado de contínua vigilância.

campo de visibilidade, criam um espaço de construção de subjetividade alter-dirigida (voltada para o outro): ao invés da busca de sentidos dentro de si mesmas, as pessoas aumentam a procura do reconhecimento nos olhos alheios. Contribui para a emergência dessa subjetividade, a profusão de redes sociais e microblogs com tendência a exibir um estado de ânimo satisfatório dos usuários, cobrando-lhes opiniões com o mínimo de palavras sobre todas as coisas por meio das perguntas: “No que você está pensando?” ou “O que você está fazendo neste momento?” ou “Onde você está agora?”.

Com as novas mídias, as formas de vigilância e espetacularização imbricaram-se de tal forma, que vivemos em um mundo cada vez mais regido pela aparência: o que interessa é aquilo que eu sou capaz de compartilhar para ser consumido pelos outros. Multiplica-se a publicização da própria alegria, da plenitude em fotos, vídeos ou frases chamativas. Compreendendo esses dispositivos contemporâneos como suporte do que Bruckner (2003) chamou de “dever de felicidade”, demos início ao projeto prático.

1.2 INCUBADORA: experiências performáticas

Especulamos como criar um universo poético de monitoramento da felicidade que estivesse no limiar entre vigilância e espetacularização. Não tínhamos ainda pretensão de criar um espetáculo, mas sim de encontrar um campo de experimentação prática para nossas indagações.

Ao inverter a relação espacial do *Panóptico* (os vigilantes ficariam na periferia e os vigiados no centro), chegamos a uma estrutura cenográfica “sinóptica”: um cubo hermético com paredes transparentes. Arbitrariamente, decidimos inserir três figuras masculinas neste espaço. Por conta desse projeto cenográfico, nomeamos a pesquisa de “INCUBADORA”.

Figura 5: Primeiro modelo do cenário de “INCUBADORA”.

Uma das definições de “incubadora” no Dicionário Aurélio é a seguinte: “aparelho que se destina a manter a criança prematura em ambiente de temperatura, oxigenação e umidade apropriadas”. Atualmente, é também recorrente o uso de “incubadora de empresas”, entendido como um projeto cujo objetivo é apoiar microempresas nos seus primeiros estágios de vida. Ambas as acepções remetem ao fortalecimento ou preparação da saúde do organismo antes de entrar em contato direto com o mundo. Outra definição do dicionário: “aparelho destinado a manter temperatura constante para a cultura de células vivas”. Essa noção da vida *in vitro* nos interessava bastante, por isso escolhemos o vocábulo como uma metáfora para uma vida social sob observação. Nossa “INCUBADORA” seria um ambiente de potencialização dos princípios da Modernidade, como o saber verdadeiro, a correção moral, a eficiência, o bem-estar, enfim, um espaço onde a ciência e tecnologia levariam ao aperfeiçoamento da vida em busca de uma “felicidade plena”.

Algumas perguntas foram estipuladas para estimular um *workshop* apresentado individualmente por cada membro do grupo:

“Num ambiente minúsculo, sem saída e vigiado:

Do que você precisaria para viver bem?

O que você gostaria que seus parceiros fizessem?

O que você odiaria que seus parceiros fizessem?

Do que você teria vergonha?

Do que você teria orgulho?

Como você faria para ser o mais feliz possível?”

Como resultado, tivemos uma performance de confinamento vigiado, uma cena inspirada em “Entre quatro paredes”, de Jean P. Sartre, e uma instalação com alusão ao *reality show* “Big Brother Brasil”. Curiosamente, nos três exercícios, de alguma maneira, havia alguma referência a transtornos contemporâneos (depressão, hipocondria, síndrome do pânico, paranoia de perseguição etc), encobertos por um estado de euforia permanente.

Em um segundo momento, fizemos um processo de vivência de confinamento: os atores passaram algumas horas dentro de uma estrutura de tubos de ferro de 4m x 4m, recoberta por um plástico translúcido. Embora não existisse um roteiro predeterminado, influenciados pelos *workshops* apresentados anteriormente, algumas situações fictícias começaram a se delinear – a maneira como um irritava o outro, o medo do mundo externo, as compulsões, uma discussão moral sobre o que é o bem e o mal.

Dada a natureza do exercício, discutimos algumas performances importantes, sobretudo duas célebres experiências de Marina Abramovic:

a) *Ritmo 0* é o mais famoso trabalho da série *Ritmos*⁵. Nessa performance, ela colocou 72 objetos sobre uma mesa (uma rosa, uma pena, mel, um chicote, uma tesoura, um estilete, uma arma, uma bala para o revolver etc), sendo seu próprio corpo o 73º objeto. Durante seis horas, enquanto a artista permanecia passiva, escreveram em seu corpo, despiram-na, cortaram-na, beberam seu sangue... Com o passar do tempo, as ações começaram a se tornar ainda mais agressivas: um homem apontou a arma com a bala para

⁵ Desde meados de 1960/70, a artista tem usado seu corpo como objeto primário de suas performances. Na série de performances intitulada “Ritmos” (1973/4), ela executou ações extremas: em “Ritmo 10”, ela deu punhaladas entre os dedos de sua mão com 20 facas diferentes, trocando de faca a cada vez que se cortava; em “Ritmo 5”, após cortar o cabelo e as unhas, Abramovic deitou-se em uma estrela de madeira banhada em gasolina e ateada em fogo (ela desmaiou por causa da fumaça e dois membros do público tiveram que salvá-la); em “Ritmo 4”, ela aspirou ar quente expelido por um exaustor até perder a consciência etc.

a cabeça da artista. Outros membros do público interromperam a performance (BERNSTEIN, 2003a).

b) Em *A Casa com vista para o Mar* (2002), na Galeria Sean Kelly (Nova Iorque), durante doze dias, a artista viveu em um espaço constituído por três módulos suspensos na parede: à esquerda, um contendo um vaso sanitário e um chuveiro; no meio, outro contendo uma mesa, uma cadeira de madeira e um metrônomo; no módulo à direita, uma cama de madeira sem colchão, um travesseiro feito de pedra e uma pequena pia com uma torneira. Em jejum durante os doze dias, a artista viveu à vista do público, que podia acompanhar sua rotina através de um telescópio na entrada da sala onde estavam os três módulos, captando detalhes mínimos da vivência (BERNSTEIN, 2003b).

Não tínhamos qualquer intenção de imitá-la ou atingir sua radicalidade na fusão entre arte e vida. As experiências nos interessaram por confrontar o *voyeurismo* e a responsabilidade ética do público. Essas referências nos estimularam a montar um novo plano de trabalho.

Durante um mês, mantivemos uma dinâmica de experimentações com três encontros semanais: uma vez por semana, recebíamos amigos para uma performance; em outro encontro, desenvolvíamos alguns procedimentos de improvisações; no terceiro, eu entregava um fragmento de texto ou roteiro de ações (estimulado pelos dois encontros anteriores). Dessa confluência de experimentos, criamos partituras de ações e alguns poucos diálogos que podiam ser organizados aleatoriamente.

No fim daquele mês, com pouquíssimos recursos construímos a “INCUBADORA”; elaboramos também um roteiro que apresentamos para um público mais amplo de convidados, ainda na própria sala de ensaio.

A “INCUBADORA” era um cubo branco revestido de plástico. Dentro, havia um vaso sanitário, um tubo com água, um tubo com café e um metrônomo sempre em funcionamento. Câmeras de vigilância capturavam imagens de todos os ângulos, mostrando-as em quatro monitores ao redor do cenário. Aleatoriamente, os atores eram indicados a responder (sem que a

pergunta fosse verbalizada): “No que você está pensando?” ou “O que você está fazendo neste momento?” ou “Onde você está agora?”. Esses fragmentos de vozes causavam um estranhamento divertido, porque o público reconhecia o teor do que estava sendo dito sem precisar de explicações.

Escolhemos alguns objetos que serviam como dispositivos para ações simples (a citação a Abramovic era evidente tanto na configuração do espaço quanto no uso dos objetos). Os espectadores podiam inseri-los por uma abertura chamada “input” e os atores executavam sequências pré-programadas, como se fosse uma espécie de “banco de dados”:

Pedaço de nabo – eles comiam e cuspiam a comida com nojo.

Isqueiro – eles fumavam e jogavam a fumaça para fora da INCUBADORA para não incomodar os parceiros.

Caneta – eles riscavam o chão delimitando áreas e caminhos por quais poderiam passar. Cada vez que a caneta entrava, surgiam fronteiras e territórios que estipulavam regras de uso do espaço.

Halteres – eles executavam exercícios físicos exaustivos.

Armas de brinquedo – quem pegava a arma apontava para a cabeça de algum dos companheiros; quem estivesse com a arma, atirava e o outro caía morto. Silêncio total. Poucos segundos depois, o morto se levantava e tudo voltava ao normal, sem qualquer explicação.

Ao fim dessas ações, os objetos saíam pelo “output” e tudo parecia voltar para a inércia. Mas os vestígios, como restos de nabo e bitucas de cigarro pelo chão, as fronteiras estabelecidas etc., alteravam o comportamento dentro da “INCUBADORA”. O experimento durava duas horas, sendo que o público tinha liberdade de sair ou entrar da sala a qualquer momento. Não tínhamos qualquer controle dos signos (no sentido de uma encenação) e os atores trabalhavam seguindo um princípio de não-atuação. Todavia, já se apontavam construções físicas próximas de um ser

fictício, como, por exemplo, uma forma de andar, de reagir ao interlocutor, de estar ali dentro, de executar as ações predeterminadas no “banco de dados”.

Como é possível imaginar pela descrição, o experimento era quase totalmente voltado para a brincadeira do público, parecendo-se muito mais com uma coreografia que se recombina de acordo com o estímulo dos objetos.

Mesmo sem uma evolução narrativa e com a estrutura cenográfica muito pobre, o projeto representou a Universidade de São Paulo no Festival Universitário de Teatro de Santiago de Compostela (Espanha), de 2007⁶.

Figura 6 – Cenário de “INCUBADORA” em Santiago de Compostela, Espanha (2007).

Como se vê na **Figura 6**, o cenário era composto de tubos de ferro revestido de plástico transparente com área de 4x4m. Quatro monitores nas extremidades reproduziam imagens de câmeras de vigilância disposta pelo teatro, mergulhando todos presentes em um campo de visibilidade.

Nessas apresentações, pela primeira vez, tivemos um público que não era constituído por amigos ou convidados. A relação dos espectadores com o experimento foi espantosamente diferente da seriedade a que estávamos acostumados (a quase sisudez de amigos preocupados em colaborar com a proposta). No Festival Universitário, os espectadores inseriam os objetos repetidamente, divertindo-se muito na tentativa de

⁶ A Escola de Comunicações e Artes (CAC-ECA/USP) costumava indicar, anualmente, dois projetos de seus estudantes para o Festival Universitário de Santiago de Compostela. Como os três atores ainda eram estudantes dessa escola, fomos indicados mesmo estando com a pesquisa em andamento. Conseguimos recursos do Ministério da Cultura (Minc) para pagar as passagens de ta equipe. Fizemos uma apresentação em Santiago de Compostela e duas em Lugo (Espanha).

provocar novas ações/situações. Entretanto, a partitura corporal dos atores era demasiadamente rigorosa e sem flexibilidade para viabilizar mudanças repentinas. Como não havia rigor dramático nem construção de personagens muito definida, mesmo com a reincidência exaustiva e imprevisível dos objetos, os atores conseguiam improvisar novas ações e diálogos com certa facilidade.

A “INCUBADORA” começava a ganhar consistência, e o grupo ficou entusiasmado com a possibilidade de transformar o experimento em espetáculo. Já existiam algumas ideias importantes no tocante à “cultura da interface” como “input”, “output” e “banco de dados”. Apesar de satisfeitos com o resultado, concluímos que era uma estrutura muito pobre para promover uma discussão sobre interatividade. O primeiro passo para a construção de um espetáculo seria, portanto, o “interfaceamento” da cena.

1.3 INCUBADORA 1.5: interfaceamento analógico

Refletindo sobre a experiência que tínhamos vivido juntos na Espanha, pela primeira vez colocamos em debate a noção de jogo e brincadeira como parâmetros estéticos. Esta era uma formulação completamente distinta da diluição de fronteiras entre realidade e ficção ou da fusão entre arte e vida, recorrente nas performances de Abramovic desde a década de 1960. Queríamos que o espectador “brincasse” com o universo fictício, como ocorrera em Santiago de Compostela. De volta ao Brasil, retomamos a investigação com o nome “INCUBADORA 1.5”.

A dramaturgia de Jean P. Sartre, que tinha sido trazida à tona em forma de *workshop*, ainda nos chamava atenção. Com a trajetória de experimentos que vínhamos percorrendo, estávamos instigados a criar uma narrativa colocando o homem em uma situação que lhe fosse estranha e na qual, de forma semelhante à da peça de Sartre, fosse obrigado coexistir com o outro.

Em “Entre quatro paredes” (1944), três personagens conhecem-se postumamente no inferno (composto por uma sala com três sofás e uma estatueta) e são condenados a permanecer juntos por toda a eternidade. Cada qual tem seu crime: Garcin foi desertor e martirizou a esposa a vida

toda; Stelle matou seu bebê; Inês está envolvida em um caso em que houve três mortos. Inês tenta conquistar Estelle, que, por sua vez, mostra interesse por Garcin. Por isso, Inês joga um contra o outro, forçando-os a exhibir as suas falhas. No limite dos conflitos, Estelle tenta matar Inês, que ri, pois já está morta. Garcin, por sua vez, tenta se vingar, expondo seu interesse por Estelle. A convivência se torna insuportável. Porém é inescapável.

Segundo Candeias (2012), encontramos personagens fragmentadas nesta peça, já que são incapazes de ter uma autoimagem e precisam do outro como espelho. “Dá-se que cada qual reflete do outro a imagem que bem entende e esta está em desacordo com o desejo de cada um” (CANDEIAS, 2012, p. 62).

Nessa tessitura dramática de convívio compulsório, Sartre retrata sua visão do indivíduo: inacabado, porque necessita do outro para se ver, mas sempre insatisfeito com a imagem que o outro projeta dele, o que sugere a impossibilidade de uma verdadeira integração. Todavia, como o homem é um ser gregário, é impraticável viver totalmente isolado. No drama sartreano, a convivência estranhada em uma situação póstuma faz entender que a vida social é um inferno (*L'enfer, c'est les autres*)⁷.

Segundo Szondi (2011), na medida em que o próprio contato do ser com outros homens se torna problemático, “também o princípio formal dramático – a relação inter-humana – passa a ser questionado” (SZONDI, 2011 p. 102). É o estreitamento que torna o drama possível, pois coloca cada personagem, mesmo a contragosto, em relação com o outro. Provavelmente imbuídos da memória performática, rejeitávamos a estrutura dramática da peça em que os personagens fazem análises retrospectivas das próprias vidas. Ao contrário, queríamos um universo sem antecedentes ou referência de exterioridade, a fim de valorizar o presente.

A partir de improvisações com os fragmentos de textos de “Entre quatro paredes”, surgiram “protopersonagens” que denominamos Personagem 1 (P1), Personagem 2 (P2) e Personagem 3 (P3), cada qual com uma responsabilidade na manutenção do bem-estar na “INCUBADORA”: P1 cuidava da saúde, P2 da organização e P3 da segurança. Eles se

⁷ No original em francês: “O inferno são os outros”, conclusão de Garcin ao fim da peça.

definiam, sobretudo, pelas ações objetivas que cumpriam: P1 fazia medições fisiológicas dos parceiros (batimento cardíaco, taxa de gordura, altura...) e diagnosticava sinais de doenças; P2 guardava tudo no devido lugar; P3 recitava regras e fazia inspeção em prol da ordem física e moral.

Eu os chamava de “protopersonagens”, porque, por se apresentarem como figuras despojadas de psicologismo, perdiam os atributos mais significativos na construção de um personagem como entendemos na perspectiva stanislavkiana desde o início do século XX. Tratava-se, na verdade, de composições que simplesmente respeitavam uma sequência de instruções, portanto, algoritmos. Era um procedimento de construção que negligenciava verdade interior, estado emocional, linearidade, gênese e qualquer outro estudo ou técnica visando a representação de um ser humano real.

Destoando dessas prerrogativas que estávamos começando a descobrir, a construção física e a ocupação do espaço eram bastante cotidianas, quase “naturalistas”, um contrassenso que ainda não identificávamos.

Fizemos, então, nossa primeira experiência de “interfaceamento da cena”: os espectadores podiam enviar comandos ao invés de inserir objetos. Além dos quatro monitores, ao redor da “INCUBADORA” ficavam seis painéis de madeira com cinco botões; cada botão fazia acender um ícone em outro painel, este alocado dentro do cenário e visível para os atores; assim que o ícone fosse aceso, uma sequência de ações era detonada:

Alimentação: a) fazer fila para pegar um pedaço de nabo em uma das gavetas; b) dar um gole do tubo de água; c) irritar-se por causa da penúria de comida e água; d) brigar com os parceiros.

Confraternização: a) executar coreografia pop; b) alegrar-se; c) abraçar parceiros.

Relaxamento: a) compartilhar um cigarro; b) fazer fila para soltar fumaça para fora da INCUBADORA através de um buraco; c) cantar uma música com os parceiros.

Arrependimento: a) pedir desculpas para os parceiros; b) beijar bochecha dos parceiros.

Punição: a) ajoelhar-se e bater nas próprias costas com pedaço de borracha; b) olhar em silêncio para plateia por tempo prolongado.

Embora ainda se apoiassem em padrões fixos de comportamento e em traços reincidentes (com bastante rigidez da forma e repetição dos gestos), nessa versão já existia a dificuldade de combinar tarefas relativamente complexas, o que já entendíamos como cenas curtas.

Por convite da prefeitura da cidade de Guarulhos, fizemos três apresentações de “INCUBADORA 1.5” na Mostra de Teatro de Guarulhos (2007). Embora existissem “protopersonagens” e uma situação fictícia mais delineada, ainda não tínhamos uma fábula. Houve, mesmo assim, um engajamento instantâneo do público. Os espectadores não eram motivados por conflitos definidos, por isso eles se divertiam acionando os comandos aleatoriamente. Ficamos preocupados ao perceber que, em muitos momentos, esse procedimento proporcionasse o divertimento de um grupo pequeno de espectadores em detrimento da maioria, o que nos fez repensar o projeto como um todo: precisávamos encontrar motivações que levassem os espectadores a intervir na cena cooperando entre si, isto é, o público precisaria ter um objetivo comum.

Em debate aberto depois da última apresentação de “INCUBADORA 1.5”, um grupo de adolescentes entusiasmados fez a analogia do trabalho com o *The Sims*, o que, de certa forma, nos espantou, dado que vínhamos preenchendo nosso imaginário com performances de Marina Abramovic e com a dramaturgia de Sartre.

Mais tarde, concordamos que o game poderia ser um recurso para o estabelecimento de um eixo de motivação para os espectadores intervirem na cena, criando assim um jogo cênico mais rico e uma possível narrativa. A partir disso, resolvemos apostar em um sistema de bifurcações para a nova versão da “INCUBADORA”.

1.4 INCUBADORA 2.1: narrativa ramificada

Ainda de forma tímida, nesta versão de “INCUBADORA”, já usávamos a série *The Sims* como inspiração. Entretanto, o jogo não nos

cativou completamente por considerarmos algumas características limitadoras (os *Sims* vivem em casas e não podem se comunicar em linguagem verbal, por exemplo).

Sem muitas nuances, os personagens eram compostos por características opostas. Passei, então, a chamá-los de “personagens binários”. Eles não cumpriam simplesmente suas responsabilidades, por causa das características opostas que os constituíam, enfrentavam crises individuais que ameaçavam a “Felicidade Geral” da “INCUBADORA”:

- a) P1 (responsável pela saúde) – representava a soberania da ciência; sua atenção com a medicalização e higienização se contrapunha a seus sintomas de hipocondria;
- b) P2 (responsável pela organização) – representava a soberania da razão; aspirava a uma sensibilidade poética que se mostrava inatingível em virtude de sua forma excessivamente cartesiana de pensar o mundo;
- c) P3 (responsável pela harmonia) – representava a soberania da ordem; tinha problemas em conciliar seu misticismo com as regras laicas de convivência.

Retomando os *workshops*, demos início a uma construção física mais minuciosa. A partir dos transtornos sobre os quais já tínhamos conversado, elaboramos um repertório corporal:

- a) P1 (Síndrome do Pânico) – sinais de ansiedade com ataques repetidos de medo intenso; tremores, sufocamento, palpitações e sinais de histeria;
- b) P2 (Transtorno Obsessivo-Compulsivo) – mania de organização; persistência e repetição de gestos, gerando angústia.
- c) P3 (Transtorno Bipolar) – variação entre alegria e tristeza exageradas; agitação física e entorpecimento; sinais de irritação.

Trabalhando a intensidade desses sintomas, estudamos a gestualidade e a qualidade de presença dos personagens, que se tornavam despojados de indícios de semelhança com a realidade.

Por meio dos mesmos comandos da versão anterior, o objetivo dos espectadores era equilibrar as diferenças para manter o nível de “Felicidade Geral” na “INCUBADORA”. Já surgia, portanto, um objetivo mais definido para o público. Ademais, a situação na qual os três personagens estavam envolvidos remetia, mesmo que ainda de maneira sutil, a uma microsociedade.

Estipulamos, enfim, um arco dramático: os personagens começavam satisfeitos com as condições impostas pela “INCUBADORA”; conforme os conflitos iam aparecendo, a convivência tornava-se insuportável.

Diante de determinadas situações, o público poderia escolher um personagem para ser líder (situação comum em *realities shows* do tipo “Big Brother Brasil”, como tínhamos também discutido nos *workshops*). A escolha dessa liderança levaria a fábula para diferentes caminhos. Em todos os finais, entretanto, havia o assassinato de um personagem, o que denotava o fracasso deste modelo de sociedade.

Chegamos a uma estrutura como a que segue:

Gráfico 1 – Estrutura narrativa em ramificações de “INCUBADORA 2.1”.

Como desta vez tínhamos um texto mais bem estruturado, podíamos nos dedicar com mais atenção à teatralidade da experiência. Havia, por isso, uma escritura cênica mais rigorosa: marcação no espaço, registro de interpretação mais definido, iluminação cênica, sonoplastia estabelecendo ambiências etc.

Em 2008, fizemos doze apresentações de “INCUBADORA 2.1” no Teatro Paulo Eiró (Santo Amaro, São Paulo). Pela primeira vez, percebemos os espectadores instigados pelos conflitos. Nos diferentes dias, podíamos experimentar estratégias sutis de persuasão do público, experimentando uma dualidade entre controlador/controlado: um texto falado com mais volúpia ou mais ímpeto fazia com que os espectadores se decidissem por uma trajetória ou outra; a repetição de uma ação, como, por exemplo, esfregar a mão sobre a barriga, fazia com que os espectadores acionassem a cena de alimentação; se os personagens ficassem mudos por muito tempo, a confraternização era rapidamente acionada etc.

A despeito dessas descobertas, notamos que, como não havia explicações prévias nem apresentação clara das regras durante a encenação, os espectadores tinham dificuldade para decidir quando acionar os comandos. Por outro lado, aqueles que entendiam (normalmente os mais jovens) não compartilhavam de um mesmo objetivo – nem todos queriam elevar o nível de felicidade da “INCUBADORA”; queriam sim brincar com a situação apresentada, desafiar as regras ou testar os limites físicos dos atores.

Do ponto de vista da encenação, a interface tacanha prejudicava o projeto como um todo, afinal, os painéis de madeira pareciam demasiadamente obsoletos para promover uma discussão sobre digitalização das mídias – precisávamos urgentemente elaborar uma interface coerente com nossa discussão.

Além disso, a estrutura de ramificações era pouco eficaz. Primeiro, porque era um hipertexto muito pobre, se comparado às experiências anteriores, por exemplo, “EVERGREEN - tarja preta”. Segundo, porque havia um volume de textos muito grande para os atores decorarem e ensaiarem, prejudicando a qualidade das cenas e da narrativa. Estávamos, portanto, diante de um impasse – nossa estrutura dramatúrgica não atendia aos nossos objetivos. Entendemos que, ao invés formular tudo na forma de um hipertexto, poderíamos ter poucos fragmentos recombináveis a partir dos comandos do público.

Depois de um longo tempo de levantamento de material criativo, que resultou nessa curta temporada, finalmente começávamos a sistematizar

alguns conceitos a fim de iluminar uma proposta mais rigorosa de pesquisa sobre interatividade no teatro. Cabe aqui enfatizar a ideia de “personagens binários” e ação cênica como algoritmo, ou “ação-algoritmo”

Computacionalmente falando, os algoritmos são uma sequência de cálculos cujas propriedades determinam funções que desencadeiam ações dentro de um sistema digital. Por isso, segundo Quéau (1993 apud DOMINGUES, 2002b), o algoritmo tem o valor de um verbo para a simulação, ou seja, é uma ação detonadora de outras ações dentro do modelo simulado.

Com vínhamos fazendo, as ações cênicas eram organizadas como algoritmos. Dentro deste princípio, passamos as intervenções de “ações-algoritmos”.

Nas nossas discussões depois das apresentações, surgiu a ideia de usar o celular do público como interface, mas não sabíamos como implementar o aparelho na cena.

Como já tinha acontecido no “Cartel de São Paulo”, no momento de dar um passo decisivo, as dificuldades materiais levaram ao esgotamento das relações interpessoais. Interrompemos a pesquisa sob pretexto de amadurecer as novas ideias...

Recorri às artes interativas para pensar em como dar continuidade à proposta.

2 Arte Interativa e Comportamento Emergente

Entendo arte interativa como o segmento que utiliza tecnologias baseadas em interfaces para permitir uma relação dialógica entre público e sistema. A estrutura aberta, o dinamismo, a relação espaço-temporal e a ação do interator constituem os focos essenciais desses sistemas complexos. Arte participativa, por sua vez, é a manifestação que se vale de modos ou meios não tecnológicos para conseguir a aproximação entre o observador e a obra.

Plaza (2000) apresenta três graus de abertura em qualquer obra de arte: 1) primeiro grau – contemplação; 2) segundo grau – participação (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador); 3) terceiro grau – interatividade (relação dialógica entre interator e um sistema inteligente). É, portanto, dentro da relação homem-máquina intermediada por uma interface que ele pensa a interatividade:

A abertura da obra de arte à recepção, (está) relacionada às três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração). A Obra Aberta se identifica com a “abertura de primeiro grau”, pois remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a “abertura de segundo grau” da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a “abertura de terceiro grau”. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética (PLAZA, 2000, p. 9).

A abertura de segundo grau é uma proposta típica das décadas 1960-70. De modo geral, os ambientes artísticos acrescidos da participação contribuíram para a desmaterialização da obra que é enriquecida pela recriação do público. O espectador é induzido à manipulação e exploração do objeto ou de seu espaço. As exigências não significam regras minuciosas, mas instruções gerais, cujo objetivo é apenas encaminhar as ações, em uma experiência proeminentemente analógica.

A abertura de terceiro grau, ou interatividade, vincula-se a interfaces técnicas com a noção de programa digital. Para este grau de abertura, é preciso, primeiramente, criar um canal de intercâmbio de informações que possa ser configurado como uma rede dialógica. Assim, uma obra de “arte interativa” é um sistema auto-organizador com possibilidades complexas de mutações: são obras em que o sinal emitido por um corpo volta contaminado e modificado por situações geradas pelos processadores de informação de ambientes numéricos (DOMINGUES, 2002a). Nesse contexto, o corpo ganha outras formas de pensar e agir, com velocidade e capacidade de processamento de informações antes impossíveis, podendo ganhar dimensão, conectividade e ubiquidade planetária pelas redes telemáticas⁸. Em todas as situações,

[...] a interatividade ocorre em ambientes simulados com linguagem de programação, fazendo com que a linguagem abstrata de *softwares* e seus cálculos obedeçam a algoritmos que determinam funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema (corpo e ambiente) para o tecnossistema (*hardware*, *software* e interfaces). O corpo é um elemento ativo no processo de “vida” do ambiente e, como sujeito atuador desses ambientes simulados, tem suas capacidades sensoriais mescladas a respostas que são processadas em conexão com dados ou unidades de memória que germinam em ambientes artificiais (DOMINGUES, 2002b, p. 122).

Assim, nas diversas modalidades de arte interativa é sempre oferecida a possibilidade de as pessoas agirem através de interfaces que permitem tipos de comunicação com uma obra-sistema⁹. Além das trocas de informação e formas de navegação em ambientes virtuais – o que se define

⁸ Palavra formada pela contração de telecomunicação e informática. Conjunto de serviços que permitem enviar ou receber informação pública ou privada e efetuar certas operações por meio de um sistema conectado a uma rede de telecomunicações.

⁹ Existem sistemas interativos imersivos e não-imersivos, que, segundo Giannetti (2006), diferenciam-se pelo tipo de interface utilizada. No primeiro caso, a tendência é fazer “desaparecer” a interface, enquanto que no outro, o emprego habitual de interfaces como mouse, teclado ou *touch screen* (tela sensível ao toque) são elementos intermediários entre observador e máquina que determinam o acesso à informação. Os sistemas interativos imersivos surgiram ainda na década de 1970 com um capacete de visualização estereoscópica, que permitia interagir “dentro” do sistema a partir de imagens infográficas situadas diante dos olhos do observador (GIANNETTI, 2006). Este foi o início da Realidade Virtual. Buscar a participação intrínseca do espectador na obra passou a ser uma das linhas de investigação no âmbito da arte interativa. Atualmente as capacidades de interatividade imersiva são inúmeras, afinal existem interfaces capazes de capturar e reconhecer voz, respiração, ondas cerebrais, luvas para agir nos dados etc.

como primeira geração de ambientes interativos –, há muitos anos vêm se sendo exploradas criações que oferecem uma “segunda interatividade”:

São tipos de comportamentos que se geram no interior de sistemas complexos com capacidade adaptativa ou de auto-organização que conferem qualidades “genéticas” aos ambientes simulados, tendo uma maior proximidade com o comportamento de ambientes orgânicos e que simulam o funcionamento da mente. São pesquisas em arte interativa ligadas às ciências cognitivas, ao conexionismo, à inteligência artificial, à vida artificial e às ciências biológicas, no campo da neurociência e genética, que se voltam à criação de formas de vida em ambientes numéricos. (DOMINGUES, 2002b, p. 120).

Correspondendo ao que Manovich (2001) chama de “interatividade aberta”, esses sistemas usam componentes relativamente simples para construir inteligência complexa, isso quer dizer que os próprios elementos constitutivos do programa interagem entre si para gerar modelos de comportamento. De modo geral, fala-se em comportamento emergente, ou propriedade emergente, quando um sistema com múltiplos agentes interagindo dinamicamente de diversas formas (rotinas de nível baixo sem qualquer instrução de nível mais alto) resultam em algum tipo de macrocomportamento observável (JOHNSON, 2003).

A propriedade em si é comumente imprevisível e representa um novo nível de evolução dos sistemas, isto é, o comportamento emergente não pode ser deduzido do comportamento das entidades em nível baixo. A existência de um grande número de interações não é suficiente para garantir um comportamento emergente, pois muitas dessas interações podem ser irrelevantes, cancelar umas às outras ou resultar em ruídos que trabalham contra qualquer forma de emergência. Logo, um sistema precisa alcançar níveis adequados de diversidade, organização e conectividade para ter propriedades emergentes.

Refletindo sobre a comunicação interativa de modo geral, Giannetti (2006) chama atenção para o fato de que o interator nunca pode controlar totalmente o processo cognitivo, afinal parte do controle encontra-se no programa. Ela depreende daí que a interface é um “modelo dissimulado”: o interator só precisa acreditar que controla o sistema.

Para dar início a um novo experimento prático, esta abordagem instigou-me sobremaneira: incidir sobre a dualidade existente entre

controlador e controlado para explorar o jogo de poder que se estabelece entre interator e máquina.

Johnson (2003) ressalta que a questão do controle reside no coração da revolução digital – “desde o início, a arte de programar tratou de sistemas de controle e da melhor maneira de conduzi-los” (JOHNSON, 2003, p. 126) – de tal forma que todo processo interativo sempre levantará a dúvida sobre quem está no controle: o homem ou a máquina? O programador ou o interator? Mas, para ele, interagir com esses sistemas que subitamente se comportam de formas imprevisíveis inclui deixá-lo governar a si mesmo para evoluir a partir de passos básicos. Por isso, quando se fala em “segunda interatividade” (ou “interatividade aberta”), Johnson afirma que temos um “controle oblíquo” sobre a máquina.

Explorar o comportamento emergente foi fundamental para a indústria de games e a base para a criação do *The Sims*. O jogo lida o tempo todo com as expectativas de controle do interator, afinal, nem sempre o personagem corresponde aos seus comandos. O avatar, aparentemente, tem uma “vida própria” e estabelece uma relação com o interator, o que, talvez, seja o principal atrativo do jogo.

Com os princípios da emergência, a arte interativa e os games ampliaram a ideia de interatividade e permitiram que os programas adquirissem “organicidade”.

3 Segunda etapa da pesquisa prática

3.1 Interfaceamento digital

Contando com as parcerias das empresas de design **QuesttoNó** e do laboratório de tecnologias interativas **memelab**, retomei o trabalho em 2011, com um novo grupo. Desta vez, o enfoque estava na relação de teatro com games e o uso de interfaces digitais na mediação com a cena. *The Sims* era nossa referência de jogo.

Estávamos especialmente interessados em desenvolver um sistema interativo por meio do qual o espectador tivesse um papel de ação transformadora maior do que a escolha entre caminhos previstos. Nossas discussões giravam em torno de como nos apropriarmos dos processos auto-organizadores das tecnologias de simulação.

Substituindo definitivamente os painéis analógicos, decidimos usar o próprio celular dos espectadores para o “interfaceamento da cena”. O celular representa o avanço mais radical na minimização das interfaces, sendo um aparelho cada vez mais disponível para as diversas classes sociais e faixas etárias. Trata-se de um equipamento que serve para inúmeras funções no nosso cotidiano: tocar música, ver vídeo, tirar fotos, falar e, inclusive, ampliar a percepção do nosso entorno por meio dos sistemas de Realidade Aumentada (RA)¹⁰. Mais do que isso, esses aparelhos inauguraram a era da comunicação onipresente – mesmo quando nos distraímos, descansamos ou dormimos, a conexão mantém-se ativa e contínua, ou seja, estamos em permanente estado de disponibilidade, inclusive nas salas de espetáculo, razão pela qual são considerados uma ameaça à contemplação como estamos acostumados. Invariavelmente, indica-se que sejam desligados logo no início de qualquer evento contemplativo (música, teatro, cinema...).

Levantamos três possibilidades de funcionamento: 1) SMS (sistema de mensagem de textos) – seria um sistema dependente das empresas de

¹⁰ A realidade aumentada (RA) é um processo que suplementa o mundo físico com informações, fazendo que coexistam no mesmo espaço objetos virtuais e objetos reais. Com celulares 3G equipados com programas específicos, podem-se visualizar objetos virtuais que acrescentam dados a determinado local por meio de animações que se superpõem às imagens enquadradas pela câmera.

telefonía, com qualidade de serviço irregular e disponibilidade sujeita a intempéries (os atrasos de mensagens prejudicariam o fluxo de informações e, portanto, o próprio espetáculo), além de ter um custo de envio de mensagem para o espectador; 2) aplicativos especialmente desenvolvidos para *smartphones*¹¹ – apesar de disporem de muitos recursos, teríamos problemas de compatibilidade, devido às diferenças entre os aparelhos e seus respectivos sistemas operacionais; em último caso, teríamos que produzir diversos aplicativos para atender todas as marcas (Android, Blackberry OS, iPhone etc); 3) criação de uma rede local¹² *wi-fi* com um servidor *web* disponibilizando um *software* que roda nos navegadores de qualquer *smartphone*.

Optamos pela terceira possibilidade, afinal, não tendo necessidade de instalação, o *software* rodaria direto no navegador *web* de cada espectador. Assim, portando seu próprio *smartphone*, o público seria instruído a entrar na rede local “INCUBADORA”, disponível na sala de apresentação, para acessar o navegador. O *software* abriria automaticamente; o espectador interessado em se tornar interator deveria, então, inscrever seu apelido (*nickname*) na tela de abertura.

Figura 7 – *Software* “INCUBADORA”, tela de abertura do celular.

¹¹ *Smartphones* ou “telefones inteligentes” são aparelhos com sistemas operacionais que permitem rodar programas digitais.

¹² Uma rede local (também conhecida como LAN, sigla de *Local Area Network*) é um conjunto de *hardware* e *software* que permitem a computadores individuais estabelecerem comunicação entre si, trocando e compartilhando informações e recursos. Tais redes, denominadas locais por cobrirem apenas uma área limitada (10 km no máximo), dependem apenas de um servidor (um computador para processamento e disponibilização de serviços) e um dispositivo de rede (recurso para disponibilizar a rede, como um roteador, por exemplo).

Com esse dispositivo, os espectadores poderiam interagir com a cena através de botões que apareceriam nos seus celulares, como na figura abaixo:

Figura 8 – Software “INCUBADORA”, tela do celular durante o “espetáculo-game”.

Quando uma determinada quantidade de “espectadores-interatores” apertasse algum dos botões (10% dos espectadores inscritos, por exemplo), os personagens executariam cenas preestabelecidas, ou as “ações-algoritmos”.

Para o funcionamento desse sistema, seriam necessários dois computadores alojados na cabine técnica: 1) um primeiro funcionaria tanto como servidor, quanto para transmitir os comandos de cenas para os monitores visíveis aos atores e técnicos; 2) o segundo estaria conectado a um projetor que reproduziria, na parte exterior do cenário, todas as informações necessárias para os espectadores interagirem com o sistema.

Gráfico 2 – Estrutura e equipamentos para funcionamento do *software* “INCUBADORA”.

No gráfico acima, os monitores são chamados de TVs: os maiores estariam alojados dentro do cenário (na ribalta, portanto fora da visibilidade do público) para transmitir as informações para os atores, enquanto o menor ficaria na cabine técnica para que os operadores de luz e de som compartilhassem das mesmas informações. Essas informações seriam disponibilizadas para os espectadores através de um projeção no cenário, por isso a necessidade de um projetor.

Com tal sistema interativo promovendo, finalmente, um “interfaceamento” digital da cena, tínhamos a intenção de dar sequência à reflexão que tinha sido desenvolvida na primeira etapa prática do trabalho, especialmente referente à relação entre sociedade e felicidade.

3.1 Crítica à Felicidade

Na linha do que tinha sido elaborado na versão 2.1, decidimos construir uma microsociedade em que caberia ao “espectador-interator” administrar a “Felicidade Geral” dos personagens. Pretendíamos, porém, desenvolver uma crítica mais aguda do sistema oriundo do utilitarismo bentiano, que visa promover a felicidade da sociedade pela administração de punições e recompensas.

Diferentemente de Bentham, partíamos do consenso de que não existe qualquer cálculo capaz de resultar em uma “Felicidade Geral”. Sem esta equação do utilitarismo, poderíamos considerar inúmeros elementos na composição de um modelo de felicidade, como estados de consciência mais ou menos aprazíveis; fatores pessoais, socioeconômicos e culturais; bases químicas, hormonais e neurobiológicas, além de outros condicionantes que levam alguém a se sentir mais ou menos feliz. Ampliaríamos sobremaneira o leque e, por consequência, não teríamos como fundamentar uma discussão. Por isso, partimos da associação mais básica que Bentham (1789) faz entre prazer e a aumento de felicidade.

Seguindo um raciocínio do tipo “tudo o que dá prazer, satura”, Giannetti (2002) dá a entender que o ser humano não sente prazer ao permanecer indefinidamente na mesma situação, mas sim ao passar de uma condição a outra. Em um gráfico no plano cartesiano, a partir de um certo ponto, aquilo que satisfaz logo se torna desagradável, o que resulta em uma parábola na linha do tempo. Isso valeria inclusive para a felicidade: os momentos de exuberância subjetiva teriam um pico antes de percorrerem uma rota descendente. Não bastando esta tendência de fazer uma curva, o autor parafraseia Fernando Pessoa e afirma que, “quando nos perguntamos se somos felizes, automaticamente deixamos de sê-lo” (GIANNETTI, 2002, p. 70). Por esse viés, a felicidade, mais do que efêmera, é fugaz¹³.

Pesquisas relacionadas a eventos radicalmente transformadores na vida de uma pessoa parecem confirmar a ideia da curva da felicidade. Um estudo realizado em 1978, considerado clássico sobre o tema, mostrou que ganhadores da loteria (em torno de US\$500 mil) têm picos de felicidade logo após o prêmio, mas tendem a voltar aos níveis anteriores alguns meses depois (GIANNETTI, 2002; AXT, 2005). Já em outro estudo, o psicólogo Richard Lucas, da Universidade do Estado de Michigan (EUA), passou 15 anos entrevistando solteiros e casados na Alemanha, pedindo que eles dessem notas de 0 a 10 para seu estado de felicidade. Os solteiros tinham

¹³ Giannetti (2002) desenvolve o tema na forma de um diálogo filosófico, logo existem muitos pontos de vistas conflitantes em torno de “Felicidade”. Por isso, não se evidencia muito claramente um posicionamento do autor a respeito das questões debatidas. Essa ideia de efemeridade e fugacidade é a premissa de um dos personagens desse diálogo, não necessariamente a do autor.

uma média 7,28. Depois que se casavam, esta média aumentava para uma 8,5, porém, dois anos mais tarde voltava a ser de 7,28 (AXT, 2005).

Do ponto de vista metodológico, entendo que esses dados não passam de uma aproximação, afinal as respostas obtidas em entrevistas sobre a dimensão subjetiva não refletem necessariamente o verdadeiro grau de felicidade: estados de ânimo passageiros, induzidos por acontecimentos de caráter coletivo ou pessoal, podem dominar as avaliações globais sobre a vida que se leva. Segundo Giannetti (2002), quando alguém se declara feliz, ela: a) pode estar satisfeita por um acontecimento em particular; b) pode estar se sentindo desta maneira por um período independentemente de ter ou não motivos conscientes; c) pode estar avaliando sua vida no conjunto e sentir que está satisfeita. Neste último caso, a felicidade não é um sentimento local (“estar feliz”), mas um sentimento calcado em uma avaliação global da sua vida (“ser feliz”). O autor alerta que, apesar de interligadas entre si, as combinações possíveis entre essas três acepções não são lineares: alguém pode estar vivendo um momento de extrema felicidade, mas não se julgar feliz como um todo; uma vida pode ser feliz no sentido global, mas desprovida de momentos de felicidade local; uma vida pode ser marcada por uma sucessão de momentos felizes, mas revelar-se pouco feliz no arco que descreve e assim por diante.

Para refletir sobre um tema tão volátil, podemos considerar que o estado de “ser feliz” abarca dois componentes básicos: 1) uma dimensão objetiva, passível de ser apurada por indicadores diversos, como nutrição, saúde, moradia, renda per capita etc., sem os quais não há bem-estar possível; 2) uma dimensão subjetiva, que é a experiência interna e que não pode ser avaliada senão pelo próprio indivíduo.

A relação entre as dimensões objetiva e subjetiva também não é direta nem linear. Uma outra pesquisa revela que décadas de forte crescimento econômico nos Estados Unidos, Europa e Japão na segunda metade do século XX quase não alteraram as proporções de indivíduos que se autodenominam felizes e infelizes (FREY & STUTZER, 2002 apud GIANNETTI, 2002). Conclui-se daí que o desempenho econômico de um país, subentendendo-se a melhoria das condições objetivas para o bem-estar, não está diretamente ligado ao aumento de felicidade de seus

habitantes. “A partir do momento que uma nação atinge um determinado nível de renda, acréscimos adicionais não se traduzem mais em ganhos de bem-estar subjetivo” (GIANNETTI, 2002, p. 66).

Como abordar um tema com tantas variáveis? Qualquer tentativa de estabelecer uma regra que ajudasse a desenvolver o *software* se tornava um imbróglio irresoluto. Como poderíamos criar um jogo com um objetivo tão abstrato como “Felicidade Geral” dos personagens sem ter como calcular essa felicidade? Voltamos a Bentham, no intuito de desmontar seus argumentos.

Enquanto Bentham (1789) defende que o progresso leva à “Felicidade Geral”, Nietzsche e Freud entendem que o processo civilizatório e o avanço da racionalidade contradizem as aspirações ancestrais do animal humano e, por isso, o projeto de ser feliz não pode nunca ser plenamente realizado.

Segundo Nietzsche (1998), a pessoa civilizada é, na verdade, uma construção elaborada sobre uma base animal que sempre permanece com ela. A progressiva domesticação do animal humano foi um processo violento; até atingir a ordem social, esse processo exigiu a imposição de leis severas, ameaças e punições penais. Com isso, “o homem foi inibido em sua descarga para fora” e, como o filósofo explica, “todos os instintos que não se descarregam para fora voltam-se para dentro” (1998, p.73). O resultado foi o surgimento de um animal cindido e dilacerado em suas motivações – o homem civilizado. A hostilidade, a crueldade, o prazer na destruição e na mudança, tudo isso se volta contra os próprios instintos, o que dá origem ao que ele chama de “má consciência”.

Freud (2011), por sua vez, escreveu que a civilização tem como tarefa evitar o sofrimento e oferecer segurança, o que engloba o controle da natureza assim como um conjunto de regulamentos que regem os relacionamentos humanos. Porém, da mesma maneira que Nietzsche enxergava a ordem social reprimindo os instintos, Freud afirma que, quando uma pulsão não pode ser externalizada, ela é introjetada e se dirige contra o próprio ego. O pai da psicanálise compreende, então, que, devido ao antagonismo intransponível entre pulsões e civilização, a cultura produz um mal-estar nos seres humanos. Ele chega, então, à conclusão de que “felicidade, no sentido mais estrito, é o resultado da satisfação momentânea

de necessidades que atingiram uma alta tensão, sendo somente possível, por sua própria natureza, como fenômeno episódico” (2011, p. 20). Ainda assim, ele conclui que não podemos abandonar nossos esforços para sua consecução.

À luz dessas discussões, decidimos, finalmente, criar um simulador de sociedade que colocasse a administração da “Felicidade Geral” em choque com o mal-estar subjacente ao próprio modelo. Problematicaríamos, assim, os princípios mais elementares do *The Sims*.

A princípio, em *The Sims*, o interator tem a incumbência de manter o personagem feliz em todos os momentos da sua vida virtual, uma lógica condizente com o que Bruckner (2010) chama de “dever de felicidade”. O resultado do cálculo de felicidade advém da maneira bastante objetiva como o jogador conduz o jogo: a realização de um desejo (a aquisição de um sofá para a casa nova, por exemplo) leva a mais pontos de “Felicidade Duradoura”. Desde que todos os fatores (relacionamentos, carreira, habilidades, necessidades...) continuem sendo bem administrados, o sistema prevê um gráfico linear e crescente desta felicidade “adquirida”.

Se nos pautarmos por Nietzsche e Freud, cujos textos fazem entender que o homem é um “bicho amansado” pela civilização e que, por isso, nunca conseguirá ser plenamente feliz, a formulação matemática do *The Sims*, em que a felicidade pode ser administrada com objetividade, é colocada em xeque.

Ademais, a julgar pelas pesquisas mencionadas, a felicidade humana não se dá como um acúmulo duradouro e crescente de pontos, como acontece com os personagens virtuais. Por mais aprimorada que seja a simulação, *The Sims* não contempla ambiguidades, heterogeneidades, sutilezas, nuances, efemeridades, vicissitudes, idiosincrasias, contradições etc. do “ser feliz” e “estar feliz”.

Lembremos ainda que muitas vezes a felicidade humana define-se pelo seu oposto, como se, através dos momentos de infelicidade pudéssemos, finalmente, reconhecê-la. Em *The Sims*, no entanto, os personagens não suportam a infelicidade: nos estudos que fizemos, sobretudo para programar o *software* “INCUBADORA”, simplesmente

testando as frustrações dos *Sims*, deixamos, sem que fosse nossa intenção, vários avatares morrerem,

Não sem humor, chamamos nosso projeto de “crítica à felicidade”. Evidentemente, não se tratava de ser contra a felicidade, mas de refletir sobre seus fundamentos na contemporaneidade.

FASE 2: JOGABILIDADE

O teatro dramático visa criar um estado de suspensão no espectador por meio de encadeamentos narrativos; no game, o foco está na agência do jogador e na sua capacidade de fazer escolhas interativas.

Junto com a nova equipe, meu objetivo não era emular o universo digital, mas, a partir de alguns princípios e recursos tecnológicos, expandir a noção de drama. Em “INCUBADORA versão final”, desenvolveríamos uma forma própria de jogabilidade no intuito de irrigar o jogo cênico com novas perspectivas.

Reorganizando os elementos dramáticos conforme ação do espectador, o “drama gamificado” seria, assim, a base para um espetáculo centrado na jogabilidade. Convergindo drama e game, denominamos “programação dramática” a produção criativa textual, e “espetáculo-game” a encenação híbrida resultante.

Convidamos três atores para participarem do experimento prático (Fabio Marcoff, Germano Melo e Roberto Alencar). Era notável o receio que eles tinham de que o uso de tecnologias perturbasse o trabalho de atuação, sobretudo em função de os espectadores usarem os próprios aparelhos celulares para interagir com o espetáculo. “E se entrassem no *Facebook* durante a apresentação? E se enviassem mensagens de texto para outras pessoas?”, perguntaram, nos primeiros encontros, preocupados com a desconcentração do público. Supostamente, o manuseio do celular distrairia a plateia e, por consequência, dispersaria a atenção dos intérpretes. Ainda nessas reuniões inaugurais, eles fizeram comentários (em tom de brincadeira, mas que revelava certo preconceito) parecidos com “teatro não tem nada a ver com essas tecnologias”, entendendo-se daí que as artes cênicas deveriam se dar como uma forma de recusa às mídias digitais que nos circundam. Para eles, o uso de tecnologias traria “frieza e superficialidade” ao espetáculo, enquanto o “teatro verdadeiro” pressupunha o “calor e a profundidade do encontro humano”. Meu primeiro esforço foi dissuadi-los de tais ideias. O aparelho celular, interpondo-se entre espectador e cena, idealmente, transformaria a atitude dos agentes envolvidos no fenômeno, a fim de potencializar o encontro teatral.

Em Guénoun (2004; 2005), autor que valoriza a sobriedade lúdica e operatória do jogo em vez do efeito de ilusão da cena, descobri um ponto de partida teórico para discutir o trabalho de atuação. Influenciado pelo dramaturgo, diretor e teórico Bertolt Brecht, sua abordagem é mais pautada pela ação lúdica do que pela construção coerente de um personagem. Segundo o autor, a inventividade do teatro do século passado desenvolveu-se à margem das motivações psicológicas dos personagens, de tal forma que a questão não seria mais fazer viver, nem viver papéis, porque foi o jogo que passou a sustentar o papel, e não o contrário.

Nesta linha de pensamento, investigaríamos uma interpretação mais voltada para o jogo do que para o mergulho psicológico. O primeiro requisito dessa lógica seria a existência cênica como apresentação do corpo, ao invés da representação de alguma coisa da qual o corpo seria a figuração.

Guénoun (2004) fala da precisão de um existir remetido a si mesmo, uma “existência cênica”, e destaca que o estar sobre o palco no aqui-agora “não tem nada de ordinário, afinal qualquer espontaneidade se revela falsa quando oferecida ao olhar” (GUÉNOUN, 2004, p. 133). Segundo ele, o programa que os atores cumprem não está relacionado “com as exigências de confecção de identidades narrativas, mas com a efetivação de uma lógica do jogo” (GUÉNOUN, 2004, p. 131).

Ainda para o autor, não se vai ao teatro para se desfrutar de personagens ou de situações (embora esses possam ser suplementos bem-vindos). Em tom provocativo, ele afirma que é no cinema ou na televisão que se devem buscar gratificações identificatórias.

Atualmente, colocaríamos os games nessa lista, especialmente os “jogos de personagem”, em que, como explica Gomes (2008, p. 413), a experiência narrativa nasce de “uma sensação de imersão e presença – conquanto apenas psicológicas – através de um corpo virtual implicado no espaço-tempo do jogo”. Em outro texto, Gomes (2006) observa que, com o aperfeiçoamento da tecnologia que compõe a imagem sintética, foi possível apurar efeitos visuais – como o de profundidade de campo, sombras e texturas –, e criar ambientes virtuais cada vez mais verossímeis. Porém, mais do que a “janela para o mundo” apregoada pelo cinema, o “estar no

mundo” pela presença corporificada de um personagem constituiria boa parte do que significa jogar.

Para Santaella (2004), o sentido de estar nesse mundo virtual visa, sobretudo, potencializar o processo identificatório. Na abordagem dessa autora, o mergulhar em um universo por meio de um personagem leva a um processo de “identificação encarnada”, principal responsável pelo envolvimento emocional e afetivo do interator.

Na contramão desses avanços tecnológicos, para Guénoun, as pessoas vão ao teatro para assistir a um espetáculo, o que quer dizer que elas têm a intenção de que ali lhes apresentem “uma operação de teatralização, o tornar-se teatro de uma ação, de uma história, de um papel” (GUÉNOUN, p. 139). Mas o autor não pensa o teatro como crítica aos códigos do cinema, aos da televisão ou das mídias digitais, o que, para ele, seria empobrecer as especificidades da linguagem teatral. Na sua abordagem, há (e sempre haverá) teatro por necessidade dos homens de jogar, e “sua singularidade como jogo é ser o jogo da mostraçã, da exibição, da apresentação” que confronta a existência com a poesia” (GUÉNOUN, 2004, p. 148).

Sobrevalorizar o jogo, como faz Guénoun, significa arruinar a identificação que articula as diferentes instâncias do teatro – do ator com seu papel, do público com o herói. A noção de ilusão da cena entra em colapso, o que não quer dizer que a experiência teatral não seja envolvente, mas que não se deva pensar a potência poética com o par ilusão-identificação e sim com o “pôr em jogo” dos signos específicos do teatro.

“INCUBADORA versão final”, pautando-se por essa noção de jogo cênico, incorporaria a ação do público por meio dos celulares, confrontando duas lógicas completamente diferentes de jogar. Para levar essa proposta à prática, estabelecemos um cronograma de trabalho dividido em subetapas:

Ensaio 1 – dois meses de trabalho com toda equipe de criação; execução de cenário, figurinos, iluminação e sonorização;

Teste de Jogo (*playtest*) – doze apresentações para estudantes e convidados (novembro de 2012);

Ensaio 2 – um mês de trabalho com os atores e equipe técnica para aprimorar a jogabilidade;

Espetáculo-Game – dezesseis apresentações abertas para público em geral (março e abril de 2013).

Na indústria de games, a fim de se identificarem falhas, o teste se refere ao momento de expor um jogo em desenvolvimento ao seu público-alvo. Erros que geram travas são chamados de *bugs* (insetos, em português) e precisam ser corrigidos antes de o produto ser comercializado. Algumas falhas fazem emergir comportamentos do sistema e podem, eventualmente, ser aproveitadas para melhorar o jogo, daí a importância de um monitoramento em grande escala desses protótipos. Faríamos um teste do nosso experimento com os mesmos objetivos.

1 Drama Gamificado

Para Szondi (2011), o “drama absoluto” é uma forma historicamente específica que nasceu no Renascimento com o esfacelamento da imagem medieval do mundo, período em que o homem passou a ser o centro de todas as coisas. Com a supressão do prólogo, do coro e do epílogo, a forma dramática concentrou-se no acontecimento presente e na reprodução das relações inter-humanas. O drama que surge daí é absoluto, uma vez que só representa a si mesmo, e não conhece nada além de si.

Segundo o autor, esse drama é constituído inteiramente pelo diálogo, cuja dialética leva a decisões e ações. A fala nunca é dirigida ao público, porque ele não existe para os personagens; não vemos os atores, pois estão metamorfoseados em personagens; o autor está ausente da obra, isto é, os eventos acontecem sem qualquer mediador.

O autor explica ainda que a finalidade do gênero é a imitação das ações humanas na evolução de uma crise: o surgimento e a resolução de conflitos que se desenrolam na nossa frente. Assim, para compor uma fábula estruturam-se as ações no espaço/tempo fictício; para seu desenvolvimento pleno, elimina-se o acaso para que só existam encadeamentos motivados.

Pavis (1996), por sua vez, define “tensão dramática” como a estrutura que liga os episódios entre si, de tal maneira que, antecipando a sequência dos acontecimentos, cria um estado de suspensão na plateia, formando o que se chama “arco dramático”. Nessa estrutura, o espectador não nota os vestígios de construção teatral do fenômeno. A passagem do tempo é uma sequência absoluta de presentes, e cada momento deve necessariamente conter o germe de seu próprio futuro.

Na análise de Szondi (2011, 77-140 passim), no fim do século XIX, o gênero foi abalado pelo solilóquio, pela mudez, pelo passado que reina no lugar do presente, pela inação, pelas condições político-econômicas que se colocavam acima da subjetividade dos personagens, entre outros aspectos. O modelo passou a conciliar conteúdos incompatíveis com o acontecimento presente e o conflito inter-humano, levando a formas marcadas por contradições internas, como é o caso do naturalismo, a “peça de conversação” e o drama existencialista.

Iniciou-se, na primeira metade do século XX, o que o autor chama de “epicização do drama”. O teatro épico de Brecht compõe o momento de superação dessas contradições. Com ele, o presente da apresentação pôde ganhar relevância em relação ao presente da ação, e o espectador passou a fazer parte do jogo cênico.

Considerando a fábula como essência do empreendimento teatral, Brecht elaborou um arsenal de técnicas para produzir um efeito de distanciamento. Ele recorreu a recursos literários cômicos tais como a ironia, a paródia e a sátira; cênicos, como cartazes e projeções de textos que esboçam o pano de fundo social e comentam a ação; musicais, no intuito de comentar a cena, ao invés de encantar o espectador (ROSENFELD, 1997). No que diz respeito à interpretação, o ator passou a narrar seu papel em vez de vivenciá-lo, dialogando tanto com os demais atores quanto com o público, um jogo contínuo entre metamorfose e distanciamento.

Na segunda metade do século XX, principalmente a partir de Samuel Beckett e Tadeuz Kantor, o espetáculo ganhou autonomia completa frente ao drama. Fala-se de uma “poética da cena” em detrimento de uma “poética do dramático” (RAMOS, 2012). A radicalização dos signos específicos do teatro, em especial a presença compartilhada do ator, deixou a fábula em segundo plano.

Mais genérico que Szondi, Lehmann (2007) compreende que o drama se vincula a qualquer construção de linguagem baseada em uma fábula. Para abordar as práticas múltiplas e díspares cujo ponto comum é considerar que nem a ação, os personagens, a colisão dramática ou dialética de valores, nem sequer figuras identificáveis são necessárias para produzir teatro, ele cunhou o conceito “Teatro Pós-Dramático”¹.

Para Lehmann, o gênero dramático pressupõe uma forma teatral específica. Com o prefixo “pós-”, o ensaísta designa uma estética que se vê impelida a operar para além do drama, mas que ainda mantém alguma

¹ Lehmann não foi propriamente o inventor do conceito. Schechner (1988, p.21) aplica de passagem o termo pós-dramático para se referir a *happenings* nos quais não é mais o enredo que constitui a “matriz geradora”, mas o que ele chama de “jogo”. Lehmann avaliou mais detalhadamente o novo teatro que emergia nas décadas 70 e 90 do século XX à luz desta estética.

relação com ele, seja de negação, contestação, libertação ou simples divergência. Na compreensão de Fernandes (2006), a associação é

reduzora quando infere que o drama, por si só, determina uma estética de espetáculo, sem levar em conta as maneiras distintas como a forma dramática foi encenada no decorrer da história (FERNANDES, 2006, p. 8).

É a partir dessa associação “reduzora” que o autor entende que a superação épica empreendida por Brecht não teria trazido uma mudança qualitativa em relação à tradição hegemônica, o que só teria acontecido com a radicalização da encenação como um meio de se contrapor ao domínio formal da cultura midiática (CARVALHO, 2007, p. 7).

Lehmann identifica a penetração do esquema midiático em todas as formas de percepção, promovendo “um estreitamento do repertório de temas e de universos de imagens” (LEHMANN, 2007, p. 381) e, em razão da capacidade cada vez mais exuberante das novas tecnologias produzirem ilusão, o drama teria migrado para as mídias, enquanto a atualidade da representação teria se tornado o novo traço dominante do teatro. Na sua visão, o “pós-dramático” desencadearia um processo de desalienação perceptiva do espectador formado pela indústria cultural.

Carvalho (2007, p. 11) lembra que “nos pontos em que as observações do autor aludem ao projeto de desmontar o imaginário dominante, não raro recorre-se a fórmulas inventadas pelo próprio Brecht”. Ora, ao incluir o processo de representação naquilo que é representado, o teatro brechtiano passou a exigir uma recepção produtiva do espectador, razão pela qual tem um caráter modelar na teoria e prática subsequentes; nas palavras do próprio Lehmann, “o teatro pós-dramático é um teatro pós-brechtiano” (LEHMANN, p.51). Mas o autor lembra que depois de Brecht surgiram o teatro do absurdo, o teatro de cenografia, a dramaturgia visual, teatro multimídia e outras formas que complementam a interpretação da metamorfose do drama pela epicização. Nas inúmeras referências que faz, Lehmann destaca o teatro energético de Jean-François Lyotard que, baseado em Antonin Artaud, “estaria para além da representação” (LEHMANN, p.58).

Considerando os anos 70 e 90 do século passado, Lehmann deixa entrever que as mídias promovem o esmagamento do sujeito; o teatro seria uma forma de resistência a esse processo, o mesmo ideal que Brecht teria

defendido décadas antes, por volta de 1930, especialmente na época de seu exílio nos Estados Unidos (CARVALHO, 2007). Deve-se notar que o contexto histórico abordado por ambos os autores era dominado por mídias de massa, marcadas, portanto, pela relação um-muitos², como rádio, televisão e cinema. De lá para cá, todavia, as mídias vêm passando por uma radical revolução digital.

Segundo Santaella (2010), as novas mídias minaram “os fatores de centralização, sincronização e padronização característicos dos meios de massa”, promovendo maior diversidade e liberdade de escolha (2010, p. 80). Com a introdução dos computadores pessoais e portáteis, espectadores se tornaram produtores de conteúdo, rompendo o sistema de comunicação um-muitos. Para a autora, além de dar liberdade ao homem comum, a digitalização iniciou um período de sincronização de todas as linguagens já inventadas.

Esse panorama seria inconcebível a Brecht e Lehmann.

No **TUTORIAL**, apoiado em Johnson (2001), usei “cultura da interface” para destacar a mediação que essas máquinas fazem com o homem, mas cabe salientar que existem muitas outras nomeações que tentam dar conta das transformações ocorridas nessas últimas décadas, como “cibercultura” (ROSNEY, 1997) e “Era da Informação” (CASTELLS, 2007). O ponto comum a essas tentativas é o princípio de que as tecnologias vêm enredando novas “ecologias comunicacionais” (SANTAELLA, 2003).

Não recuso a abordagem (comum a Brecht e Lehmann) a respeito do poder anestesiante da indústria cultural sobre o indivíduo; penso, aliás, que essa indústria encontrou uma forma tentacular de se alastrar por meio das novas mídias. Por outro lado, concordo com Santaella (2010) quando a autora pondera que a digitalização também propiciou espaços “povoados por mentes multiconectadas e, por consequência, coletivas, compondo inteligências fluidas” (2010, p. 18), o que, a meu ver, expande os modos de

² É possível estabelecer três modos de comunicação a distância: um-um (*one-to-one*), um-muitos (*one-to-many*) e muitos-muitos (*many-many*). O um-um é a comunicação ponto a ponto, típica de cartas e telefone. No um-muitos existe uma fonte que emite a mesma mensagem para vários receptores, característica dos meios de comunicação em massa – jornal, cinema, rádio, TV. O muitos-muitos é o modo em que todos podem ser emissores e receptores; há muitas mensagens heterogêneas. Este último foi inaugurado pela internet, mas devemos prestar atenção ao fato de que a rede reúne os três modos de comunicação.

sensibilidade, percepção e cognição do homem contemporâneo. É nessa perspectiva que as mídias digitais são aqui exploradas, buscando, sobretudo, problematizar o dramático em novo contexto histórico-cultural.

Como já foi dito, recorro a Guénoun (2004), que enfatiza a passagem da fábula para o jogo, em sua literalidade. Seguindo essa premissa, busco incorporar a jogabilidade dos games no intuito de trazer a potência de auto-organização para o jogo do teatro. Ao invés de teatro épico ou pós-dramático, chamo este teatro de “drama gamificado”.

Embora a base do drama – o surgimento e a resolução de conflitos que se desenrolam na nossa frente através de personagens e diálogos –, seja mantida, não se pode mais analisá-lo com os referenciais clássicos. No procedimento de “gamificação”, a tecnologia dos games é teatralizada, o que incide na estrutura dramatúrgica (idealização e escritura do espetáculo), nos fundamentos que regem a encenação (concepção e organização da forma espetacular) e nos parâmetros de atuação (trabalho do ator). O principal efeito recai, evidentemente, sobre o espectador: conectado com a cena e com os outros membros do público por meio de uma interface, ele é transformado em interator.

O “espectador-interator”, solicitado a, efetivamente, resolver os problemas propostos pelo drama, toma decisões para o encaminhamento da ação, que se atualiza de maneira não predeterminada pelo autor. O público tem, assim, clara noção de que os personagens poderiam ter agido de maneira diferente (o que não deixa de ser uma abordagem brechtiana de teatro), mas foram levados por tal caminho por sua própria interferência.

A jogabilidade modifica, dessa maneira, a qualidade de presença dos espectadores, uma mudança qualitativa que se espelha na cena: o acontecimento cênico revela sua processualidade e imprevisibilidade para aceitar a margem de erro, de acaso e de indeterminação. A auto-organização torna-se o motor do espetáculo.

À medida que assume uma função na operacionalização da dramaturgia e da encenação, surge a dúvida sobre o controle que se exerce sobre o jogo cênico. Esse é, em última análise, o tema subjacente ao “drama gamificado”: o poder de controle do “espectador-interator”.

Na sua constituição, entendo que o “drama gamificado” possa se apropriar de atributos do *ludus*, da *paideia*, ou de ambos. Ao estipular o *ludus* como parâmetro de jogabilidade, implementa-se o que, no mundo dos games, é denominado “tensão de jogabilidade”; ao estipular a *paideia*, valoriza-se a auto-organização sistêmica.

A “tensão dramática” cria suspense sobre os episódios envolvendo os personagens de tal forma que os espectadores, por consequência, vivenciam vicariamente o que os personagens vivem; a “tensão de jogabilidade”, por seu turno, surge da incerteza de se vencer um desafio dado (ADAMS, 2010). Se a “tensão dramática” se enfraquece diante de episódios repetitivos ou não relacionados entre si, a “tensão de jogabilidade” beneficia-se desses recursos que permitem ao interator explorar diversas vezes uma mesma situação, porém sempre de diferentes maneiras. Ao dialogar com o *ludus*, o “drama gamificado” se equilibra entre essas duas formas de tensão.

Por outro lado, como já vimos no **TUTORIAL**, em games mais próximos da *paideia*, o interator contempla um mundo que se reorganiza a partir das intervenções externas. Segundo Adams (2010), cabe ao interator administrar recursos materiais (dinheiro, comida, terras etc) ou imateriais (afeto, saúde etc). Se receber informações sobre seu desempenho, o interator pode ter uma noção mais clara de como dar cada passo, o que normalmente acontece por meio de avisos como “os preços estão muito altos” (*SimCity*) ou “Fulano está com fome” (*The Sims*). Não existe, porém, qualquer sentido claro de vitória. Se o interator administrar bem os recursos e não deixar o sistema entrar em colapso, o jogo segue indefinidamente.

Ao dialogar com a *paideia*, o “drama gamificado” prioriza a auto-organização sistêmica.

Em ambos os casos, como em um drama, o espectador tem um olhar onisciente sobre um mundo fechado em si, e como em um game, o interator pode agir sobre o sistema.

2 Simulador Teatral de Sociedade

“INCUBADORA versão final” daria continuidade à narrativa desenvolvida na “versão 2.1”. Desta vez a “INCUBADORA” seria um universo fictício centrado, sobretudo, na supremacia da ciência, do racionalismo e no ideal de saúde perfeita em prol da “Felicidade Geral”.

No meu primeiro experimento de “drama gamificado”, o ambiente era, então, o protagonista.

Diferentemente das versões anteriores, o cenário foi projetado para o palco italiano, um formato apropriado ao drama clássico, pois, ao separar a cena da plateia, emoldura um quadro onde os personagens se movem com autonomia e a distância do espectador. Tendo em vista que, desde sua origem, é comum games estabelecerem uma relação frontal com o interator, considerei que o “drama gamificado” também se adequaria a essa disposição. Contudo, para fazer eclodir a jogabilidade, toda equipe de criação entendia ser necessário desfigurar a ilusão da caixa cênica, voltando contra ela os seus próprios recursos.

No projeto desenvolvido pelo escritório de design **QuesttoNó**, o espaço afirmava-se diante do espectador, ao invés de desaparecer para favorecer o ilusionismo. Sua arquitetura com bordas arredondadas, formando uma espécie de concha acústica branca, visava destacar os volumes e as cores dos corpos ali dentro, sem deixar de destacar a própria moldura.

Figura 9 – “INCUBADORA versão final”, visão geral do cenário.

Figuras 10 e 11 – “INCUBADORA versão final”, visão lateral e frontal do cenário.

Pelas figuras, pode-se deduzir que a “INCUBADORA” remeteria aos monitores das décadas de 1990/2000, os tubos de raios catódicos CRT (*Cathode Ray Tube*)³. Assim, o público não estaria diante de um tablado, mas de um imenso videogame: a quarta parede seria materializada com um plástico ou um tecido transparente constituindo a tela; nas paredes internas, existiriam pequenas portas de onde saíam adereços; objetos poderiam cair do teto, sem qualquer explicação. Nas mãos dos espectadores, estariam os *joysticks*; na verdade, seus próprios celulares.

A noção de perspectiva, contudo, promoveria um estranhamento visual: na construção do cenário, o ponto de fuga seria intencionalmente deslocado para perturbar a percepção de profundidade da imagem. Assim, os objetos pareceriam desproporcionais, conforme a posição que ocupassem entre o fundo e a frente.

Pela figura, pode-se ver uma saída de emergência na parede do fundo. Mesmo estando nitidamente à vista dos personagens, por mais incomodados que eles se sentissem ali dentro, ninguém tentaria abri-la. Essa contradição provocaria algumas questões, sem que houvesse qualquer resposta da dramaturgia: por que eles não veem a saída? Ou: isolamento do mundo é voluntário?

No que diz respeito à iluminação, a base seria branca a fim de reforçar o aspecto hospitalar/cientificista da “INCUBADORA”. Para tanto, seriam combinadas lâmpadas fluorescentes e de LED (*Light Emitting Diode*,

³ Para ver as medidas precisas do cenário, consultar **Anexo III – projeto de cenário**.

em português Diodo Emissor de Luz), acopladas dentro do próprio cenário (quatro varas de luz localizadas no teto e em uma ribalta sob o piso, na região frontal). Essa mistura de texturas luminosas sugeriria uma zona intermediária entre o atual e o virtual (a lâmpada fluorescente é bastante cotidiana, enquanto a lâmpada de LED tem uma frequência de luz que remete aos monitores modernos). Conforme a cena, existiriam variações de tons de verde rebatendo nas paredes laterais do cenário, ou mudanças na intensidade de luz branca da região frontal.

Figura 12 – Iluminação, efeito do contraste entre lâmpadas fluorescentes e lâmpadas de LED.

Pelas imagens, pode-se observar que, além de transformações nítidas do ambiente, provocadas pela luz, quando os personagens estivessem sobre a ribalta, a luz fluorescente deformaria seus corpos com sombras angulosas, outro significativo elemento de estranhamento.

Referente à jogabilidade, um aspecto importante da iluminação estaria relacionada às cores do fundo. Este ciclorama exerceria a função de ilustrar o estado de felicidade predominante, por exemplo: quando os personagens estivessem felizes, haveria cores quentes (variações de vermelho); contrariamente, quando estivessem infelizes, haveria cores frias (variações de azul).

Como acontece em *The Sims*, a sonorização cumpriria função importante na ambientação: 1) durante um longo tempo, prevaleceria uma música repetitiva; 2) o manuseio de objetos (sino, revólver...), o abrir e fechar das portas laterais, as variações de iluminação, tudo seria ressaltado por um som artificialmente produzido. Assim, além de uma melodia exaustiva, quando qualquer personagem tocasse um sino, o som não sairia do objeto, mas das caixas de som nas laterais e no fundo do público; o mesmo aconteceria quando alguém desse um tiro. Com essa mediação, a artificialidade do universo simbólico seria ressaltada.

Fazendo face a esse aspecto geral do cenário, estariam os objetos de cena e os figurinos. Tratados por um aderecista, todos os adereços se assemelhariam a brinquedos, seja pela cor, seja pela forma. Essa infantilização geraria um estranhamento com o conjunto branco e asséptico, sobretudo quando fossem manipulados pelos personagens, homens na meia idade e com barba por fazer. Quanto aos figurinos, além de apresentar algumas poucas características, associariam os personagens às cores primárias (P1, verde; P2, azul; P3, vermelho).

Figura 13 – Figurinos, P1 (Roberto Alencar), P2 (Germano Melo) e P3 (Fabio Marcoff).

2.1 Regras do Jogo

Contando com as soluções técnicas desenvolvidas pelo **memeLab** (descrito na **FASE 1**), criei, com a participação de nova equipe artística, um “espetáculo-game” cooperativo, livremente inspirado no *The Sims 3*. Apesar de este ser um jogo proeminentemente individual e mais próximo da *paideia*, optamos por reunir também elementos de *ludus*.

Como acontece no game, o objetivo do “espetáculo-game” seria gerenciar a rotina e a felicidade dos personagens para observar comportamentos emergentes (*paideia*). Insatisfeito com o roteiro de bifurcações de “INCUBADORA 2.1” (em razão de sua interatividade primária do tipo “Você decide”), iniciei esta etapa do trabalho considerando a

existência de uma única bifurcação, no desfecho, que levaria à vitória ou fracasso do “espetáculo-game” (*ludus*).

Elaborei, então, uma nova estrutura de roteiro, prevendo permutabilidade e deslocamento de cenas por meio de “funções de sociabilidade” acionadas pelos interatores. Essas “funções de sociabilidade” seriam, basicamente, “ações-algoritmos” que o público acionaria por meio de seus próprios celulares.

Cada função contabilizaria pontos em um “Placar de Felicidade” que caberia ao público administrar.

Se o “Placar de Felicidade” saísse de um determinado intervalo, o sistema entraria em crise: abaixo de 30%, os personagens ficariam deprimidos, acima de 70%, eufóricos.

Figura 14 – “Placar de Felicidade”.

Projeção nas bordas do cenário destacariam as informações necessárias para o espectador interagir com a cena, fazendo alusão a uma grande interface diante do espectador. Na borda esquerda, apareceriam as siglas das funções de sociabilidade disponíveis. Na borda de cima, um círculo que liberaria ou restringiria a interatividade dos espectadores: sempre que interagissem com a “INCUBADORA”, apareceriam os *nicknames* dos interatores assim como a função que eles tinham escolhido. Na borda direita, estaria o “Placar de Felicidade”.

Figura 15 – “INCUBADORA versão final”, projeção.

Conforme o desempenho do público, existiriam dois desfechos distintos: se os espectadores conseguissem manter o placar dentro da “Faixa de Plenitude”, o espetáculo seria encaminhado para o fim intitulado “Congratulations!”; do contrário, para o “Game Over!”.

Para que as escolhas dos interatores fossem condizentes com as ações dramáticas em desenvolvimento, era importante que eles tivessem clareza de todas as escolhas disponíveis. Por isso, além de algumas instruções na entrada, uma *voz em off* serviria de mediação com o público, dando explicações, retornos e alertas sempre que necessário.

3 Teste de Jogo (*playtest*)

3.1 Roteiro-base: permutabilidade de cenas

Criei um roteiro-base com um eixo de acontecimentos encadeados que garantia uma ação dramática. Existiriam desvios narrativos possíveis sem que se alterasse o arco dramático. Assim, ao fim de cada “função de sociabilidade” acionada, os atores retornariam para o roteiro-base para dar sequência aos episódios previstos.

Gráfico 3 – Estrutura da narrativa do “teste de jogo”.

Como se pode ver no **Gráfico 3**, elaborei um roteiro com uma coluna vertebral e uma bifurcação no desfecho. Essa bifurcação estaria condicionada à vitória ou ao fracasso dos espectadores.

Durante o desenvolvimento, os espectadores poderiam reposicionar as “funções de sociabilidade”: (A) alimentar, (E) envergonhar, (R) relaxar, (D) desculpar, (C) confraternizar e (Ar) arrepender.

A composição do roteiro-base era a seguinte:

Introdução: a) *voz em off* dá instruções de jogo; b) personagens apresentam suas próprias características dirigindo-se diretamente ao público; c) convivência entre os personagens, cada qual cumprindo seu papel na microsociedade; d) sinais de incômodo com o espaço.

Desenvolvimento: a) uma formiga é vista dentro da “INCUBADORA”; b) personagens ficam alterados; c)

público pode tentar reestabelecer a ordem na “INCUBADORA” acionando as “funções de sociabilidade”.

Desfecho: a) a convivência se torna insuportável e os personagens se irritam uns com os outros; b) P3 mata P2 com um tiro; c) P2 levanta e P3 tem um surto de raiva; d) personagens pedem para sair da “INCUBADORA”.

Resultado: a) “Congratulations!” – eles se conformam em continuar na “INCUBADORA”; b) “Game Over!” – coreografia de desespero.

Durante o desenvolvimento, os interatores poderiam acionar, até três vezes, cada uma das seis funções que seguem abaixo. Cada vez que fosse acionada, a função sofreria alterações sutis, dificultando as relações entre os personagens, logo, intensificando o desafio do espectador. Oferecíamos dezoito possibilidades de cenas:

ALIMENTAR: P1 serve pílulas e cápsulas de remédio aos outros dois personagens.

- Alimentar 1: todos se deliciam com a “comida”.
- Alimentar 2: P1 não alimenta P2.
- Alimentar 3: P2 se revolta contra P1.

RELAXAR: P3 coloca um tapete de grama sintética no centro da “INCUBADORA” e eles se deitam nesse jardim artificial.

- Relaxar 1: preparam o espaço com bastante calma. Diálogo segue tranquilamente.
- Relaxar 2: preparam o espaço com ansiedade. Diálogo entrecortado.
- Relaxar 3: preparam o espaço com urgência e irritação. Sem diálogo.

CONFRATERNIZAR: coreografia de festa.

- Confraternizar 1: coreografia completa.
- Confraternizar 2: coreografia com lacunas.
- Confraternizar 3: coreografia incompleta.

DESCULPAR: eles se abraçam e se beijam.

- Desculpar 1: eles executam as ações com calma.
- Desculpar 2: abraços e beijos desencontrados.
- Desculpar 3: beijos que se transformam em briga.

ENVERGONHAR: um dos personagens é obrigado a colocar chapéu de burro.

- Envergonhar 1: os outros dois personagens riem daquele que se envergonha.
- Envergonhar 2: os outros dois personagens riem e jogam objetos sobre aquele que se envergonha.
- Envergonhar 3: os outros dois personagens riem, jogam objetos e batem naquele que se envergonha.

ARREPENDER: um dos personagens se bate com uma palmatória.

- Arrepende 1: personagem bate com receio.
- Arrepende 2: personagem bate com volúpia.
- Arrepende 3: personagem bate com prazer.

O “Placar de Felicidade” começaria com cinquenta pontos, e o público seria informado, pelo próprio celular, sobre os efeitos de cada função na pontuação. A redução de pontos também visava aumentar o desafio dos espectadores ao longo do espetáculo.

FUNÇÃO	1ª vez	2ª vez	3ª vez
Alimentar	15 pontos	5 pontos	- 5 pontos
Relaxar	15 pontos	5 pontos	- 5 pontos
Confraternizar	15 pontos	5 pontos	- 5 pontos
Desculpar	15 pontos	5 pontos	- 5 pontos
Arrepende	- 5 pontos	- 10 pontos	- 15 pontos
Envergonhar	- 5 pontos	- 10 pontos	- 15 pontos

Tabela 2 – “Funções de sociabilidade”, pontuação do “teste de jogo”.

Contabilizando-se a tabela acima, nota-se que, se todas as funções fossem acionadas, a pontuação voltaria para o início, dado que a somatória resulta em zero. No entanto, com o assassinato de P2 no desfecho, o placar perderia 20 pontos. Essa era uma maneira de conduzir o resultado para

baixo da “Faixa de Plenitude”. Sem que o público soubesse, a única maneira de o jogo ser bem sucedido, seria “guardar” funções positivas até o fim.

3.2 Preparação de jogo: rigidez e flexibilidade

Em reuniões de estudos, observamos sistematicamente o *The Sims 3* para estudar a movimentação e a forma de se comportar dos avatares. Quando iniciamos o trabalho prático, cada ator buscava, como aquecimento, desenvolver as características e singularidades dos seus personagens: maneiras de andar, ficar parado, comer, olhar, pegar objetos etc. Como os *Sims* não falam, inventamos modulações vocais coerentes com os corpos que se desenhavam. Estávamos em busca de uma composição menos humana, por isso enfatizávamos uma movimentação artificial na articulação dos joelhos e dos cotovelos.

Games como o *The Sims 3* não favorecem a multiplicidade de sentidos. Tínhamos, então, o objetivo de recorrer a códigos expressivos com o mínimo de ambiguidade. O objetivo não era mecanizar os movimentos dos personagens, nem realizar caricaturas dos *Sims*, mas explicitar alterações de humor, motivações e diferentes estados emocionais, sem sinais de psicologismo.

Conforme a expressão gestual dos atores progredia, propúnhamos – Carolina Mendonça (assistente de direção) e eu – interações entre eles, a fim de que, juntos, chegassem às situações do roteiro-base. Os personagens foram criados a partir dessas improvisações.

A condução dos exercícios variava: algumas vezes os atores eram levados a seguir rigorosamente as situações do roteiro-base; outras vezes eles podiam provocar mudanças radicais da narrativa. Esta segunda opção – que chamamos de “*free mode*” por dar mais liberdade aos intérpretes – era rica de descobertas; despojados da obrigação de representar uma linha narrativa, eles realizavam as ações previamente estudadas, única e exclusivamente, preocupados em afetar seus companheiros. Existia, nessa simplicidade, a atenção em descobrir a próxima ação junto com o interlocutor em cena, uma troca sensível que enriquecia o jogo cênico. Assim, de forma

fragmentada, fora da sequência e sem uma justificativa dramática, todas as ações ganhavam em estado de presença e em significado.

Ao repetir esse trabalho diversas vezes, conseguíamos estudar maneiras de ocupar o espaço, variações de ritmos e de intensidades das ações cênicas. Os atores apropriavam-se do roteiro-base e uma homogeneidade de linguagem corporal começava a aparecer aos poucos.

Depois de exercícios pré-expressivos dessa natureza, ensaiávamos o que chamamos de “rotinas dos personagens”, constituídas por atividades banais, como acordar, tomar o café da manhã, exercitar-se... Cada rotina ocupava um lugar determinado no espaço e tinha qualidades específicas de fluxo (contínuo ou interrompido) e velocidade (lento ou rápido).

Cada vez mais, eu definia as marcações. Depois de algumas repetições, os atores as tornavam orgânicas; de forma meticulosa, esboçamos o roteiro-base ao longo de três semanas.

Nas duas semanas seguintes, dedicamos tempo maior às “funções de sociabilidade”, que foram também rigorosamente marcadas, neste caso, com atenção especial ao tempo de duração e à relação espacial entre os corpos. Durante sua criação, essas cenas curtas eram encaixadas em diferentes momentos do roteiro, o que modificava, de alguma maneira, as “rotinas dos personagens” preestabelecidas. O objetivo dessa prática era exercitar o domínio da narrativa e a habilidade de deslocar a posição das cenas.

Além dos artistas da cena (diretor, atores, preparadores corporal e vocal, iluminador, músico...), os técnicos começaram a participar ativamente dos ensaios (supervisor de mídias, engenheiro de som, programador de sistema, operador de luz e som...), sobretudo com a finalidade de executar e aprimorar o sistema digital (o *software* integrava partes da sonorização do espetáculo, o que exigia revisão frequente).

Assim, a cada ensaio, atores e equipe técnica construíam a cumplicidade necessária para a reorganização rápida do roteiro e, em poucos dias, os operadores conseguiam antever as ações dos atores sem que nada fosse verbalizado.

Figura 16 – Cabine técnica. Da esquerda para direita, Celso Linck (operação de luz), Lúcia Galvão (criação de luz), Daniel Maia (criação de som), Luciana Tognon (supervisão de mídias). Ensaio do dia 02/10/12.

Nessa etapa, ao invés de lutar para manter as partituras iniciais, os atores serviam-se delas como trampolim para dar vitalidade às suas ações e reorganizar a ocupação espacial, restando apenas vestígios das marcações anteriormente ensaiadas. Estudávamos, então, as melhores estratégias para voltar ao roteiro-base depois que uma “função de sociabilidade” fosse acionada. Como ligar duas cenas que não foram criadas para serem sequenciais? Por meio do texto, pela ação, comentando com o público, improvisando falas, assumindo uma ruptura abrupta ou executando mecanicamente? Nunca encontramos uma resposta para essa pergunta. Percebíamos, no entanto, que os atores precisavam se disponibilizar para reagir a qualquer modificação, ainda que sutil, da situação, para encontrar a melhor estratégia de efetuar cada ligação que fosse necessária.

No intuito de potencializar o aqui-agora, dividi os ensaios em quatro momentos: 1) “*free mode*”; 2) execução de “rotinas dos personagens”; 3) roteiro-base; 4) “espetáculo-game”. Este último momento era o que normalmente chamamos de “corrido”. No nosso caso, era caracterizado pela aplicação das “funções de sociabilidade” no roteiro-base, e não a repetição de uma estrutura fixa e predeterminada. Como as cenas se rearticulavam em

função da ação externa, era como se os atores sempre as fizessem pela primeira vez.

Eu não definia mais as marcações, apenas discorria sobre 1) interações entre os personagens; 2) ocupação do espaço; 3) qualidade do movimento de cada ator. Eventualmente, com o intuito de aprimorar a escuta entre os atores, repetíamos algumas ligações entre cenas. Nesse momento, os atores eram incentivados a acolher as novidades e acasos sem julgar o que era certo e errado.

Tal flexibilidade na minha maneira de conduzir os ensaios gerava certo desconcerto na equipe que esperava diretrizes cada vez mais precisas à medida que a data de abertura para o público se aproximava. Da minha parte, no entanto, eu insistia em manter um discurso aberto, preocupado, sobretudo, em não cristalizar o espetáculo.

Era consenso que a pontuação do “Placar de Felicidade” deveria afetar a interpretação, mas não tínhamos ideia de como isso poderia acontecer.

3.3 Temporada-teste: mapeamento de falhas

Fizemos doze apresentações no Teatro Coletivo (São Paulo), com uma média de quinze espectadores por sessão.

Já no saguão, era evidente como o público estava instigado em interagir com a cena usando o próprio aparelho celular. Enquanto pessoas abaixo de 30 anos pareciam entediadas pela redundância de explicações de como se inscrever no *software*, pessoas entre 30 e 60 anos ficavam desorientadas, quase desistindo da inscrição. Constatadas essas diferenças geracionais, decidimos que as informações seriam sintetizadas em um cartaz próximo da bilheteria e dois funcionários do teatro ajudariam os espectadores com dificuldades em manipular o próprio aparelho.

Por um erro técnico, *smartphones* que usavam o sistema operacional OS X apresentaram uma instabilidade que fazia com que algumas versões de *iPhones* saíssem constantemente do jogo, à revelia da vontade do interator. Não conseguimos resolver este *bug* até o fim das apresentações.

Figura 17 – *iPhone* de espectador, tela de abertura.

Na **Figura 17**, pode-se ver o *iPhone* de um interator que, durante o espetáculo, retornou para a tela de abertura do *software* “INCUBADORA”. Tendo em vista que é sempre a interface que cria a jogabilidade, problemas como esse prejudicavam o prazer de interagir. Espectadores portando aparelhos deste tipo tinham que se reinscrever várias vezes, o que foi motivo de reclamações recorrentes.

Para além dessas pessoas prejudicadas, em todas as apresentações notamos que, logo no início, os espectadores conectados apertavam botões aleatoriamente para testar a interface. Jogadores, normalmente, esperam que games reajam imediatamente aos seus estímulos. Em razão de o “espetáculo-game” ser cooperativo, o *software* funcionava por votação. O tempo de espera em que outras pessoas faziam suas escolhas gerava ansiedade, afinal, todos queriam assistir, o quanto antes, ao resultado de suas intervenções. Para não perder a credibilidade do jogo, a *voz em off* salientava a importância da cooperação entre os espectadores, mas isso não era suficiente. Ao ver, finalmente, seu apelido contabilizado pelo sistema, os interatores mostravam sinais de satisfação.

Ainda assim, a ansiedade, de fato, só diminuía quando os espectadores se certificavam de que o apertar de um botão, mais do que os nomes projetados, implicava também uma mudança da encenação. Efetuava-se o pacto de jogo, surgindo o prazer de agir sobre o evento.

Depois desse entrosamento com a interface e com o jogo, o público voltava sua atenção para a cena; uma parte dos espectadores tentava controlar a narrativa observando o “Placar de Felicidade”; outra parte, porém, dedicava-se a competir para ver quem conseguia interagir mais vezes e mais rapidamente, sem se preocupar com o impacto que a escolha teria no espetáculo. A proporção entre esses “interatores engajados” e “interatores competidores” variou de acordo com a apresentação. A questão seria então como assimilar esse comportamento “competidor” sem restringir a ação do interator.

Outro perfil interessante de interatores era formado por aqueles que procuravam “brechas” para subverter o objetivo do jogo. Eles queriam potencializar conflitos, ao invés de tentar amenizá-los. Criando distúrbios, eles pretendiam levar aquela microssociedade ao colapso o quanto antes; mais do que isso, queriam levar os atores ao esgotamento físico. De certa maneira, eles testavam o limite do universo simbólico instaurado. Entendo que eles queriam, na verdade, levar a própria representação à falência. Esses espectadores não estavam mais se relacionando com personagens, e sim com corpos humanos sobre os quais eles exerciam algum controle.

Ao invés de encarar isso como atitude baderneira de uma parte do público, entendemos que contrariar os objetivos do jogo seguindo suas regras era uma vontade genuína de testar comportamentos, portanto, uma maneira legítima de jogar. Como oferecíamos poucos recursos para esses “interatores provocadores”, eles logo percebiam as limitações do “espetáculo-game” e se entediavam.

Além desses perfis, verificamos que, no decorrer do “espetáculo-game”, o sistema de pontuação com valores opostos para uma mesma função gerava confusão generalizada: fazia pouco sentido apertar “alimentar” valendo quinze pontos em determinada situação e, pouco tempo depois, esta mesma função valer cinco pontos negativos. Por mais que houvesse uma justificativa dramática (“atividades benéficas tornam-se prejudiciais pelo excesso de repetição”, advertia a voz *em off*), a jogabilidade exigia simplicidade, e não explicações elaboradas.

Certa confusão ocorria também com as duas funções menos claras no imaginário do espectador – “envergonhar” e “arrepender”. O público tinha

dificuldade em aplicar esses verbos ao longo do “espetáculo-game”, tendo em vista que eles têm uma ação pouco definida. Além disso, “arrepender-se” é um verbo pronominal (no dicionário Aurélio não há outra acepção), o que era motivo de hesitação para o público: “quem vai se arrepender? Como *eu* posso fazer o *outro* se arrepender?”

Identificamos problemas também nos desfechos apresentados: o espectador não sabia como ganhar o jogo. A estratégia de reduzir a pontuação por meio do assassinato de P2 era uma manipulação que prejudicava o princípio básico de jogabilidade. Quando notavam a existência desse roteiro preconcebido, todos os espectadores se mostravam decepcionados, mesmo aqueles que não jogavam. Essa decepção estava atrelada à decisão inaugural de se manter um arco dramático, afinal, essa predefinição reduzia o controle que o espectador podia exercer. De certa maneira, o roteiro-base era um embuste da jogabilidade.

No que diz respeito ao cenário, a materialização da quarta parede só fazia sentido quando, servindo de resistência para a relação direta entre público e cena, era atravessada pela vibração energética dos atores. Esse atravessamento acontecia nos momentos em que os atores se dirigiam diretamente aos espectadores, rompendo com a convenção dramática, ou quando comentavam as escolhas de jogo feitas pelos interatores. Essas relações, às vezes fortuitas, às vezes ostensivas, estabeleciam um jogo real com a plateia, ora de cumplicidade, ora de confronto, que transpunha o interfaceamento instituído.

Nesse sentido, a cenografia, embora bem resolvida, impunha algumas dificuldades no tocante à escolha do material.

Figura 18 – P1 dirigindo-se diretamente ao público.

Na **Figura 18**, P1 reclama dos outros personagens diretamente para os espectadores e pede que eles mudem o rumo dos acontecimentos. Como se pode perceber, o plástico translúcido prejudicava a nitidez da cena.

4 Espetáculo-Game

Tivemos um mês de trabalho prático antes de levar “INCUBADORA versão final” a público novamente. No que diz respeito ao material usado na cenografia, colocamos um tecido transparente entre cena e plateia. Quanto ao *software*, a equipe de mídias interativas prontamente resolveu o *bug* que impedia certos celulares de se conectarem ao “espetáculo-game”.

As questões mais discutidas referiam-se a uma elaboração mais eficaz da “programação dramática”. Pelos testes realizados, concluímos que o conjunto de possibilidades teria que sobressair à coerência narrativa para não correr o risco de o “espectador-interator” tornar-se um apertador de botões frustrado por não influenciar, de fato, no universo ficcional.

Fraturando o roteiro-base, elaboramos, então, “módulos de cenas” autônomos que se alinhariam conforme estímulos dos espectadores. Essas cenas ficariam armazenadas em um eixo temporal virtual para se manifestarem segundo a variação do “Placar de Felicidade”. Ao fim de cada cena, as escolhas feitas pelos espectadores indicariam qual cena atualizar em seguida.

A relação com o tempo é um recurso usual para que se aumente o desafio em jogos digitais. Nesse “espetáculo-game”, caberia ao público administrar a felicidade dos personagens durante o período de uma hora. As cenas seriam agrupadas em ciclos de quinze minutos, e a interatividade liberada a cada quatro minutos. Com essa distribuição equilibrada, cada função que se acionasse instauraria novas situações, climas e estados, de acordo com o “Placar de Felicidade”.

O “drama gamificado” exigia, assim, uma configuração gráfica mais complexa, como se pode ver na figura a seguir. Seria muito difícil analisar essa “programação dramática” enquanto obra literária, pois, além de depender de outros sistemas cênicos, precisaria ser acionada pelo interator para funcionar.

Gráfico 4 – “Programação dramática” do “espetáculo-game”.

Fixamos os “módulos de cenas” em um eixo cartesiano, com as respectivas coordenadas:

(x) Linha do tempo: duração de sessenta minutos divididos em quatro ciclos, de quinze minutos cada.

(y) Placar de Felicidade: cem pontos divididos em três faixas, “Depressão”, “Plenitude” e “Euforia”.

Ao fim de cada “módulo de cena”, o acionamento das “funções de sociabilidade” alteraria o “Placar de Felicidade”, o que levaria a outro “módulo de cena”. Em dado momento (x: 20 min), a formiga apareceria, independentemente da cena. Conforme as funções acionadas pelos interatores, formar-se-ia uma linha narrativa em direção a três desfechos possíveis: D1 (Game Over), D2 (Congratulations!) e D3 (Game Over’).

No **Gráfico 4**, há três linhas narrativas hipotéticas. Logo depois da “Apresentação”, os interatores acionam uma “função de sociabilidade”. Percebe-se que, apesar de não causar alteração significativa no placar, cada escolha levaria a um “módulo de cena”. Além disso, é possível notar no primeiro módulo da linha narrativa azul (x: 0-15min; y: 30-70 pontos) que, se nenhuma função fosse acionada, o módulo ligar-se-ia com o seguinte, da mesma faixa. Observa-se também (x: 15-30min; y: 0-30 pontos) que, dependendo da função acionada pelos interatores, um mesmo módulo poderia ligar-se a dois módulos diferentes.

Com a supressão de um eixo narrativo fixo como roteiro-base, o “espetáculo-game” permitiria o encaixe de peças avulsas, e estaria apto a integrar o imprevisto. Do ponto de vista do “espectador-interator”, o que interessava não era ligar os módulos em uma linha narrativa, mas agir sobre a cena para interferir em uma situação instaurada.

Avaliando o comportamento do público durante o “teste de jogo”, consideramos necessário simplificar a jogabilidade, por isso decidimos estabelecer três funções positivas e três negativas: substituímos o “alimentar” por “brigar” (composto por tapas entre os personagens até levar a agressões físicas com o uso de objetos). Quanto à nomenclatura, para facilitar a compreensão das funções, substituímos os títulos: 1) “arrepender” por “castigar”; 2) “envergonhar” por “humilhar”. As sequências de ações permaneceram as mesmas.

Para aumentar o impacto no placar, mudamos também a pontuação das funções:

FUNÇÃO	1ª vez	2ª vez	3ª vez
Confraternizar	10 pontos	15 pontos	20 pontos
Desculpar	15 pontos	20 pontos	25 pontos
Relaxar	20 pontos	25 pontos	30 pontos
Brigar	- 10 pontos	- 15 pontos	- 20 pontos
Castigar	- 15 pontos	- 20 pontos	- 25 pontos
Humilhar	- 20 pontos	- 25 pontos	- 30 pontos

Tabela 3 – “Funções de sociabilidade”, pontuação do “espetáculo-game”.

4.1 Ensaios: instabilidade do jogo cênico

Recomeçamos o trabalho prático com novas improvisações. Buscávamos, desta vez, uma expressão corporal menos estilizada para os movimentos, sem, contudo, resvalar em qualquer tipo de realismo.

Nossa preocupação era exercitar o comportamento dos personagens nas três faixas do placar, por isso estudamos a ação física de cada um, de acordo com as variações do “Placar de Felicidade”. Diariamente explorávamos nuances até que, finalmente, chegamos a uma tabela que pautava o trabalho dos atores:

	Depressão	Plenitude	Euforia
Modo de falar	absorto	suave	ríspido
Volume da voz	baixo	audível	alto
Tônus Muscular	flácido	contração parcial	enrijecido
Movimento	introspectivo	metuculoso	extrospectivo

Tabela 4 – Parâmetros para a interpretação conforme as variações do “Placar de Felicidade”.

A partir disso, ensaiamos as cenas como módulos autônomos. Pouco interessados na marcação, prestávamos atenção às diversas possibilidades que interfeririam na gestualidade, modulação vocal e ocupação do espaço.

Evidentemente, a memória corporal do que tinha sido vivido durante o processo anterior compunha repertório rico para os atores lidarem com uma programação cheia de variáveis como a desta nova escritura cênica.

Ao final de um mês de ensaios diários, não produzimos um espetáculo que pudesse ser repetido e, inevitavelmente, as duas semanas anteriores à estreia foram cheias de angústia. Sempre que tentávamos retomar uma sequência, as cenas perdiam qualidade e frescor.

Ficava difícil dirigir o espetáculo de acordo com o que temos compreendido como direção. Meu objetivo era promover a reflexão dos atores e técnicos, todavia, muitas vezes, desnortado e sem saber como proceder diante de tantas variáveis, eu me via fazendo observações pouco assertivas e eficientes. Minha autoridade foi, por consequência, relativizada, sem, no entanto, que eu perdesse a liderança do trabalho.

Eventuais dúvidas dos atores levavam a discussões que, às vezes, chegavam a agressões verbais. Estavam todos nitidamente desamparados devido à flutuação dos módulos e todos reclamavam que sentiam necessidade de elementos fixos para conduzir o trabalho de interpretação. A falta de definições mais claras para os personagens levava a um nervosismo generalizado, e, por consequência, eles usavam mais força do que o necessário nas cenas. Como eles se machucavam constantemente, eu tentava definir ações mais delicadas, porém, sem muito sucesso. A “INCUBADORA” tornava-se, de fato, um ambiente inóspito e de difícil convivência.

Essa exacerbação exagerada dos ânimos possivelmente se devesse ao fato de percebermos uma mudança radical de paradigma nos parâmetros de atuação sem que tivéssemos um método prático de trabalho. Os atores tinham que substituir a rigidez da ação que seguia implacavelmente seu caminho segundo o roteiro-base, pelo princípio de uma ação estratégica, ou seja, que integrasse as informações obtidas no decorrer do caminho, o acaso e até mesmo a adversidade, para se automodificar. Não sabíamos, porém, como ensaiar isso...

4.2 Temporada de “INCUBADORA versão final”

Mesmo com a hostilidade nos perturbando na última etapa dos ensaios, levamos o trabalho adiante e apresentamos o espetáculo em um galpão chamado Caçamba Cultural, especialmente preparado para recebê-lo.

Ali, fizemos dezesseis apresentações com média de vinte espectadores por sessão.

O espetáculo chamou atenção de alguns setores da imprensa. Uma matéria da *Revista da Folha*, tratando do incômodo que o uso de celulares causa nas salas de espetáculo, destacou “INCUBADORA versão final” como um raro exemplo em que o aparelho é incentivado. Curiosamente, o jornalista afirma que o trabalho “rendeu-se” ao celular, desconsiderando que ele possa ter sido, voluntariamente, o ponto de partida da criação artística. Essa formulação mostra o quanto o aparelho é rejeitado no teatro⁴. Ao longo do texto, no entanto, o jornalista mostra que o espectador médio não deixa de consultar, manusear, jogar ou fazer outros tipos de uso do aparelho celular durante um espetáculo convencional. Esse comportamento do espectador deflagraria, segundo o jornalista, as reclamações mais variadas de atores e diretores.

Figura 19 – Matéria da *Revista Folha de São Paulo* abordando “INCUBADORA versão final”.

Na foto destacada, espectadores seguram seus celulares para interagir com o “espetáculo-game”. Na foto ao lado, um espectador vê mensagem do *Facebook* durante a apresentação de “Mulheres” (Dir:

⁴ MADURO, S. *Um olho no 'face', outro no palco*. Revista Folha de São Paulo, nº 142, 20/04.

Fernanda D'Umbra), em que o aparelho não é permitido. Essa possibilidade presente em “INCUBADORA” atraía, sobretudo, jovens não frequentadores de teatro.

Contando com esse “espectador-interator” pouco habituado ao evento teatral, colocamos a “programação dramática” para funcionar e o clima de trabalho melhorou surpreendentemente. Voltamos a vivenciar um ambiente descontraído e criativo, mesmo que instável e sujeito a constantes discussões.

Desde o início da temporada, notamos como a “programação dramática” promovia uma encenação desarticulada e fragmentária, ora lenta e intensa, ora acelerada e convulsiva, que dependia do desempenho dos interatores. Como se vê nos registros da apresentação realizada no dia 06/04/13, existiam também momentos de completo esvaziamento dramático que promoviam uma espécie de materialização do aqui-agora. Os atores colocavam-se à espera de um estímulo, oferecendo a presença física à intervenção do interator ou, em outros casos, criavam momentos voltados para ações físicas simples, como as de limpar o espaço, organizar objetos ou exercitar-se.

Figura 20 – Início do espetáculo, personagens caminham pelo espaço.

Figura 21– Início do espetáculo, P3 (ajoelhado) faz ritual de agradecimento.

Figura 22 – Início do espetáculo, P1 (sentado) espera que espectadores acionem alguma “função de sociabilidade”.

Figura 23 – Início do espetáculo, personagens executam função de sociabilidade “Confraternizar” acionada pelo público.

Ainda se notavam diferenças entre os interatores “engajados”, “competidores” ou “provocadores”, mas todos estavam voltados para uma experiência comum: a produção de um espetáculo, independentemente de conter uma narrativa coerente. O público mostrava-se, sobretudo, motivado para brincar com o “Placar de Felicidade”.

De acordo com o que fora definido pelas regras, os conflitos estabeleciam-se com mais nitidez nas extremidades do “Placar de Felicidade”. Conseguíamos identificar, assim, dois perfis genéricos: a) apresentações em que o prazer do público consistia em levar o placar para baixo de 30%, criando um ambiente de ações silenciosas; b) apresentações em que o prazer do público consistia em levar o placar para cima de 70%, criando um ambiente com vozes dissonantes e ações frenéticas. Raramente havia a tentativa de manter o placar na faixa de plenitude.

É possível compreender que essa tendência de provocar o desequilíbrio, metaforicamente vinculado a um índice de felicidade, esteja associada ao desejo de presenciar conflitos. Em conversas informais, no entanto, os espectadores se diziam movidos a acionar uma função com a

expectativa de descobrir o que aconteceria se os personagens agissem de determinada maneira naquela situação instaurada, mesmo que isso não fizesse nenhum sentido lógico. Identifico nesses comentários a tentativa de os espectadores experimentarem possibilidades do simulador e não a vontade de construírem uma fábula. Vale ressaltar que, não raro, essa liberdade de experimentação alimentava um prazer sádico do público, que se divertia com brigas, situações de humilhações ou exaustão. As ações com pontuação negativa eram, indiscutivelmente, as mais escolhidas, e era comum que o placar ficasse muito tempo nos seus extremos (entre 0 e 20 pontos e entre 80 e 100 pontos). Para evitar esses exageros, muitas vezes, no decorrer do espetáculo, os espectadores estabeleciam um acordo explícito, discutido verbalmente, no intuito de acionar uma mesma função.

Não tínhamos mais controle sobre a obra que seria produzida a cada noite, mas isso não significava que se tratasse de uma encenação improvisada. Quando, eventualmente, os atores ficavam alheios ao aqui-agora, o jogo cênico tornava-se arbitrário ou mecânico, ou seja, desconectado do público. Consciente dessa fragilidade do jogo, a cada apresentação eu estabelecia uma palavra-chave que servia como foco de atenção para os atores. Ela podia ser uma indicação um pouco mais precisa como “triângulo” (ocupar o espaço sempre neste formato) ou mais genérica como “objetos” (cuidado no manuseio deles).

O mais importante, contudo, era que eles se mantivessem atentos aos estímulos vindos da interface, isto é, às “funções de sociabilidade” acionadas pelos espectadores e à pontuação do “Placar de Felicidade”. O interfaceamento da cena era o ponto de contato com o público, o que, de fato, viabilizava a jogabilidade.

FASE 3: NARRATIVIDADE

Em “INCUBADORA versão final”, a relação entre o antes e o depois não era predeterminada, por isso, o drama não se configurava como uma série de momentos a serem atravessados pelos personagens, mas sim constituído pelo presente da ação. Ao invés da atualização de um roteiro pré-definido, essa operação colocava o tempo da narrativa em contínuo estado nascente. Não se deve, contudo, concluir que o propósito do “espetáculo-game” fosse encadear *agoras* sucessivos sem causa ou consequência; diferentemente, tinha-se em vista uma temporalidade caracterizada pela riqueza de possibilidades que se organizavam de acordo com as escolhas do interator.

A narratividade emergia da operacionalização de regras; no caso, a combinatória de “módulos de cenas” regia-se por um “Placar de Felicidade”. O procedimento de organização desses módulos merece reflexão. Mesmo depois de reformularmos o “teste de jogo” e de fraturarmos o roteiro-base, a despeito dos avanços concernentes à jogabilidade, identificamos um determinismo causal inadequado a nossos objetivos. Por quê?

Morin (1999) fala de um “paradigma da complexidade” para defender uma estratégia multidimensional que reconhece os traços singulares, originais e históricos, em vez de ligar todos os fenômenos pura e simplesmente a determinações ou leis gerais. Defendendo uma forma sistêmica de conhecimento, o autor afirma ser necessário avaliar a evolução, adaptação e equilíbrio de qualquer fenômeno, processo que ele ilustra com o tetragrama: ordem-desordem-interações-organização. Essa sucessão de estados está sujeita a uma “causalidade complexa” que contempla retroações, ruídos, sinergias, desvios etc. À primeira vista, essa multiplicidade de interferências pode aparecer como confusão ou irracionalidade. Cabe salientar, no entanto, que essa abordagem visa confrontar o reducionismo e fazer desmoronar o atomismo, o elementarismo e o positivismo¹.

¹ Morin (1999) chama de determinismo reducionista qualquer causalidade que desconsidera a simultaneidade de processos envolvidos para a efetuação de um fenômeno. É contrapondo-

Para sustentar o que ele chama de “paradigma da complexidade”, Morin (1999, p. 20-50 *passim*) reitera considerar “impossível conhecer as partes sem conhecer o todo, assim como conhecer o todo sem conhecer as partes”, frase que atribui a Pascal. Para destacar a importância das interações, o autor completa com o que se tornou uma máxima da complexidade: “a soma das partes é maior que o todo”.

Como já vimos, o título do “espetáculo-game” invocava a cientificidade e o isolamento. Mais do que isso, “INCUBADORA” era um modelo de mundo pautado pela ordem absoluta em que qualquer sinal de contradição era visto como ameaça à lógica racionalista. No percurso do espetáculo, todavia, a complexidade da organização social entrava em choque com o “paradigma da simplificação” inicialmente instituído.

Os problemas de organização social, tema que diz respeito à “INCUBADORA” desde sua primeira versão, só podem ser compreendidos a partir de um nível complexo da relação parte-todo. As interações entre as individualidades autônomas produzem um todo que retroage sobre as partes (MORIN, 1999). Em outras palavras, são as interações entre os indivíduos que produzem a sociedade, e simultaneamente é a sociedade que produz o indivíduo, logo, o produto é, também, o produtor. Morin (1999) chama essa propriedade de “recursão organizacional”.

Segundo Toffler (1981 apud DI BIASI, 2013, p. 130) sistemas sociais são “abertos, longe do equilíbrio, pululantes em desordem, em um interminável processo de mudanças”. Os ruídos perturbadores que provocam o aparecimento de um período de grande desordem levam à desintegração da organização social, que, por sua vez, reequilibra-se em um novo nível, ainda mais complexo. A emergência desta nova organização

se a esse “paradigma da simplificação” que ele formula o “paradigma da complexidade”. Segundo o autor, quando a ciência clássica reduz o conjunto de processos naturais a um pequeno número de leis, consequentemente elimina o local e o singular. Para ele, trata-se de aproximações que “se contentam em acreditar que a lei ou o princípio de unidade, o algoritmo, constituem o ponto final do conhecimento” (MORIN, *ibid*, p.181). Discordando da visão estática dessa ciência, ele salienta que tudo no mundo, quer dizer, o cosmos, no seu conjunto, e a matéria física, nos seus fundamentos mais elementares, tem uma história. O autor faz ainda uma crítica voltada ao fato de a ciência clássica se basear na disjunção entre sujeito/objeto e entre objeto/meio. Atualmente, a ciência considera que o observador interfere no objeto observado, e que, ao extraí-lo do meio e isolá-lo em um ambiente artificial, sua análise fica profundamente comprometida.

depende de sua capacidade de aprendizado, crescimento e experimentação que derivam de sua adesão às regras de “baixo nível”.

As características mais marcantes da “INCUBADORA” (limpeza, organização e louvor à alegria) podem ser atribuídas ao comportamento dos personagens e, estes últimos, por sua vez, produtos do conjunto de regras da “INCUBADORA”.

Aos poucos, o incômodo com as condições do espaço, sobretudo as dimensões reduzidas, instalava mal-estar e exaltação de ânimos; à medida que se manifestavam conflitos entre os personagens, a ordem estipulada era paulatinamente perturbada.

Dependendo das escolhas dos interatores e consequente evolução da narrativa, alguns fatores intensificavam tais conflitos, como:

- a má conservação da “INCUBADORA”: 1) objetos quebrados (caneta e câmera fotográfica) ou rasgados (cabeça do urso de pelúcia); 2) furo na parte inferior do tecido frontal; 3) sujeira nas paredes laterais brancas.
- falhas anunciando a possibilidade de um *tilt*²: 1) iluminação – sinais de instabilidade eram motivo de temor; 2) sonoplastia – hiato entre ação dos objetos e os respectivos sons (como o tilintar do sino e o tiro de revólver) geravam reclamações.

Em um universo asséptico como a “INCUBADORA”, quaisquer sinais de mau acabamento ou desarranjos como esses ganhavam dimensões exageradas³. A invasão de uma formiga, elemento completamente estranho

² *Tilt* é uma designação comum para o travamento de games, algo equivalente à paralisação do computador.

³ Todas as falhas e defeitos apontados foram incorporados ao longo da temporada do “espetáculo-game”: 1) o furo no tecido foi ocasionado pela maneira como foi fixado na montagem do cenário; 2) os erros de luz e som ocorreram na estreia; 3) objetos foram quebrados e rasgados devido ao manuseio descuidado dos atores nas primeiras apresentações; 3) as sujeiras nas paredes eram inevitáveis devido à tinta utilizada... A apropriação destes ruídos visava instigar uma colisão imagética: regra geral, nos games, a imagem sintética é trabalhada para não revelar suas imperfeições e é, sabidamente, imperecível; no teatro, a matéria é sujeita a danos e aos efeitos do tempo. Ao longo dos dias, à medida que a materialidade do teatro era revelada pelo seu aspecto falível, o jogo de representação era desvelado, polarizando esses regimes de signos completamente díspares, (o teatro e o game). Essas questões da imagem, embora muito interessantes, não fazem parte do escopo deste trabalho.

à “INCUBADORA”, culminava em crise generalizada, pois mostrava que o sistema estava sujeito a imperfeições.

Independentemente das “funções de sociabilidade” acionadas, o escoamento do tempo e o incômodo com os outros personagens passavam a deflagrar conflitos cada vez mais agressivos. A crise tornava-se visualmente evidente: o espaço, antes exageradamente limpo, ficava imundo; objetos quebravam-se e ficavam espalhados pelo chão. A partir do momento em que as regras não eram mais respeitadas, isto é, os personagens não cumpriam mais suas respectivas funções, o processo de desordem mostrava-se irreversível.

Estabelecida a entropia, o “espetáculo-game” não tinha inteligência suficiente para se auto-organizar a partir das interações entre os personagens.

Como se pode apreender pela descrição feita, mesmo depois de fraturar o roteiro-base, prevalecia um arco dramático que limitava o público a conduzir a narrativa, da ordem para desordem, ou – dentro dos parâmetros do “espetáculo-game” – da felicidade para infelicidade, sem permitir a emergência de uma nova organização. O tetragrama de Edgar Morin (ordem-desordem-interações-organização) não se efetua plenamente.

Essa incongruência não era premeditada, mas uma limitação sistêmica. Daí afirmar que o “espetáculo-game” padecia de um determinismo inadequado à proposta de trazer complexidade ao drama.

Cabe refletir em que grau a interatividade e jogabilidade elaboradas foram capazes de ampliar os horizontes de narratividade, ou ainda: em que medida o espectador jogava com a narrativa?

Partindo da perspectiva do jogador, Sweetzen (2008) divide a narrativa dos jogos digitais em três categorias: a) “jogador como receptor”, modelo elaborado a partir de histórias pré-gravadas e transmitidas sem que o jogador possa afetar sua progressão; b) “jogador como descobridor”, em que cabe ao jogador descobrir algumas peças-chave para seguir em frente; c) “jogador como criador”, que implica jogadores afetando ativamente uma estrutura, de tal forma que a narrativa é um produto de suas ações e interações. Para tanto, apresentam uma modelização sistêmica complexa, cuja propriedade de emergência constitui a experiência central da

narratividade. Jogos de simulação como o *The Sims* encaixam-se nesta terceira categoria.

A inovação a partir do fenômeno *Sims* foi que esses jogos eliminaram a ideia de caminhos narrativos e de vitória/derrota: uma organização complexa emerge da interação de elementos simples, sem uma seleção de linhas pré-fabricadas. Assim, a potência narrativa em *The Sims* vai além da lógica “escolha seu próprio caminho” da narrativa hipertextual, o que só é possível acontecer devido ao alto número de interações simultâneas em tal emaranhado de inter-retroações calculados pelo computador.

Embora tivesse algum grau de complexidade, e o espectador de fato agisse sobre a narrativa, o gráfico a que chegamos para representar a dramaturgia de “INCUBADORA versão final” estava aquém da lógica de um jogo de simulação. Apesar das várias possibilidades, os personagens revelavam-se autômatos de um mecanismo rígido em vez de partes autônomas de um sistema de “recursão organizacional”.

Fica a pergunta: como aprimorar as propriedades sistêmicas do “drama gamificado”?

1 Felicidade Duradoura vs. Felicidade Paradoxal

Apoiados na análise que Lipovetsky (2007) faz da busca pela felicidade nos tempos hipermodernos, concebemos os elementos dramáticos de “INCUBADORA versão final”.

Na sua perspectiva, um efeito instigante da exacerbação do individualismo é que, apesar de as pessoas cuidarem excessivamente de seus corpos, serem fanáticas por higiene e saúde, obedecerem às determinações médicas e sanitárias, contraditoriamente, proliferam as patologias individuais e a anarquia comportamental. Como explicar tais discrepâncias?

Primeiramente Lipovestky (2007) identifica uma intercalação entre um comportamento prudente-calculista e outro desregrado-caótico. A seu ver, essa dualidade é provocada por um paradigma paradoxal, segundo o qual a felicidade é urgente, mas, ao mesmo tempo, mostra-se cada vez mais inalcançável. A fim de explorar o conceito de “felicidade paradoxal”, ele relaciona cinco mitos/símbolos com o comportamento do homem contemporâneo:

Pênia (personificação da pobreza na mitologia grega): sob uma avalanche de convites dos meios de comunicação para gozar a vida, o indivíduo não suporta mais o cotidiano. O tédio, o ócio, a lentidão, a reflexão e tudo o mais que não leva aos prazeres imediatos passa a ser abominado; a opulência material, hipervalorizada em detrimento da introspecção, produz a miséria subjetiva. Não é à toa que, na sociedade de urgência da felicidade por meio do consumo, existe explosão de ansiedade, depressão e outros sintomas de degradação da autoestima que assinalam a vulnerabilidade do indivíduo.

Dionísio (deus grego dos ciclos vitais, das festas, do vinho): suas bacanais oferecem aos mortais a possibilidade de eles escaparem dos limites da identidade individualista para integrarem suas almas na

festa coletiva. Para o autor, hoje, ao contrário do que se supõe, vivenciamos a soberania dos prazeres individuais. Embora festiva, esta é uma sociedade radicalmente antidionisiaca. O hiperindivíduo acredita que é dionisiaco, mas apenas consome o ambiente e o produto instrumentalizado para sua satisfação privada.

Superman: a maximização da saúde, da sexualidade e da beleza são demonstrações de potência e da performance do eu. A pornografia retrai a sensualidade para expandir a fúria de quantificação dos parceiros, das posições e das combinações, incitando todos a se tornarem super-homens, sem pudor da libido. Ao minar o conteúdo afetivo do sexo, surgem as dificuldades para os laços afetivos. O mito do amor eterno perde importância e dá lugar a relações efêmeras e facilmente descartáveis.

Nêmesis (deusa grega da vingança): a civilização do bem-estar é fundada sobre sentimentos de rivalidade e competição entre iguais. Na “Hipermodernidade”, a inveja dos bens materiais é complementada pela inveja da felicidade do outro. Além do consumo de objetos, viagens e informações, existe a hiperexposição (e hiperconsumo) da intimidade. Se nas últimas décadas reinavam as estrelas de cinema, atualmente vemos a multiplicação de celebridades instantâneas no exagerado exibicionismo do homem ordinário. A exposição da própria felicidade cria uma competição em que todos querem “ser mais”, sair mais, viver experiências mais alucinantes, ter mais amigos etc.

Narciso: o investimento nos prazeres privados agencia uma cultura de excepcional narcisismo. Nada mais individualista e narcísico do que as novas preocupações relativas à saúde, ao corpo e à aparência. Embora seja

uma sociedade em rede, o vínculo social degenera-se completamente em função desse culto ao eu.

Em “INCUBADORA versão final”, as características dos personagens foram elaboradas a partir da discussão feita em cima desses mitos/símbolos:

a) Personagem 1: saúde e limpeza.

Representava o projeto de conquista da felicidade por meio da crescente dominação da natureza pelo homem. Além do narcisismo apontado pelo referido autor, o personagem incorporava a noção de maximização da saúde, sintomas de ansiedade e vulnerabilidade; repetidamente elogiava a estrutura da “INCUBADORA”, higienizava e desinfetava o ambiente, assim como ditava a rotina dos outros personagens com alertas, sinos, avisos etc., como um porta-voz do sistema. No início de cada ciclo do “espetáculo-game”, distribuía cápsulas que correspondiam à refeição dos personagens. Em alguns momentos, esse ritual automatizado saía do controle e fazia com que os remédios se espalhassem por todo o espaço. Estava frequentemente se exercitando ou se examinando e, quando terminava sua própria inspeção, fustigava seus parceiros à busca de sinais de doença. Enaltecia o monitoramento dos vícios, por isso, sempre que a função “Relaxar” era acionada, ele distribuía café sem cafeína e cigarro sem nicotina. Ficava profundamente abalado diante da formiga que invadia a “INCUBADORA”, uma vez que ela poderia introduzir alguma bactéria em um mundo hermeticamente protegido como o que viviam. Em dado momento, ele advertia os companheiros de que não conseguia mais ser feliz em um lugar ameaçado por germes ou, pior ainda, sob o qual pudesse haver um formigueiro, razão por que ele estava sempre intranquilo e sua alegria era puro fingimento. Apesar de ser responsável pela saúde

e higiene (e talvez por isso mesmo), era o primeiro a apresentar sintomas de claustrofobia e hipocondria.

b) Personagem 2: poesia e organização.

Era responsável pela organização da “INCUBADORA”, inclusive pelo controle do tempo de duração do jogo. Bastante racionalista, estava sempre preocupado em dar nomes, rótulos, categoria e gênero a tudo que estava no entorno, por isso fazia buscas e consultava seus registros anteriores no intuito de encontrar as melhores definições possíveis. Fumante compulsivo, reclamava do cigarro sem nicotina, do café sem cafeína e, principalmente, das cápsulas que eles precisavam engolir em nome da saúde. Embora introspectivo, dos três, era quem menos suportava o tédio, que ele relacionava a uma “perda de tempo” nos poucos minutos que eles tinham de jogo. Tinha, por isso, momentos de muita extroversão, mostrando-se falastrão e, sobretudo, ansioso em gozar cada minuto. Na faixa de “Euforia”, mostrava tanta agitação e impulsividade que, sem querer, acabava agredindo os companheiros, quebrando seus respectivos objetos ou desorganizando tudo o que ele mesmo tinha organizado. Segundo dizia na sua apresentação, queria ser um poeta, porém, diante da dificuldade de elaborar suas próprias metáforas, dedicava-se a reconfigurar autores clássicos (Shakespeare, principalmente) em uma mixagem aleatória, entendida por ele como “arte contemporânea”. Incapaz de entender a grandiosidade do poeta e dramaturgo, e constatando que a “INCUBADORA” era um ambiente mais voltado para a alegria e a risada do que para o trágico ou qualquer outro tema que trouxesse a finitude do homem à tona, passava a se empenhar única e exclusivamente ao “bom humor”, ou, mais precisamente, à “arte de contar piadas”. No seu

entender, essa era uma forma de produzir o prazer imediato, e enriquecer as relações entre os personagens. Inábil também para contar piadas, suas tentativas incomodavam seus parceiros, o que ocasionava discussões recorrentes. Outra peculiaridade era sua dedicação aos prazeres privados a que Lipovetsky (2007) relaciona com o falso Dionísio de nossa época: embora festivo, mostrava-se bastante individualista quando a função “Confraternizar” era acionada e, dependendo da condução do jogo pelos “espectadores-interatores”, encantava-se por P4, uma boneca inflável, na qual investia toda libido (a relação com a boneca satisfazia-o completamente, afinal o personagem não tinha qualquer referência afetiva/sexual na “INCUBADORA”).

c) Personagem 3: ordem e louvor à alegria.

Responsável pela segurança de todos os personagens, expunha o tempo todo um apito que usava para coibir o menor sinal de distúrbio à ordem estabelecida. Zelava também pela manutenção dos bons costumes – o tilintar do seu apito fazia os outros dois personagens interromperem imediatamente suas respectivas ações para que ele, enfim, pudesse fazer um sermão. Dizia-se especialmente preocupado com a harmonia, o que, na sua compreensão, era uma calma silenciosa e constante, sempre igual e sem imprevistos. Proclamava uma religiosidade na qual se misturavam credences, práticas e símbolos diversos: o resultado configurava um discurso vulgar de autoajuda que visava “expulsar o caos de dentro de cada um” e “louvar a alegria”. Para tanto, assiduamente repetia palavras positivas; recorria a uma técnica de risos crescentes, muitas vezes descontextualizada da situação vigente; enchia e espalhava balões vermelhos (“cor magnetizante”) pelo

espaço. O personagem não suportava as dificuldades de convivência que ameaçavam o “louvor à alegria”; no limite de sua irritação, revelava um revólver com que matava qualquer um que estivesse levando o sistema à desordem, se fosse o caso, os outros dois personagens. A morte, todavia, não estava prevista nas regras do jogo: o(s) personagem(ns) assassinado(s) levantava(m)-se logo depois de cair, o que deixava P3 ainda mais nervoso. Não satisfeito, ele voltava a atirar nos parceiros sempre que eles o incomodassem. Quando o jogo estava abaixo da “Faixa de Plenitude”, mostrava sinais de uma tristeza profunda, que o impedia, inclusive, de se mexer e de falar.

Pela descrição, é possível identificar algumas dicotomias presentes nos personagens – P1 (saúde-doença), P2 (introspectivo-extrospectivo ou poesia-piada), P3 (alegria-tristeza) – oriunda da versão anterior, motivo pelo qual eu ainda os considerava “personagens binários”, conforme definido na versão 2.1.

Além da polarização no comportamento, as compulsões e patologias (TOC, depressão, síndrome do pânico e transtorno bipolar) também apareciam como vestígios daquela pesquisa realizada alguns anos antes. Dessa vez, porém, essas características estavam diluídas, sem uma predominância tão explícita.

Deste conjunto de atributos, provinha a inadequação dos personagens em relação às normas de ordem da “INCUBADORA”.

2 Causalidade Simples vs. Causalidade Complexa

Como já foi explicado, o gráfico da narrativa evoluía de acordo com duas coordenadas: (x) a passagem do tempo e (y) a pontuação de felicidade. Fixos neste eixo cartesiano, existiam “módulos de cenas” autônomos. Cada módulo apresentava uma situação fechada que culminava em um conflito ou impasse, próximo ao que, no teatro, entendemos como “nó dramático”.

A interatividade era liberada pelo *software* no auge do conflito que acontecia, a cada quatro minutos, mais ou menos, instigando o espectador a mudar o rumo dos acontecimentos. Pela prática, verificamos que esse era o menor período necessário para que uma situação capaz de estimular a ação dos interatores fosse instalada.

De acordo com suas escolhas diante dos conflitos apresentados, os “módulos de cenas” alinhavam-se e formavam uma narrativa. Assim, na relação entre o possível oferecido pela “programação dramática” e o imprevisto experimentado pelo público, nasciam os princípios poéticos do espetáculo. No depoimento de muitos espectadores, essa brincadeira era divertida e surpreendente no início, porém, tornava-se previsível no decorrer do tempo. Tentemos entender um pouco esses comentários.

Um dado módulo, que chamarei de “M1”, é atualizado pelos atores quando o “Placar de Felicidade” entra na faixa de “Euforia”. Nessa cena, P2 dança, conta piadas e ri histericamente; devido à restrição do espaço, sua agitação incomoda os outros personagens. Também eufóricos, devido à pontuação acima de 70 pontos, eles se exaltam e ofendem P2. Delineia-se um conflito entre os personagens. Nesse momento, a interatividade é liberada.

A seguir, temos o registro da apresentação realizada no dia 06/04/13, em que, diante dessa situação, os interatores acionam a função “Humilhar”.

Vemos que P1 e P3 executam a respectiva função, colocando o “chapéu de burro” na cabeça de P2; jogam objetos sobre ele; fotografam e riem de P2. Em reação, P2 vocifera de raiva dos personagens, e xinga o público por ter feito tal escolha.

Figura 24 – Desenvolvimento do “espetáculo-game”, P2 dança sozinho e conta piadas.

Figura 25 – Desenvolvimento do “espetáculo-game”, execução da função de sociabilidade “Humilhar” acionada pelo público: P1 joga lixo sobre P2.

Figura 26 – Desenvolvimento do “espetáculo-game”, execução da função de sociabilidade “Humilhar” acionada pelo público: P1 e P3 fotografam e riem de P2.

Figura 27 – Desenvolvimento do “espetáculo-game”, P2 reclama da função “Humilhar” acionada e xinga o público.

Figura 28 – Desenvolvimento do “espetáculo-game”, P2 reage mostrando sinais de agressividade.

Na **Figura 28**, vê-se, ao fundo, P1 limpando a sujeira que ele mesmo fez e P3 preparando-se para fazer um louvor à alegria. P2, no primeiro plano, não esconde sua raiva, advertindo que o público tomasse cuidado com suas próximas escolhas. O que aconteceria em seguida? Não era fácil prever, afinal, tudo dependeria do “Placar de Felicidade”.

A despeito da fragmentação do roteiro, o objetivo dos atores consistia em manter a linearidade de causa e efeito. Como já foi dito, não existia um modelo de ligação entre as cenas, por isso, eventualmente, fazia-se necessário improvisar pequenos diálogos. Desconsiderando essa margem de improvisação, é possível ilustrar a maneira como os “módulos de cenas” se alinhavam.

Chamei a situação inicial (em que P2 dança sozinho) de “M1”. Observemos as coordenadas desse módulo (x: 30-45 min; y: 70-100 pontos) e suponhamos que o “Placar de Felicidade” estivesse com 80 pontos.

Gráfico 5: “Programação dramática” do “espetáculo-game”, possibilidades sequenciais.

Diante das ofensas entre os personagens, o interator podia acionar qualquer uma das funções disponíveis, fosse para (a) amenizar, fosse para (b) intensificar o conflito.

Na tentativa de amenizar (a), o interator poderia ter acionado uma das funções positivas (“Desculpar”, “Relaxar” ou “Confraternizar”), mas qualquer uma delas faria subir a pontuação, afastando, então, o placar, da “Faixa de Plenitude”. Assim, nas novas circunstâncias, contraditoriamente, surgiriam conflitos ainda mais agressivos: em “M2”, no gráfico, P2 ficaria mais agitado e expansivo. No intuito de proteger suas privacidades, os outros personagens usariam fitas adesivas para delimitar fronteiras no exíguo espaço da “INCUBADORA”. Devido à diferença dos territórios, essa divisão levaria a ofensas ainda mais violentas do que as iniciais, até, enfim, desembocar em novo “nó dramático”.

Voltando à “M1”, no sentido oposto, a fim de intensificar o conflito (b), nessa apresentação, os interatores acionaram uma função negativa (“Humilhar”). Como também aconteceria no caso das outras funções negativas (“Brigar” e “Castigar”), a escolha levou a uma explosão de ânimos. Todavia, o placar voltou para a “Faixa de Plenitude”. Ora, pela regra estabelecida pelo jogo, com a pontuação nessa faixa, eles ficariam mais calmos e experimentariam o conforto coletivo: a convivência, portanto, voltou a ser pacífica e a violência iminente percebida na **Figura 28** (P2 segurando um bastão) não se efetivou.

Assim sendo, nessa apresentação registrada, a função “Humilhar” eleita pelo público levou à “M3”, em que P1 fazia uma limpeza e dedetização no espaço e P2 sentia-se reconfortado. Um estado de mal-estar subjacente, contudo, faria com que P2 reclamasse da maneira como P1 estava organizando os objetos higienizados. Esse pequeno desentendimento conduziria a outro “nó dramático”, ainda que ameno, e a interatividade seria novamente liberada.

Quero mostrar que, escolhendo qualquer função, o público teria modificado o “Placar de Felicidade” e preparado o contexto para o evento seguinte. Todavia, o acionar de uma função negativa, como “Humilhar”, ao contrário do esperado, levou ao apaziguamento, e não ao incitamento do conflito. Esse era um paradoxo do jogo que gerava estranhamento e, sobretudo, surpresa.

No estudo de processos sistêmicos, Morin (1999) fala em “ecologia da ação”: “toda ação, desde que ela começa, desde que ela entra no mundo, entra num jogo de interações que a fazem muito rapidamente escapar de seu autor” (MORIN, 1999, p. 72). Assim, em “INCUBADORA versão final”, embora as ações fossem inicialmente categorizadas como positivas e negativas pelas regras do jogo, ao longo do espetáculo, elas desencadeavam processos inesperados e contraditórios. No “espetáculo-game”, positivo e negativo tinham, portanto, efeitos contingentes.

Se fosse dado outro exemplo em que, ao invés de 80 pontos, o placar estivesse com 100 pontos, ao acionar “Humilhar”, o placar continuaria na faixa de “Euforia”. Neste caso, a escolha poderia fazer eclodir situações agressivas.

A evolução do gráfico dependia de uma simultaneidade de fatores, razão pela qual entendíamos tratar-se de uma “causalidade complexa”. A despeito das variáveis, para o espectador mais atento, não demorava a ficar claro que, apesar de serem vários, todos os caminhos levavam ao colapso do sistema.

Todo o investimento da “programação dramática” conduzia os eventos para uma mesma “moral da estória” (ainda que apresentada por três desfechos distintos), a saber, a falência do modelo.

Nos registros que mostram o fim desse mesmo espetáculo, nota-se a bagunça de objetos no espaço, as fitas demarcando a divisão de territórios e o suor dos corpos encharcando os figurinos. P2 faz elogios públicos à boneca P4, e P3, por sua vez, mostra-se incomodado com essas demonstrações, impróprias, de afeto. Intolerante com esse suposto atentado ao pudor, P3 saca o revólver e atira em P2. P1 entra em pânico diante das circunstâncias. A interatividade é, então, liberada: que “função de sociabilidade” o público acionaria? “Brigar”, a fim de acirrar o conflito e, no calor da situação, permitir que P1 também fosse morto por P3? “Relaxar” ou “Confraternizar”, para dispersar a tensão do ambiente? “Humilhar”?

Figura 29 – Fim do espetáculo, P2 dança com P4 (boneca) e P3 dá sinais de incômodo.

Figura 30: Fim do espetáculo, P3 aponta o revólver para P2.

Figura 31: Fim do espetáculo, P3 mata P2.

Figura 32 – Fim do espetáculo, P3 olha irritado para P1, que busca ajuda do público.

Figura 33 – Fim do espetáculo, P1 usa P4 (boneca) para se proteger de P3.

Nessa apresentação, o público escolheu a função “Brigar” e P1 também foi morto. O “espetáculo-game” acabou com um dos desfechos “Game Over”, abaixo da “Faixa de Plenitude”.

3 Narrativa emergente

O controle do programador de jogos de simulação concentra-se nas regras de interação. O único modo de saber ao certo qual o impacto das regras no comportamento global é rodar o programa e assistir a seus desdobramentos. Ainda que os comportamentos estejam solidamente codificados nas regras originais, “macrocomportamentos exibidos por personagens são emergentes por não serem explicitamente programados ou previsíveis” (CUZZIOL, 2008, p. 432).

Na programação de elementos que se relacionam em um contexto predeterminado, elabora-se uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações em torno de eventos emergentes, daí autores como Santos (2010) chamar o fenômeno de “narrativa emergente”. Vejamos dois exemplos: o teste de um jogo hipotético⁴ e um diário virtual do site *The Sims*⁵.

Imaginemos um programador que cria o personagem “Fulano” com uma série de estados lineares (andar, esperar, correr, atirar, morrer...) conectados por regras de transição. O interator aciona “andar” para explorar o espaço virtual com “Fulano”. Esse comando foi programado para, a uma determinada distância de um inimigo, mudar automaticamente para o estado “correr”. Os inimigos, por sua vez, são instruídos a correr atrás de “Fulano”.

Embora rigidamente codificados, os resultados desse jogo imaginado como exemplo são imprevisíveis. O que aconteceria se cinco inimigos rodeassem “Fulano”? Suponhamos que, ao cumprir a instrução “correr” para os cinco lados simultaneamente, “Fulano” se movesse continuamente, mas sem sair do lugar. Os inimigos também correm e param (afinal, essas são as

⁴ Inspirado em experiência descrita em Cuzziol (2008).

⁵ Baseado na análise de diários virtuais que encontrei em Braga (2009). No site do *The Sims*, os jogadores podem se cadastrar para relatar a vida de seus personagens na forma de diários. Mesmo que não sejam descrições fiéis, esses diários sempre se baseiam no cotidiano virtual de avatares (o site proíbe a produção de textos que não usem a estrutura do game como referência). Escritos em primeira ou terceira pessoa, ou variando entre as duas formas, a narrativa normalmente intercala imagem e texto. Braga (ibid) apresenta muitos exemplos interessantes de como os jogadores preenchem lacunas do jogo com diálogos e motivações, ora projetando-se no personagem, ora entendendo-o como um personagem completamente autônomo.

regras preestabelecidas), fechando um circuito contínuo de ações repetidas (*looping*). Podemos vislumbrar uma espécie de coreografia patética envolvendo todos os personagens a que intitularemos de ou “festejar”.

Existe, nesse simples caso, uma semente de narrativa. Certamente, ao elaborar os algoritmos, o programador não esperava que “Fulano” dançasse com seus inimigos, e, considerando o resultado como um *bug*, poderia alterar a programação. Um interator hipotético poderia interpretar as reações dos personagens como “festejar”, um comportamento emergente do sistema.

Vê-se que a definição de comportamento emergente depende do intérprete e está intimamente vinculada à ideia de narratividade. Mesmo que o programador refaça os códigos iniciais para que “Fulano”, na situação de acuação por cinco inimigos, entre em estado de “rezar”, assim evitando um suposto *bug* (o constrangimento de o personagem “festejar” com inimigos), sempre haverá um grau de imprevisibilidade, que, mais do que surpreender o próprio autor do programa, é a finalidade do interator ao manipular “Fulano”. Jogos como esse que foi ilustrado efetivam-se, portanto, no intervalo entre o que o “interator quer” e o que o “personagem quer”, a despeito do programador.

O exemplo acima pode parecer banal. Entretanto, segundo Johnson (2003), para se construir um sistema complexo, é melhor contar com elementos simples densamente interconectados e deixar que comportamentos mais sofisticados ocorram paulatinamente. O próprio designer de games Will Wright defende essa ideia. Em entrevistas para Johnson (2003), ele relata que, em seus testes, percebeu que o jogo *The Sims* funcionaria melhor se os personagens tivessem personalidades unidimensionais: quando o interator seleciona determinada característica para o seu avatar, automaticamente anulam-se todas outras que possam ser conflitantes (como foi explicado no TUTORIAL). Essa unidimensionalidade faz com que os personagens tenham traços quase “patológicos”. No módulo de simulação, em que os personagens têm autonomia, um *Sim ordeiro* passa longuíssimo tempo arrumando seu quarto, enquanto um *Sim relaxado* nunca se ocupa com essa tarefa; um *Sim naufrago do Sofá* não trabalha e passa o dia todo assistindo à televisão; um *Sim Sem Senso de Humor* nunca ri...

Outra particularidade é que todos os *Sims* almejam recompensas imediatas ao invés de ter objetivos em longo prazo. Mesmo com essa simplicidade, é possível construir uma trama relativamente complexa baseada no hiato entre o que “interator quer” e o que o “personagem quer”, desde que o interator use sua imaginação para preencher o intervalo.

Para visualizar com mais clareza esse procedimento, passemos ao outro exemplo. Em seu diário virtual, Carmita conta a estória de *Arvoredó*, um *Sim universitário* que mora em uma república da *UNESim*. Ele é um estudante de física, cuja personalidade foi definida por Carmita: o jovem galã anda sem camisa pelo campus, gosta de jogos eletrônicos, sai para festas, participa de uma sociedade secreta, aspira ser um designer de games e coleciona uma série de relacionamentos passageiros com estudantes.

Braga (2010, p. 98) apresenta a seguinte passagem desse diário: “Quando a simgatinha foi ao (sic) toalete, aproveitei para fazer contato com a Estefânia, a barman gata. Conte sobre (sic) minha fama de ‘Rei dos Amassos’ na Universidade e acabamos marcando um encontro para a noite seguinte.” Segundo Braga (2010), a contragosto de Carmita, diversas aventuras amorosas do protagonista são apresentadas no diário, até que *Arvoredó* apaixona-se, começa a namorar e casa-se com *Cristal*. O diário segue adiante relatando o esforço de Carmita em manter o casal unido. Por mais que ela manipule *Arvoredó* para mantê-lo fiel ao casamento, ele tem o “impulso” de seduzir outras mulheres.

Ora, como no exemplo anterior, o comportamento do personagem responde às características pré-programadas, neste caso, pela própria Carmita. *Arvoredó*, evidentemente, não tem vida como a entendemos biologicamente: tem uma vida virtual. Ele é um conjunto de algoritmos, cuja rede de microcomportamentos autônomos dá organicidade ao sistema digital; por isso, embora, na maioria das vezes, o personagem atenda aos estímulos externos, em outras situações, responde aos algoritmos que o compõem, tendo uma ação independente do comando da jogadora. A curta passagem

retirada do diário mostra que Carmita faz uma interpretação dramática desse comportamento do avatar para escrever um diário adolescente⁶.

Referindo-se ao próprio *The Sims*, Machado (2002) escreve:

Temos aqui situações narrativas que, em cada uma das suas ocorrências singulares, poderiam fazer parte de uma peça de teatro ou de um filme de ficção, mas neste caso ocorre de forma autônoma e imprevisível, a partir de certas condições iniciais decididas pelo interator, das regras e limites impostos pelo programa e das combinações aleatórias que o computador vai operando ao longo do processo de geração do mundo dos Sims (MACHADO, 2002, p.94).

Talvez nem tudo que Carmita tenha escrito corresponda ao que aconteceu enquanto ela jogava, mas isso, a bem da verdade, pouco importa, afinal só ajuda a mostrar que coube à sua imaginação preencher as lacunas dos algoritmos. Por esses dois exemplos, chamo a atenção para o seguinte fato: com uma rede implícita que dê coerência e inteligibilidade, eventos em jogos de simulação podem criar um enredo com diferentes graus de complexidade.

No meu contato com o *The Sims*, observei que a interação entre os elementos do sistema cria tempos mortos, ações cujas motivações não são claras, efeitos imprevisíveis, entre tantas outras qualidades que vão de encontro à cadeia bem costurada de causas e efeitos predeterminados de um drama.

No game, embora não haja uma narrativa coesa, existem “dispositivos capazes de fazer emergir uma variedade de acontecimentos não mapeados” (MIGLIORIN, 2006 apud GOMES, 2009) com algum grau de narratividade. Elementos dramáticos podem contribuir para esses dispositivos.

Gomes (2009) enxerga a possibilidade de sobreposição de duas matrizes narrativas. Utilizo esse raciocínio para pensar o “drama gamificado”: a) matriz canônica (“de cima para baixo”), composta por procedimentos já estabelecidos pelo gênero dramático – construção de cenas e diálogos,

⁶ Pela descrição extraída, não temos como saber quem deu o comando para *Arvoredo* falar com a “barman gata” (sic). Por esta razão não é possível argumentar que se trata de um comportamento emergente. O exemplo só veio para ilustrar a relação de interpretação da jogadora. De qualquer maneira, é curioso observar que, mesmo pela descrição, mantém-se a dúvida: quem está no controle, o programador, o interator ou o sistema?

marcações que estabelecem nexos causais entre ações, conflitos etc; b) matriz emergente (“debaixo para cima”), composta por comportamentos que emergem da combinatória de instruções.

Não vislumbro relação pacífica entre essas duas matrizes, mas um confronto no cerne do “drama gamificado” que coloca a ideia de controle em xeque. Nesse sentido, a “matriz canônica” poderia ser entendida como um banco de cenas, enquanto a “matriz emergente”, um processo de algoritimização da dramaturgia, traduzindo ações em parâmetros que reagem uns aos outros.

Ao conjugar a “matriz canônica” e a “matriz emergente”, a ideia de um núcleo central de produção de conteúdo desestrutura-se e o “autor dramático” torna-se um “autor programador”. O criador do sistema não tem controle sobre o que emergirá no contato com o interator, mas, ao delimitar suas regras, conduz a produção do sentido. O discurso do “autor programador” não estaria, portanto, nas cenas, mas sim na jogabilidade.

A despeito dos avanços em relação ao modelo de ramificações da versão anterior, o experimento final de “INCUBADORA” ainda foi marcado pela preponderância da “matriz canônica”. Se, por um lado, a narrativa “de cima para baixo” dava continuidade a uma reflexão que vinha se constituindo desde as versões anteriores, por outro, não potencializava as propriedades emergentes do “espetáculo-game”, a ponto de fazer emergir novas propriedades e, assim, problematizar o próprio discurso de “crítica à felicidade”.

Em um sistema auto-organizador, depois da entropia intencionalmente provocada, a “programação dramática”, supostamente, permitiria uma reorganização “debaixo para cima”.

Não falo de um apaziguamento final produzido pela estrutura narrativa, indicando que tudo retornaria à ordem de acordo com um arco dramático convencional. Refiro-me, diferentemente, a um processo de retroação entre comportamento individual e organização social que fizesse eclodir novos conceitos, comportamentos e, possivelmente, regras para o jogo. Ou seja, a emergência de outro nível de complexidade do sistema.

EMBATE FINAL

Apresentei, na **FASE 1: INTERATIVIDADE**, uma genealogia abrangente de “INCUBADORA”. Referências completamente diversas, como o utilitarismo anglo-saxão e “Felicidade Geral”, vigilância e espetacularização, “Big Brother Brasil”, performances de Marina Abramovic, “Entre quatro paredes”, de Jean P. Sartre, entre outros, balizaram uma experiência prática de contato contínuo com o público. A sobreposição, às vezes bastante arbitrária, desse material disperso, guiava, de maneira errante, um experimento de teatro e interatividade. A cada passo, novas dificuldades apareciam, sobretudo, no que diz respeito às regras de interação, “interfaceamento da cena”, objetivos dos espectadores e organização de um roteiro capaz de se transformar a partir da ação externa.

A primeira pista para o enfrentamento de tais problemas foi a relação (diga-se, feita por espectadores), com o *The Sims*.

As séries *Sims* foram um dos primeiros sistemas digitais a criarem condições para auto-organização a fim de promover entretenimento. Em *SimCity* (surgido por volta de 1990), o interator administrava uma cidade; existia no game uma cativante qualidade orgânica que fazia com que ele se assemelhasse mais a formas de vida do que às linhas de comando dos primeiros algoritmos digitais, motivo pelo qual muitos autores o entenderam como uma forma de vida artificial (*A-life*). Outros “jogos de simulação” foram produzidos e, finalmente, em 2000, sobressaiu-se *The Sims*, em que os interatores manipulam a vida de personagens virtuais orientando-se por pontos de “Felicidade Duradoura”.

Como tínhamos um percurso já estabelecido, lidamos de maneira bastante hesitante com essa nova referência.

Depois de uma longa interrupção do trabalho, desenvolvi, junto com o laboratório de mídias interativas **memeLab**, um *software* que permitiria ao espectador utilizar o próprio aparelho celular para interagir com a cena. Ao retomar “INCUBADORA”, todos estudos e experimentos anteriormente realizados permaneceriam latentes, no entanto, *The Sims* assumiria a posição de referência principal.

O escritório de design **QuesttoNó** elaborou, então, um sofisticado projeto cenográfico que transformaria o ambiente em protagonista do espetáculo. Nosso intuito não seria emular o game, mas, ao contrário, problematizar seus fundamentos mais elementares na conceituação de “Felicidade Duradura”. Por essa razão, chamamos a nova etapa do projeto de “crítica à felicidade”.

Jogabilidade e narratividade estiveram, a partir de então, imbricados para que pensássemos o teatro na “cultura da interface” (JOHNSON, 2001), perscrutando um campo de conhecimento ainda pouco explorado pela teoria das artes cênicas, a saber, os sistemas auto-organizadores digitais. Foi difícil abordar jogabilidade, sem tratar de narratividade; no intuito de priorizar um ou outro tema, separei-os em duas fases.

Na **FASE 2: JOGABILIDADE**, relatei o primeiro contato com os atores e o receio evidente que eles tiveram de agregar o aparelho celular ao evento teatral. Apoiado em Guénoun (2005), estipulei as primeiras balizas teóricas para iniciar o experimento prático. O autor pensa teatro pelo viés do jogo e rebate o processo identificatório do drama. Para ele, o jogo dos atores diante da plateia independe do imaginário de personagens, o que promoveria “um deslocamento da normatividade cênica em direção à seca apresentação, à precisão de um existir remetido a si mesmo e, contudo, oferecido ao olhar” (GUÉNOUN, 2004, p. 133).

A jogabilidade do *The Sims*, caracterizada pelo prazer dos interatores em “contemplar comportamentos que emergem a partir de suas escolhas” (GOMES, 2006, p. 76), foi, então, associada à noção de jogo cênico de Guénoun.

No intuito de expandir as possibilidades de reflexão do drama no atual contexto histórico de predomínio das mídias digitais, finalmente, defini o que entendo por “drama gamificado”. A principal característica dessa proposta seria permitir ao “espectador-interator” jogar com a narrativa e encenação por meio de uma interface, ao invés de apresentar-lhe um encadeamento previamente criado pelo autor/encenador.

Dialogando com o jogo digital escolhido como referência, descrevi a experiência prática de “INCUBADORA versão final”, a começar pela criação e

desenvolvimento de um “teste de jogo”, apresentado em novembro de 2012 no Teatro Coletivo.

Criei, primeiramente, um roteiro-base; em seguida, “funções de sociabilidade” que, acionadas pelo público, provocariam alterações em um “Placar de Felicidade”. O acionamento das funções acarretaria em desvios do eixo narrativo, cabendo aos atores retornarem ao encadeamento pré-estabelecido; nessa combinação entre cenas do roteiro-base e “funções de sociabilidade”, a narrativa seria conduzida até um dos dois desfechos, “Congratulations!” ou “Game Over!”. Essas interferências, supostamente, enriqueceriam o jogo do ator e potencializariam o encontro teatral. Verificamos, contudo, que o eixo narrativo frustrava os espectadores, uma vez que reduzia, sobremaneira, o poder de influenciar a condução do espetáculo.

Para o “espetáculo-game” propriamente dito, apresentado em março e abril de 2013, decidimos fraturar o roteiro-base e elaborar “módulos de cenas” autônomos. Assim, na nova “programação dramática”, cenas ficariam armazenadas em um eixo temporal virtual e se manifestariam segundo a variação do “Placar de Felicidade”. Caberia aos atores desenvolverem as ligações entre elas ao invés de seguir eixo narrativo fixo.

Conseguimos, finalmente, aprofundar a experiência de jogabilidade do espectador, que, desta vez, podia, de fato, interagir com o espetáculo para construir uma linha narrativa por meio das “funções de sociabilidade”.

Considerar a auto-organização para pensar outros caminhos de investigação do drama, implica estudá-lo sob o prisma do paradigma da complexidade, segundo o qual o universo é sistêmico. Apesar do evidente aprimoramento da interatividade e jogabilidade, constatei que “INCUBADORA versão final” não se constituía efetivamente como um sistema auto-organizador, tema que discuto em **FASE 3: NARRATIVIDADE**.

O “espetáculo-game” ainda não apresentava a propriedade de emergência típica dos games com os quais me propus a dialogar, afinal, , embora não houvesse um único caminho predeterminado, prevalecia um arco que ia da ordem para a desordem do sistema.

Esse determinismo se dava porque a “programação dramática” detinha todas as possibilidades narrativas, donde se pode concluir que

“INCUBADORA versão final” limitava-se a um sistema hierarquizado (e até convencional) de dramaturgia. É verdade que, de modo geral, o público mostrava divertir-se ao interagir com o jogo cênico, porém, o espectador mais atento notava que aquele era um jogo perdido. Um game fadado ao fracasso, a rigor, não é um game...

Segundo Johnson (2003), a função primária dos sistemas auto-organizadores é a autorrenovação recursiva de sua própria rede de componentes autônomos, por isso usam rotinas de *feedback* (resposta ou realimentação) para evoluir para uma estrutura mais organizada. O autor explica que, na maioria das vezes, tornar um sistema reorganizável requer a contribuição de diferentes tipos de *feedback* que produzem resultados distintos. Essa multiplicidade de inter-retroações pode ser observada em diversos tipos de sistemas, sejam eles sociais, biológicos, econômicos, elétricos ou digitais, o que tende a lhes dar um princípio de “organicidade”.

Rifkin (1981 apud DI BIASE, 2013), por sua vez, alerta que a reorganização tende para maior complexidade, integração, interconexão e fluxo de energia. Na sua visão, qualquer sistema, ao se tornar mais complexo, fica mais vulnerável a flutuações e reestruturações, conduzindo, cada vez mais, para novas reorganizações, o que, finalmente, acelera exponencialmente sua evolução.

Como se vê, aproximar teatro do universo dos games obriga a refletir a respeito de um objeto que comporta traços tão diversos e com variações tão abruptas que muitas vezes parecem não caber em uma análise passível de qualquer conclusão. Como bem observou um “espectador-interator”, quando se estabelece qualquer relação com sistemas tecnológicos, afirmar que se trata da “versão final” (ou “embate final”) só pode ser ironia ou, ainda nas suas palavras, “um declarado contrassenso”.

De fato, depois dos vários confrontos teóricos e práticos, continuo com a mesma questão do início: como desenvolver na prática teatral um sistema auto-organizador, à maneira de uma simulação, e, dessa forma, produzir uma “narrativa emergente” que dialogue com as tendências da “cultura da interface”?

Pautando-se por uma noção expandida de narrativa, Gomes (2009) refere-se à “matriz canônica” e à “matriz emergente” para repensar a

narratividade. Misturando hierarquia e heterarquia na produção de sentido, essa proposição abriu novo horizonte para enfrentar a limitação do “drama gamificado”. Essa composição do canônico (“de cima para baixo”) e do emergente (“debaixo para cima”) implicaria ter regras envolvendo: 1) cenas preestabelecidas; 2) diferentes formas de *feedback*, baseadas nas ações dos interatores.

A partir da análise feita por Gomes a respeito da narratividade, poder-se-ia, hipoteticamente, inserir um outro sistema de *feedback* em “INCUBADORA versão final”, por meio do qual o público não apenas faria a felicidade transitar entre as três faixas do placar, mas também contribuiria para a reorganização do sistema. Pode-se imaginar que os “espectadores-interatores”, de alguma maneira, tivessem recursos para avaliar e selecionar quais comportamentos dos personagens maximizariam e quais minimizariam a felicidade na “INCUBADORA”. As variações que obtivessem sucesso para aumentar o nível de felicidade seguiriam para os ciclos seguintes, as que não, seriam eliminadas. Os “espectadores-interatores”, empenhados nessa seleção, promoveriam uma adaptação evolutiva do comportamento, transformando os princípios de convivência. Eventual e temporariamente, o sistema se estabilizaria, mas os *inputs* dos “espectadores-interatores” interfeririam no processo evolutivo e a rede de *feedbacks* faria com que o jogo se desestabilizasse em seguida. O “espetáculo-game” permaneceria, assim, em contínuo equilíbrio/desequilíbrio da ordem ao invés de ter um “arco dramático” que leva ao desenlace dos conflitos.

Suponho que um sistema associando diferentes *feedbacks* não conduziria necessariamente ao aprimoramento do modelo social e aumento da felicidade na “INCUBADORA”. Como vimos, costumeiramente, os espectadores têm prazer em desafiar, testar limites físicos e provocar o distúrbio, por isso, presumo que, muitas vezes, intencionalmente, conduziriam o sistema para o caos, ou criariam um modelo sádico de felicidade. Essa relação de promover a desordem ou inventar parâmetros contraditórios também faria parte do ato de jogar com o “espetáculo-game”.

Imagino também que diferentes formas de *feedback* sujeitaria o sistema a mais ruídos. Nessa hipótese de selecionar comportamentos dos

personagens, um exemplo previsível é a influência involuntária que o público exerce, normalmente, sobre o evento teatral.

Como foi dito na **ABERTURA**, em algum nível, gestos e expressões faciais dos espectadores contaminam a cena e podem alterar, mesmo que de forma sutil, o ritmo de um movimento, a entonação, a manipulação de adereços ou até o registro de interpretação. Essa influência é ampliada à medida que se abre o fenômeno à ação externa.

A título de exemplo, em “INCUBADORA versão final”, quando um ou mais atores tinham uma compreensão sobre a manifestação espontânea da plateia, os intérpretes ajustavam seu modo de atuação; assim, no intuito de atender às expectativas (conquanto apenas inferidas) dos espectadores, eles dispersavam o foco do jogo cênico. A teorização a esse respeito pode ser complicada, por isso, vejamos um exemplo prático vivenciado no “espetáculo-game”: como já foi descrito, P2 contava piadas ao longo do espetáculo; quando o público dava sinais de que estava se divertindo com elas, o ator dedicava-se a contá-las com mais empenho em vez de explorar o conflito do pseudopoeta/mal-contador-de-piadas; seus gracejos, trejeitos e histrionices voltavam-se prioritariamente para entreter o público e não para acentuar a inter-relação dramática; o conflito entre os personagens, decorrente sobretudo das tentativas mal sucedidas de P2 ser engraçado, perdia força; havia uma perda qualitativa do jogo cênico; o público ficava cansado da repetição de piadas e perdia interesse em interagir com a cena. Quer dizer, respondendo e tentando realimentar uma manifestação espontânea da plateia, o efeito contrariava o esperado.

Em uma dramaturgia convencional, com um arco dramático pré-estabelecido, esse ruído seria minimizado, afinal a dramaturgia e a encenação dosariam a medida das piadas e a forma de contá-las. Em um sistema aberto, esse tipo de distúrbio é difícil de ser eliminado. À medida que a rede de retroações fosse ampliada, o ruído poderia tornar-se prejudicial ao próprio jogo. Se o ator entendesse, na troca direta com o público, que esse era um comportamento selecionado para promover felicidade na “INCUBADORA”, como garantir que ele não perdesse a atenção do jogo com os outros atores? Como lidar com essas variações sutis do jogo do ator para fazer o sistema evoluir?

Penso que seria necessário garantir que o sistema digital não só interpretasse a ação do interator, como também o ator respondesse aos comandos do programa com bastante precisão, fazendo com que a interface fosse o ponto de entrada na camada física do espetáculo e a principal informação com que os intérpretes devessem se relacionar. Essa mediação evitaria que a suposição sobre o que a plateia estaria pensando/sentindo/esperando do espetáculo conduzisse o jogo cênico.

Como em qualquer game, a interface ganharia um papel fundamental para o “espetáculo-game”. Discorrendo sobre os jogos digitais, Järvinen (2003 apud SANTOS, 2010, p. 146) considera que “a interface acumula funções de portal e porteiro, o que significa que, sendo a única maneira de aprovar os procedimentos realizados pelo jogador, acaba por determinar a mecânica do jogo”. Sob este prisma, jogar um game pressupõe aprender a utilizar sua interface, “o que significa que esta se torna parte das regras do jogo” (SANTOS, 2010, p. 147). O mesmo valeria para o “espetáculo-game”.

Questões como essas, entretanto, exigem novas investigações práticas. Essa é a razão por que disponibilizo o *software* “INCUBADORA” para outros pesquisadores interessados nos mesmos problemas. A partir do código-fonte, qualquer artista devidamente habilitado para lidar com a ferramenta pode modificar o programa de acordo com suas ambições estéticas e, assim, realizar seu próprio experimento.

A quem se aventurar, lembro que qualquer investigação dessa natureza incide não apenas na arquitetura de um texto, mas, também, na atuação e encenação. Como bem enfatizei, os primeiros obstáculos encontrados em “INCUBADORA versão final” foram concernentes a uma metodologia eficaz de ensaiar os atores para que estivessem habilitados para armazenar e recuperar informações; respeitar regras a ponto de fazê-las evoluírem; integrar o acaso, o desvio e a permuta sem perder o encadeamento do diálogo e da narrativa.

Com a diversificação de interfaces (comando de voz e a transmutação de sinais elétricos em movimentos mecânicos, por exemplo), existirão cada vez mais possibilidades para o amadurecimento deste embrionário “drama gamificado”. Ao se valer desses recursos, acredito que

a cena contemporânea possa ampliar os parâmetros da teatralidade, plasmando uma nova dimensão lúdica no texto espetacular.

O embate, ao que parece, só começou...

REFERÊNCIAS

- ACCIOLY, M. I. *Isto é simulação – a estratégia do efeito de real*. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2010.
- AARSETH, E. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADAMS, E. *Fundamentals of game design, second edition*. Berkeley: New Riders, 2010.
- ALTER, Jean. *A Sociosemiotic Theory of Theatre*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1990.
- ALVES, F. *A Questão Poética dos Videogames*. Disponível em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2299>. Consultado em: 23/06/11.
- ALVES, L. *Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers*. Revista FAEEBA: Educação e contemporaneidade, Salvador, V. 11, N 18, jul/dez, 2002.
- ANDERS, P. The cybrid condition: Implementing hybrids of eletronic and physical space. In: ASCOTT, Roy. *Reframing consciousness*. Exeter and Portland: Intellect, 1999.
- ANDRADE, I. Cartel de São Paulo: um coletivo artístico por uma ação criativa. In: *Sala Preta: revista do departamento de artes cênicas – eca –usp*, São Paulo: Gandalf Editora LTDA, n. 5, p. 197-201, 2005.
- ANDRADE, L. (2009) *Alternate Reality Games e Espacialização: Novos lugares, fluxos e negócios através dos jogos eletrônicos*. Disponível em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2226>. Consultado em: 23/06/11.
- ARANTES, P. Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 21 - 34.
- _____. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo, ed. SENAC, 2005.
- ASCOTT, R. Arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, L. (Org.). *Interlab – Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp/Illuminuras, 2002.
- ASSIS, J. de P. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Editora Alameda, 2007.

- AXT, B. *A busca da felicidade*. In: Superinteressante, nº 212, abril 2005. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/busca-felicidade-464107.shtml>.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- BENTHAM, J. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Library of economics and liberty. Disponível em: <http://www.econlib.org/library/Bentham/bnthPML.html>. Consultado em: 01/02/2011.
- BERNSTEIN, A. Marina Abramovic: do corpo do artista ao corpo do público. In: SÜSSEKIND, Flora e DIAS, Tânia. *Vozes Femininas*. Rio de Janeiro: 7 Letras/Fundação Casa Rui Barbosa, 2003a, p. 378-402.
- _____. A casa com vista para o Mar de Marina Abramovic - Entrevista a Ana Berstein. In: *Sala Preta: revista do departamento de artes cênicas – eca –usp*, São Paulo: Gandalf Editora LTDA, n. 1, p. 132-140, 2003b.
- BOAL, A. *Técnicas Latino-Americanas de Teatro Popular*. São Paulo: Hucitec, 1979.
- _____. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.
- BRECHT, B. *Teatro dialético*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.
- BRUCKNER, P. *A euforia perpétua: ensaios sobre o dever de felicidade*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.
- BRUNO, F. *Controle, flagrante e prazer: regimes escópicos e atencionais da vigilância nas cidades*. In: Famecos, nº 37, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4799/3603>. Consultado em: 16/10/2012.
- CABALLERO, Ileana Diéguez. *Escenarios liminales: teatralidades, performances y política*. Buenos Aires: Atuel, 2007.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 1990.
- CANDEIAS, M. L. *A fragmentação da personagem: no texto teatral*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- CARLSON, M. *Performance: uma introdução crítica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

- CARVALHAES, A. G. *Persona Performática: alteridade e experiência na obra de Renato Cohen*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- CARVALHO, S. Apresentação. In: LEHMANN, Hans-Thies. *O Teatro Pós-Dramático*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 7-16.
- CASTELLS, M. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*; v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- COHEN, R. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- CORNAGO, O. *Qué es la teatralidade? Paradigmas estéticos de la Modernidad*. Madrid: CSIC, 2005
- COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- _____. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993, p. 37-48.
- CUZZIOL, M. Softwares para criação de comportamentos complexos: emergência, seleção artificial e evolução. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 431-438.
- DI BIASE, F. *Sistemas auto-organizadores físicos, biológicos, sociais e empresariais*. In: IJKEM - International Journal of Knowledge Engineering and Management, v. 2, n. 2, mar/maio. Florianópolis: UFSC, 2013, p. 123-146
- DOMINGUES, D. Ciberestética e a engenharia dos sentidos na Software Arts. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 55-82.
- _____. *Criação e interatividade na cibearte*. São Paulo: Experimento, 2002a
- _____. O sujeito interfaceado imerso em espaços virtuais. In: *Anais do COMPÓS 2002*. 11º Encontro Anual da Associação dos programas de Pós Graduação em Comunicação. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002b. P. 119-130.
- DUBATTI, J. *El convívio teatral. Teoría y práctica del Teatro Comparado*. Buenos Aires: Atuel, 2003.
- FABIÃO, E. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. In: *Sala Preta: revista do departamento de artes*

cênicas – eca –usp, São Paulo: Gandalf Editora LTDA, n. 8, p. 235-246, 2008.

FÉRAL, J. Performance e performatividade: o que são os estudos performáticos? In: *Sobre Performatividade*. MOSTAÇO, E., OROFINO, I., BAUMGÄRTEL, S. e COLLAÇO, V. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009.

_____. (org) Entre performance et théâtralité: le théâtre performatif, *Théâtre/Public*, n190, automne 2008a.

_____. Por uma estética da performatividade: o teatro performativo. *Sala Preta: revista do departamento de artes cênicas – eca –usp*, São Paulo: Gandalf Editora LTDA, n. 8, p. 197-209, 2008b.

_____. Theatricality: the specificity or theatrical language. *Substance: a review of theory and literary criticism*, California: University of Wisconsin Press, Volume 31, p. 94-109, 2002.

FERNANDES, S. *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. Subversão no palco. In: *Humanidades. Edição especial*, Brasília: Editora UnB, número 52, p. 7–18, 2006.

FOGLIANO, F. Processos interativos pelo viés da prática artística. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 115-125.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Master Thesis, Georgia Institute of Technology, 2001.

FREUD, S. *O mal-estar na civilização*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

FULLERTON, T.; SWAIN, C. *Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games*. California: CMP Books, 2004.

GEBAUER, G.; WULF, C. *Mimese na cultura. Agir social - rituais e jogos - produções estéticas*. São Paulo: Annablume, 2004

GIANNETTI, E. *Felicidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GIANNETTI, C. *Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006.

- GUINSBURG, J. *Da cena em cena*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- _____.; KOUDELA, I. O teatro da utopia: utopia do teatro? In: SILVA, Armando Sérgio (org). *J. Guinsburg: Diálogos sobre teatro*. São Paulo: Edusp, 1992.
- GOMES, R. *Narratologia & Ludologia: um novo round*. In: VIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAME. Rio de Janeiro, 2009b, p. 181-189. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf. Consultado em: 25/05/2012.
- _____. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: FURTADO, Beatriz (Org.) *Imagem contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games...* Vol. II, pp 87-98. São Paulo: Hedra, 2010.
- _____. Vivendo o jogo: construção do espaço-tempo nos games. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 411-420.
- _____. O design da narrativa como simulação imersiva. In: LEMOS, A., BERGER, C., BARBOSA, M. (Org.). *Livro da XIV COMPÓS: Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. São Paulo: Sulina, 2006, p. 69-81.
- GUÉNOUN, D. *Actions et acteurs*. Paris: Belin, 2005.
- _____. *O teatro é necessário?* São Paulo: Perspectiva, 2004
- _____. *A exibição das palavras. Uma ideia (Política) do teatro*. Trad. Fatima Saad. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto, 2003.
- GUSMÃO, R. O ator performático. In: TEIXEIRA, J. G.; GUSMÃO, R. (org.) *Performance, Cultura & Espetacularidade*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2000. 50-56.
- HARRISON, M. *Formal Methods in Human-Computer Interaction*. Massachussets: Cambridge University Press, 1990.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- _____. *O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- JOHNSON, S. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- _____. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

- JUUL, J. *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Boston: MIT Press, 2005.
- LAUREL, B. *Computer as theater*. California: Addison-Wesley Publishing Company, 1993.
- LEHMANN, Hans-Thies. *O Teatro Pós-Dramático*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LE MOS, A. Jogos Móveis Locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. In: *Revista USP*, Cibercultura, n. 86, junho/julho/agosto, pp. 54-65, ISSN 01039989, USP, SP, 2010.
- _____. Mídia Locativa e territórios informacionais. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 207-230.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1997.
- _____. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- _____. *Le bonheur paradoxal – Essai sur la société d’hyperconsommation*. Paris, Editions Gallimard, 2006. A felicidade paradoxal – Ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. Maria Lucia Machado (trad.) São Paulo, Companhia das Letras, 2007.
- MACHADO, A. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. In: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2002, Salvador. Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador: UNEB. Versão eletrônica disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/ImersaoeAgenciamento-Machadotexto5.pdf>>. Consultado em: 20/04/2011.
- _____. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp Editora, 1993.
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge, The MIT Press, 2001.
- MARTINS, M. *Encenação em jogo*. São Paulo: Editora Hucitec, 2004.
- MORIN, E.; LE MOIGNE, J. *A inteligência da complexidade*. São Paulo: Peirópolis, 2000.

- MUNIZ, D. *A overdose dos games: saindo da vida para entrar no jogo*. Folha de São Paulo, São Paulo, 27 mar 2011. Ilustríssima, p. 6-7.
- MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NIETZSCHE, F. *Genealogia da moral. Uma polêmica*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- NELSON, T. *Literary Machines*. California: Mindful Press, 1981.
- NESTERIUK, Sérgio. (2009) Tutorial: a cultura dos games, esta ilustre desconhecida. Disponível em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2306>. Consultado em: 16/06/11
- OTAVIANI, M. Jeremy Bentham: Prazer e Dor – como mensurá-los? In: *Revista História da Ciência e Ensino: Construindo Interfaces*. V. 1, 2010, p. 7-15.
- PAVIS, P. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- PICOLI, R. *Utilitarismos, bentham e a história da tradição*. Existência e Arte - Revista Eletrônica do Grupo PET – Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei – Ano V – Número V – Janeiro a Dezembro de 2010. Disponível em: http://www.ufsj.edu.br/portal2repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/5_Edicao/utilitarismos_bentham_e_a_historia_da_tradicao_rogerio_picoli.pdf. Consultado em: 25/05/2012.
- PLAZA, J. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. ARS, Revista de Pós-graduação do Departamento de Artes Plásticas, número II. São Paulo: USP, 2000, p. 9-29. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>
- QUÉAU, P. *Éloge de la simulation*. Seyssel: Champ Vallon, 1986.
- REINELT, J. The politics of discourse: performativity meets theatricality. *Substance: a review of theory and literary criticism*, California: University of Wisconsin Press, Volume 31, p. 94-109, 2002.
- ROSNAY, J. *O homem simbiótico*. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.
- ROSENFELD, A. *O teatro épico*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1997.
- RYNGAERT, J. *Jogar, representar*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SANTAELLA, L. As ambivalências das mídias móveis e locativas. In: BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J. (org.). *Nomadismos tecnológicos*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

- SANTAELLA, L. Introdução. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 11-20.
- _____. As ambivalências das mídias móveis e locativas. In: BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J. *Nomadismos tecnológicos*. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- _____. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. Aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- _____. *Games e comunidades virtuais*. In: Catálogo da exposição hiPer>relações eletro//digitais. Porto Alegre: Instituto Sergio Motta, Santander Cultural, maio a setembro de 2004. <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>.
- _____. *Culturas e Artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. Games e comunidades virtuais. In: *Exposição hiPer>relações eletro//digitais*. São Paulo/Porto Alegre: Instituto Sergio Motta/Santander Cultural, 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>.
- _____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004b.
- _____. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.
- SARRAZAC, J. *A invenção da teatralidade*. Porto: Deriva editores, 2009.
- SARTRE, J. P. *Entre quatro paredes*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.
- SCHECHNER, R. *Performance Studies: An introduction*. London & New York: Routledge, 2002.
- _____. *Performance Theory*. New York: Routledge, 1988.
- SIBILIA, P. *O show do eu. A intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2008.
- STERN, C.; HENDERSON, B. *Performance. Texts and contexts*. White Plains, N.Y.: Longmans, 1993.
- SWEETSER, P. *Emergence in games*. Boston: Cengage Learning, 2008.
- SZONDI, P. *Teoria do drama moderno (1880 – 1950)*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

VIANNA, H. Jogo da vida. Folha de São Paulo, São Paulo. Caderno Mais, 18 de jan de 2004. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/>. Acesso em 26 de abril de 2011.

Teses e dissertações

ANZUATEGUI, S. R. *Dramaturgia interativa e novas tecnologias*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, USP, 2002.

BRAGA, M. Elízio de Moura. *O jogo das narrativas. Ranhuras do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game The Sims*. Dissertação de Mestrado. Belo Horizonte: Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, UFMG, 2009.

MAGNANI, L. Henrique. *Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico*. Campinas: Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, 2008.

NESTERIUK, Sergio. *Videogame: narrativas, jogos e interações no espaço virtual*. São Paulo: Comunicação e Semiótica, PUC, 2004.

SANTOS, H. V. de Almeida. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, USP, 2010.

RAMOS, L. F. *Mimesis espetacular: a margem de invenção possível*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, USP, 2012.

ANEXO I**FICHAS TÉCNICAS****EVERGREEN – tarja preta****Texto e Direção Geral**

Ivan Andrade

Pesquisa e Elenco

André Araújo

André Bubman

Juliana Matos

Tatiana Ribeiro

Tila Teixeira (substituta: Maíra Leme)

Thiago Amaral

Victor Novoa

Cenografia e Direção de Arte

Maíra Mesquita

Iluminação

Lucia Galvão

Coordenação Técnica e Vídeo

Juliana Vasconcelos

INCUBADORA / INCUBADORA 1.5 / INCUBADORA 2.1**Texto e Direção Geral**

Ivan Andrade

Pesquisa e Elenco

André Araújo

Victor Novoa

Thiago Amaral

Cenografia e Direção de Arte

Maíra Mesquita

Iluminação

Lucia Galvão

Coordenação Técnica e Vídeo

Juliana Vasconcelos

INCUBADORA versão final**Texto e Direção Geral**

Ivan Andrade

Assistência de Direção

Carolina Mendonça

Elenco

Fabio Marckoff

Germano Melo

Roberto Alencar

Preparação Corporal

Clarice Lima

Preparação Vocal

Lucia Helena Gayotto

Assistência de Preparação Vocal

Túlio Crepaldi

Cenografia

QuesttoNó

Direção de Arte

Maíra Mesquita

Assistência de Arte

Talma Salem

Estagiária de Arte

Leticia Borazanian

Adereços

Roger Matua

Iluminação

Lucia Galvão

Operação de luz

Celso Linck

Figurinos

João Pimenta

Música Original

Daniel Maia

Engenharia de Som

Ivan Garro

Operação de Som

Pedro Vinci (Temporada Teste)

Octavio P. Valsechi "Tofu" (espetáculo-game)

Direção de tecnologia

MemeLab

Supervisão de mídias

Paloma Oliveira (Temporada Teste)

Luciana Tognon (espetáculo-game)

Desenvolvimento de Software

Marcelo Jorge Vieira (Metal)

Guilherme Guerra

Direção de Produção

Yorick Prod. Artísticas LTDA ME

Produção Executiva

Anayan Moretto

Assistência de Produção

Berenice Haddad

Assessoria de Imprensa

Nossa Senhora da Pauta

Design Gráfico e Digital

Angela Mendes (Temporada Teste)

Fernando Bergamini (espetáculo-game)

Coordenação de Mídias Sociais

Gabriel Galli

ANEXO II

Game Design e Tecnologia

INCUBADORA – descrição, instrução e recomendação de uso.

Por memeLab.

Introdução

Seguem informações sobre o *software* originalmente criado para “INCUBADORA versão final”, de Ivan Andrade. O sistema foi elaborado pelo laboratório de mídias interativas **memeLab**.

Inspirado em jogos de simulação como “The Sims”, “INCUBADORA versão final” é um “espetáculo-game” em que o público controla a narrativa utilizando seus celulares, assim promovendo a reflexão sobre os modos de convivência no século XXI.

“INCUBADORA” é um simulador de sociedade teatral habitado por três personagens. Suas singularidades geram conflitos de convivência que ganham dimensões inesperadas. O objetivo dos espectadores-interatores é administrar o “Placar de Felicidade”. O “espetáculo-game” é jogado colaborativamente, ou seja, todos ganham ou perdem juntos.

Experiência do espectador-interator

Na bilheteria, manuais de instruções de como conectar-se e jogar são distribuídos ao público.

Ao conectar-se à rede sem fio e abrir o navegador, o espectador se depara com uma tela de *login* onde insere um apelido e endereço de e-mail. Em seguida, ele pode ver a interface de controle que vai utilizar durante o espetáculo: “Brigar”, “Humilhar”, “Castigar”, “Confraternizar”, “Desculpar” e “Relaxar”.

Uma *voz em off* reitera as mesmas informações do manual anteriormente distribuído, o que ajuda o público a fixar as instruções e, eventualmente, resolver um problema específico de seu aparelho celular durante o espetáculo.

Cada intervenção influencia de uma maneira o “Placar de Felicidade”, adicionando ou subtraindo pontos, fazendo com que os personagens se tornem mais apáticos ou eufóricos. Isso altera diretamente os rumos da narrativa. O final da peça depende do valor do placar de felicidade.

Funcionamento

Para viabilizar o “espetáculo-game” foi necessário planejar uma estrutura de *hardware* e *software* que, a um custo viável, atendesse as demandas do espetáculo da melhor maneira possível.

A seguir são apresentadas informações técnicas dessa estrutura.

1) *Hardware*

Ao conectar-se à rede (através do roteador *wireless*) todas as requisições do dispositivo passam a ser direcionadas ao servidor, o que faz com que, ao abrir o *browser*, o público seja direcionado automaticamente para a tela de *login*.

O servidor é responsável por gerenciar todo o espetáculo. É ele que executa o sistema da “INCUBADORA”, sendo responsável também por enviar o sinal de vídeo (em uma tela estendida) para os monitores (TVs) onde os atores recebem mensagens do sistema (ações a serem executadas e o placar de felicidade).

Com um *scan converter* pode-se converter o sinal VGA (que sai do computador) em vídeo composto (que entra nas TVs). Como havia mais de uma TV, foi utilizado um distribuidor de vídeo para enviar o sinal.

Para exibir as informações para os espectadores-interatores utiliza-se um projetor que imprime imagens nas bordas da “INCUBADORA”. O sinal é enviado por um notebook utilizado como cliente de projeção, que roda apenas a aplicação necessária com este objetivo (isso porque qualquer erro de operação nesse computador seria visível pelo público).

2) *Software*

Todos os sistemas operacionais utilizados em “INCUBADORA” eram derivados do *GNU/Linux*. Foi instalado *OpenWRT* no roteador sem fio e *Ubuntu* nos

notebooks. Nos computadores, foi instalado o sistema desenvolvido especialmente para o espetáculo, também chamado “INCUBADORA”. *OpenWRT* (“<http://openwrt.org>”) é uma distribuição *Linux* para dispositivos embarcados, com foco em roteadores de rede. Visando maior controle da rede, foi instalado um *OpenWRT* no roteador. A versão escolhida foi a 10.03.1, lançada antes do início da “Temporada Teste” e considerada estável. Com ele, foi possível a configuração de encaminhamento de todas as requisições diretamente ao servidor, fazendo com que, ao abrir o navegador, os *smartphones* abrissem automaticamente a tela de *login*.

Software “INCUBADORA”

O *software* desenvolvido para atender as demandas específicas do jogo foi escrito em *Python*, utilizando o framework *Django*. O *software* está disponível em:

http://git.alucinados.com/?p=incubadora.git;a=summary

A interação dos jogadores é realizada a partir de envio de comandos aos personagens. São 6 comandos, que podem ser executados até 3 vezes durante o espetáculo. Em cada execução do comando será encenada uma ação diferente, por isso é necessário manter o registro de quantas vezes cada comando foi executado.

1) Tela do celular

Contém os 6 botões de comando. Quando uma porcentagem dos interatores (definida pelo supervisor de mídias) apertarem o mesmo botão, o comando é ativado. Quando um comando for executado 3 vezes, o botão é desabilitado, tornando-se cinza.

2) Projeção

Realizada nas bordas da “INCUBADORA” e conta com 4 elementos. No topo estão o indicador de habilitação da interatividade e os nomes das

pessoas que escolheram a última ação executada; do lado direito quantas vezes cada botão já foi apertado; do lado esquerdo o medidor de felicidade. Essas são as posições padrão, mas é possível mover qualquer um dos elementos para outro local. Para flexibilizar e facilitar a montagem do espetáculo foram desenvolvidos recursos de mapeamento de vídeo, por isso é possível fazer rotação nos eixos X, Y e Z da imagem, de modo que ela pode ser redimensionada e ter sua perspectiva modificada. Todo o controle desse mapeamento é realizado via rede, através de um navegador de Internet.

3) Monitores

Mostram aos atores e à equipe técnica as situações escolhidas e o valor do placar de felicidade. A interface de controle tem todos os itens da projeção (para visualização do supervisor), além de um botão para permitir/bloquear a possibilidade de interação por celular e um botão para degradar o placar de felicidade (se for necessário durante o espetáculo).

Conclusões

O caráter inovador do espetáculo exigiu um grande esforço de experimentação e reflexão para desenvolvimento do produto. O software foi projetado a partir do que havia sido rascunhado durante as primeiras reuniões, mas a narrativa mudou a partir dos ensaios, antes mesmo da “Temporada Teste”, por isso, para novas experiências, é preciso considerar uma margem para alterações no *software* a ser desenvolvido. A principal recomendação para projetos semelhantes é que o planejamento seja desenvolvido considerando etapas, com os detalhes sendo ajustados conforme a demanda. Isso implica em ter reservas de recursos caso seja necessário um esforço maior que o planejado inicialmente. Para novos desafios, é só entrar em contato.

memelab

www.memelab.com.br

pixel@memelab.com.br

ANEXO III**PROJETO DE CENÁRIO**

QuesttoNó.

Contato:

Rua Caraibas 1151 Perdizes / São Paulo

+55 11 3875 5552

info@questtono.com.br

Twitter: @questtono

<http://www.questtono.com>

SECTION C-C
SCALE 1 : 50