



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA

Paulo Ricardo de Witt Tomazoni

O DRAMA EM JOGOS ELETRÔNICOS

Florianópolis

2023

Paulo Ricardo de Witt Tomazoni

O DRAMA EM JOGOS ELETRÔNICOS

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação
em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do título de Mestre em Literatura.
Orientador: Prof. Paulo Ricardo Berton, Ph.D.

Florianópolis

2023

Tomazoni, Paulo Ricardo de Witt
O DRAMA EM JOGOS ELETRÔNICOS / Paulo Ricardo de Witt Tomazoni
; orientador, Paulo Ricardo Berton, 2023.
98 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-
Graduação em Literatura, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Literatura. 2. Drama. 3. Jogo Eletrônico. 4. Literatura.
5. Teatro. I. Berton, Paulo Ricardo. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Literatura. III.
Título.

Paulo Ricardo de Witt Tomazoni
O DRAMA EM JOGOS ELETRÔNICOS

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Paulo Ricardo Berton, Ph.D.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Andréa Carla Scansani, Dr^a.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Josias Ricardo Hack, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestre em Literatura.

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Prof. Paulo Ricardo Berton, Ph.D.
Orientador

Florianópolis, 2023.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Santa Catarina, por me acolher em seu elenco desde 2015.

Ao meu orientador Paulo Ricardo Berton, pela paciência, atenção e dedicação comigo ao longo dessa aventura labiríntica virtual.

Aos professores membros da banca, Andréa Carla Scansani e Josias Ricardo Hack.

Aos meus pais, Salete Orelles de Witt e Mario César Tomazoni, pelo apoio emocional e financeiro, e por acreditarem em mim.

A todos os meus amigos e colegas de trabalho que me ajudaram a manter a sanidade durante o tempo em que só podíamos nos relacionar virtualmente.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo investigar o drama inserido em um meio de representação nascido graças à expansão tecnológica digital do último século, os jogos eletrônicos. Considerando que esse tipo de meio contemporâneo possui características limítrofes entre jogo, realidade virtual e novela gráfica, buscamos compreender de que maneira o gênero dramático transforma e é transformado quando inserido nesses ambientes, pela perspectiva de dois pilares conceituais que o compõem: o drama como literatura e como representação. Para isso, desenvolvemos articulações teóricas a respeito da relação do drama com o teatro, seu meio representacional mais tradicional, do drama com o jogo, e das características labirínticas dos ambientes digitais, que sugerem a criação de ramificações dramáticas que podem ou não conduzir à diferentes caminhos narrativos e possibilidades de desfechos. Em seguida, realizamos uma análise qualitativa de três jogos com relevância narrativa: *The Stanley Parable* (2011), *Metamorphosis* (2020) e *What Remains of Edith Finch* (2019), tendo como base o método de análise dramática articulado por Anne Ubersfeld, levando em consideração a estrutura actancial e outros aspectos de interesse dramático presentes nos objetos de estudo, como o diálogo e a exploração espacial. A pesquisa demonstrou que as características inerentes ao jogo eletrônico criaram pequenas alterações no modelo, como a existência de modelos actanciais simultâneos de um mesmo personagem, dependendo das escolhas feita pelo jogador. Ainda assim, a maior parte da estrutura dramática tradicional se manteve.

Palavras-chave: drama; jogo eletrônico; ambientes digitais.

ABSTRACT

This research aims to investigate elements of drama being used in a media of representation that emerged with the digital technological expansion of the last century, the videogames. Considering that this type of contemporary medium has hybrid characteristics between games, virtual reality and graphic novels, we seek to understand how the dramatic genre changes when applied to these environments, from the perspective of two conceptual pillars that compose it: drama as literature and as representation. For this, we developed theoretical articulations regarding the relationship between drama and the theater, its most traditional representational medium, between drama and games, and the labyrinthine characteristics of digital environments, which suggest the creation of dramatic ramifications that may or may not lead to different narrative paths and possibilities of outcome. Then, we performed a qualitative analysis of three videogames with narrative relevance: *The Stanley Parable* (2011), *Metamorphosis* (2020) e *What Remains of Edith Finch* (2019), based on the dramatic analysis method articulated by Anne Ubersfeld, taking into account the actantial model and other aspects of dramatic interest present in the objects of study, such as dialogue and space. The research proved that the characteristics inherent to the electronic game created small changes in the model, such as the existence of simultaneous actantial models for the same character, depending on the choices made by the player. Still, most of the traditional dramatic structure remained.

Keywords: drama; videogame; digital environments.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O modelo actancial.....	24
Figura 2 – A escolha de Stanley	58
Figura 3 – Mapa de escolhas	60
Figura 4 – O modelo actancial de Stanley.....	64
Figura 5 – O modelo actancial do Narrador	65
Figura 6 – O diálogo de Josef K. com Franz e o inspetor	69
Figura 7 – Os modelos actanciais de Josef K.	73
Figura 8 – Os modelos actanciais de Gregor Samsa	74
Figura 9 – A árvore genealógica dos Finch.....	77
Figura 10 – O modelo actancial de Edith	81

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	O DRAMA	12
2.1	APANHADO HISTÓRICO	13
2.2	FUNDAMENTOS	16
2.3	TEXTO-REPRESENTAÇÃO	20
2.4	O MÉTODO DE ANÁLISE ACTANCIAL	23
3	JOGO E DRAMA	27
4	AMBIENTES DIGITAIS	34
4.1	CARACTERÍSTICAS DO MEIO	42
4.1.1	Procedimento	42
4.1.2	Participação	44
4.1.3	Espaço	45
4.1.4	Enciclopédia	46
4.2	CLASSIFICAÇÕES DA NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS	47
4.3	TELAS PARALISANTES	52
5	ANÁLISES DE JOGOS ELETRÔNICOS	55
5.1	<i>THE STANLEY PARABLE</i>	57
5.2	<i>METAMORPHOSIS</i>	66
5.3	<i>WHAT REMAINS OF EDITH FINCH</i>	76
6	CONCLUSÃO	83
	REFERÊNCIAS	88
	ANEXOS	97

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de uma forma nova de arte, da pintura rupestre ao holograma, envolve um avanço tecnológico. A história da humanidade foi marcada por avanços tecnológicos que permearam o desenvolvimento da civilização, e sendo a arte resultado da efervescência humana dentro de um contexto histórico-social, desconsiderar a tecnologia como uma possível fonte de combustível artístico é algo impensável. No entanto, quando a tecnologia altera a própria forma de uma arte consolidada, ou ainda, propõe uma nova forma de arte que “ameaça” uma forma consolidada, a discussão torna-se espessa e controversa.

O cinema e a fotografia foram avanços tecnológicos recentes (se tomarmos por comparação artes mais antigas como a pintura e o teatro) que criaram ruídos logo após sua criação justamente por representarem algum tipo de ameaça. Um século depois, vimos que a história não seguiu por esse caminho, mas, por alguma razão, ainda há quem argumente (LEHMANN, 2007) que os desenvolvimentos tecnológicos nos últimos anos, possam, de alguma forma, ameaçar, superar ou substituir o drama.

De fato, o crescimento exponencial do acesso a dispositivos digitais e a ascensão da internet nos últimos 30 anos pode ser assustador e sinalizar a necessidade de entendermos o apelo que esses meios têm, para que possamos utilizá-los de maneira inteligente à arte e à sociedade. Este trabalho, portanto, visa entender o comportamento do drama, que intrinsecamente representa os desejos e paixões humanas, inserido em um ambiente de representação formado por códigos de programação, pixels e maquinarias.

O presente trabalho está dividido em cinco capítulos com subdivisões. Os capítulos 2, 3 e 4 e suas subdivisões têm como objetivo estabelecer os parâmetros teóricos que nortearão esta pesquisa, através de uma articulação bibliográfica que buscará compreender os contextos históricos e formais das áreas do conhecimento pertinentes e refletir sobre as relações entre as áreas.

O capítulo 2, o primeiro capítulo teórico após a introdução, se debruça a respeito do principal campo conceitual que será tratado posteriormente nos objetos de pesquisa: o drama. O capítulo se divide em três subcapítulos. O primeiro subcapítulo realiza um breve apanhado

histórico sobre a origem e desenvolvimento do drama como gênero literário que coexiste com a representação teatral. Buscaremos identificar um movimento pendular de abertura e fechamento (ou estreitamento e flexibilização) do que se entende por drama ao longo de alguns períodos históricos, iniciando na antiguidade grega indo até o século XX. Utilizaremos referências de autores como Aristóteles (384-322 a.C), Marvin Carlson (1935-) e Jean-Jacques Roubine (1939-1990). Contudo, a proposta desse capítulo não é aprofundar-se ou criar uma grande linha temporal da história do drama, e sim situar o leitor sobre alguns momentos históricos importantes ao desenvolvimento do drama e, principalmente, sinalizar o aspecto vivo do texto dramático que se molda conforme o seu contexto histórico e social. A partir dessa percepção, o segundo subcapítulo tem o objetivo de delimitar um conceito de drama fundamental para que tenhamos uma base para compreender e comparar a forma dramática aplicada aos jogos eletrônicos. Aqui, utilizaremos os estudos de Anatol Rosenfeld (1912-1973), Hegel (1770-1831) e Peter Szondi (1929-1971). O terceiro subcapítulo problematiza as questões inerentes à relação do drama como texto dramático (literatura) e como representação, seja ela teatral, cinematográfica ou eletrônica.

Por fim, quarto subcapítulo apresenta e explica o principal método de análise actancial que será aplicado nos objetos de pesquisa desenvolvido por Anne Ubersfeld (1918-2010) que tem o objetivo de compreender a estrutura dramática considerando vetores de força de querer das personagens dentro de “macroestruturas textuais”.

No capítulo 3, expandimos a estrutura dramática previamente delimitada a relacionando com outro campo teórico abrangente: o jogo. Ainda sem adentrar especificamente no universo dos jogos eletrônicos, este capítulo contrasta as ideias de dois teóricos da área, Roger Caillois (1913-1978) e Johan Huizinga (1872-1945) apontando suas definições, papéis e classificações do jogo. Ainda, buscaremos identificar no conceito de jogo as dinâmicas que parecem convergir com o conceito de drama visto no capítulo anterior.

O capítulo 4 finalmente adiciona o campo dos ambientes digitais à reflexão, buscando compreender as relações da narrativa com os elementos matemáticos da programação, além da natureza interativa e labiríntica desses meios. Relacionando as ideias de teóricos da área das narrativas digitais como Janet Murray (1946-), e Espen Aarseth (1965-), com escritores que exploram noções de exploração labiríntica em suas obras, como Jorge Luis Borges (1899-1986) e Umberto Eco (1932-2016), o capítulo pretende estruturar noções

literárias e representativas dentro das possibilidades permitidas pelos meios eletrônicos, destacar as características próprias do meio digital e elencar classificações da narrativa digital segundo alguns autores. O último subcapítulo dessa seção é destinado a uma reflexão sobre a problemática do paralisante uso excessivo das telas e apresenta uma possível solução que tem o drama como ponto chave.

Após explorar e correlacionar essa série de conceitos em três grandes campos: o drama, o jogo e os ambientes digitais, o capítulo 5 destina-se à tentativa de aplicação prática desses conceitos através da análise de três jogos eletrônicos: *The Stanley Parable* (2011), *Metamorphosis* (2020) e *What Remains of Edith Finch* (2017). Nas análises, buscamos construir o modelo actancial dos personagens principais, relacionar as questões de jogabilidade e narrativa e entender como o drama está presente de modo geral e como ele se comporta dentro desses objetos de estudo, seja nos diálogos, na exploração, na tensão, na estrutura, na temporalidade, ou qualquer outra dinâmica de desenvolvimento dramático que o jogo possa propor.

Por fim, a última parte do trabalho se destina às considerações finais, onde condensaremos as reflexões desenvolvidas e os processos estudados, bem como deixaremos margens para estudos futuros e possíveis explorações posteriores que este trabalho não foi capaz de abranger.

2 O DRAMA

As bibliografias utilizadas ao longo desta pesquisa comumente interligam a história do drama com a da arte teatral, não por causa de uma possível generalização de seus conceitos, mas pela percepção de uma interdependência histórica e estética entre as duas artes. No ocidente, desde a Antiguidade, o desenvolvimento de uma literatura que pusesse personagens em cena agindo de forma ativa foi estimulado pela necessidade cultural de representar figuras mitológicas em celebrações festivas e rituais de culto a deuses e heróis. Paralelamente, a prática do drama no palco pelas mãos de atores, diretores e profissionais do teatro, contribuiu e ainda contribui com a criação, estudo e propagação de literaturas ao considerar a escrita dramática como combustível criativo e artístico.

Essa relação de retroalimentação entre a arte teatral e o drama como gênero literário torna impraticável a tarefa de conceituação independente sem considerar ao menos aspectos básicos dos dois campos. Ainda que a proposta maior desta pesquisa busque uma correlação da literatura dramática com um meio de representação que não é necessariamente teatral, fundamentar o texto dramático numa instância desligada do teatro corre o risco de desconsiderar conceitos estabelecidos, uma vez que as duas artes relacionam-se em uma arte paradoxal que confirma a dependência do drama de uma segunda e posterior arte da representação para que o seu universo imagético se torne concreto. Evidência desse fato é a insistência por parte do referencial bibliográfico voltado à leitura e análise do drama na utilização dos termos “texto teatral” ou “peça teatral” como sinônimos de “texto dramático” (BALL, 2005; RYNGAERT, 1995; UBERSFELD, 2005).

Neste momento, portanto, buscaremos abordar o drama como gênero que possui bases históricas e estéticas no teatro, realizando um breve resgate histórico e um apanhado geral de seus fundamentos, para só então considerá-lo como uma força expansiva que, na contemporaneidade, pode escapar do campo teatral e adentrar outros meios de representação, como acontece há mais de um século com o cinema, e, mais recentemente, com os jogos eletrônicos.

2.1 APANHADO HISTÓRICO

O primeiro registro teórico ocidental conhecido que realiza uma análise formal do gênero dramático é a *Arte Poética* (século IV a.C.) de Aristóteles. Em sua teoria, o filósofo grego realiza um inventário dos elementos formadores do subgênero trágico, e, em menor extensão, do cômico, a partir da análise de obras de dramaturgos como Sófocles e Eurípedes. É nesse contexto que ele desenvolve conceitos como *mimesis* (imitação, representação), catarse, verossimilhança, ação, unidade e fábula, que representaram importantes papéis na concepção ocidental de drama e teatro até a contemporaneidade (ARISTÓTELES, 2005).

No decurso da história dessas artes, as ideias contidas na *Poética* foram alvo de discussões e, conseqüentemente, consideradas contraditórias no tocante de seus significados e aplicações em diferentes contextos artísticos e ideológicos. Carlson (1997, p. 14) afirma que: “Embora a *Poética* de Aristóteles seja universalmente acatada na tradição crítica ocidental, quase todos os tópicos desta obra seminal suscitaram opiniões divergentes”.

No período de resgate das estéticas clássicas durante o Renascimento europeu, os conceitos citados são explorados a partir de interpretações de seus tradutores e teóricos, e essa exploração perpetua-se durante os séculos seguintes. De acordo com Roubine (2003, p. 21), a tradução da *Poética* feita por Castelvetro de 1570 foi de suma importância para a criação de uma das maiores controvérsias dos estudos do gênero dramático, a lei das três unidades “aristotélicas” que promulgam a necessidade de “unificação” da ação, do tempo e do espaço da tragédia. Destas, a unidade de ação, que significava a imperatividade da tragédia em ser uma “imitação duma ação acabada e inteira” com “começo meio e fim” (ARISTÓTELES, 2005, p. 26) é a única tratada com mais afinco por Aristóteles, que considerava a poesia dramática como um organismo biológico formado de ações concatenadas, ordenadas e, portanto, unas. A normalização das outras duas unidades, de tempo e espaço, todavia, nasceu a partir de interpretações nas lacunas conceituais identificadas no texto do filósofo, como, por exemplo, a passagem em que aconselha que o tempo da ação de uma tragédia não deveria ultrapassar, ou ultrapassar por pouco, uma revolução solar.

[...] é Castelvetro quem coloca a necessidade da unidade de tempo, cuja definição decorrerá da duração da representação. A verossimilhança, diz ele, exige que a duração da ação (que, em princípio, não tem outros limites senão a imaginação do dramaturgo — cf. Shakespeare) se aproxime o máximo possível da duração da representação (cerca de três horas, entreatos incluídos). [...] É também Castelvetro quem evoca a necessidade da unidade de lugar, um ponto que Aristóteles não aborda. (ROUBINE, 2003, p. 22)

Em consequência da popularização dessas interpretações que buscavam instaurar um pensamento estético criado a partir de um “aristotelismo”, o cenário teatral europeu entra nos séculos seguintes num movimento pendular de interpretação, validação, destruição e reformulação das heranças deixadas pela *Poética*. As noções de imitação e verossimilhança são valorizadas pelos neoclassicistas franceses durante o século XVII num contexto que privilegia o “decoro” e o “belo”, ou seja, a busca do melhoramento da realidade através da arte. O conceito de “belo animal” aristotélico que em seu contexto original tratava da composição de partes e extensão ideal da tragédia (ARISTÓTELES, 2005, p. 27), é resgatada pelos franceses em uma perspectiva que busca uma imitação “melhor que o real” e a idealização da natureza. A “estética da ‘bela natureza’ [...] prevalecerá nos séculos XVII e XVIII antes de entrar no centro de uma discussão (imitar embelezando ou imitar exatamente) da qual sairá a doutrina realista que, sob diversos avatares, orientará a maioria das estéticas teatrais do século XIX.” (ROUBINE, 2003, p. 18).

Portanto, seguindo esse movimento pendular, a classe burguesa durante o século XIX, privilegia a noção de “realidade” não mais pelo melhoramento, mas a partir da aproximação da imitação com o real verdadeiro. “Estes [a classe burguesa] recusarão a bela natureza em nome da natureza verdadeira” (ROUBINE, 2003, p. 30). Isso determinava a imposição dialógica e a supressão do verso valorizada pelos classicistas franceses, bem como a delimitação de microcosmos temáticos essencialmente realistas, que retratavam principalmente a vida doméstica burguesa do período.

Tanto a idealização do real classicista quanto a aproximação à realidade burguesa podem ser justificadas se considerarmos a interpretação idealizada do conceito de verossimilhança nos dois contextos sociais. Os classicistas buscavam uma formalização estética humanista após o período medieval e a valorização da religião na arte, já os burgueses queriam a consolidação da classe em ascensão após o enfraquecimento da classe aristocrática, através da representação de seus microcosmos e suas questões morais e racionalistas, a valorização das

virtudes familiares e do individualismo (MOREIRA ALVES, 2014, p. 2-3). Nesse sentido, Roubine (2003, p. 14-15) salienta que: “Há, no verossímil, um componente psicológico que define um espaço não tanto do possível, mas do plausível, isto é, em suma, daquilo que um grupo social, em uma época dada, acredita possível”.

Essa relação, de certa forma, também ocorre com o movimento romântico no fim do século XVIII e início do século XIX, porém em ordem inversa. Os ideais românticos são regidos pelo sentimento de deslocamento e inconformidade com a realidade e com os dogmas estéticos vigentes e a supremacia da virtude, defendendo a possibilidade de coexistência do grotesco e do sublime no drama, ou seja, a representação da dualidade moral inerente ao cristianismo. Essas ideias serão defendidas por Victor Hugo (1802-1885) no prefácio de *Cromwell* (1827), texto de cunho teórico e revolucionário que propõe mudanças ao drama de teor libertário às amarras classicistas e é considerada uma das principais bases para o movimento romântico.

[...] a essência do Romantismo, que rejeita o ideal harmônico da visão classicista, reside antes na contradição. Se de uma parte, ele é presidido por um anseio radical de totalização e integração, numa comunidade quase utópica, de outra, opõe aos padrões de toda sociedade [...] Sua irrupção na arte, além de um protesto contra a tentativa de agrilhoar a força criativa do artista em uma legislação estética rígida, é um grito de libertação anárquico no plano político e cultural. (ROSENFELD; GUINSBURG, 2005, p. 8)

O romantismo, portanto, pretende ser um movimento de abertura do drama após séculos de dogmatismos classicistas. A partir do movimento romântico, outras escolas continuaram a compor o “rosto” de um drama muito mais propenso a sofrer influências de diversos movimentos estéticos ao longo do século XIX. Em um movimento de inconformidade com a escola estética romântica vigente, os anos seguintes foram marcados por propostas naturalistas, como as de Emilé Zola (1840-1902) e, posteriormente simbolistas por nomes como Stéphane Mallarmé (1842-1898) e Alfred Jarry (1873-1907).

Em sequência, autores do final do século XIX e início do século XX como Ibsen (1828-1906), Tchekhov (1860-1904) e Strindberg (1849-1912), desafiam o drama chamado “absoluto” criado aos moldes de um drama “puro”, com suas obras de cunho aberto, que englobavam elementos épicos e líricos, desafiavam noções de linearidade, unidade, e inseriam

outras características formais híbridas, que, de certa forma, já existiam desde a Grécia clássica no drama, mas que foram esquecidos, rejeitados ou reformulados durante o período neoclássico.

Szondi (2001, p. 30) afirma que o drama “é uma dialética fechada em si mesma, mas livre e redefinida a todo momento”. Isso significa que é possível definir os elementos que formam um gênero dramático puro, ainda que, como buscamos demonstrar com esse breve apanhado histórico, tanto na prática artística quanto na teoria, o drama esteja sujeito a uma série de interpelações que podem alterar aspectos da sua forma, como elementos tradicionalmente pertencentes a outros gêneros, ou demandas estéticas influenciadas por contextos econômicos, sociais e ideológicos (e ainda, como esta pesquisa pretende investigar, tecnológicos). Portanto, esse levantamento histórico não serve para realizar um resgate completo da história do gênero, ou uma análise profunda sobre nenhum dos movimentos e escolas artísticas citadas anteriormente. Nosso interesse está em identificar esse movimento histórico pendular de construção e desconstrução, ou ainda, de “abertura” e “fechamento” que caracteriza o drama como arte viva e efêmera, e reflete, tanto em forma quanto em conteúdo, as urgências e pensamentos do tempo presente.

Além disso, não podemos deixar de considerar que o drama também é interpolado por questões representativas inerentes à encenação, ou seja, o texto dramático é afetado e afeta o produto teatral (ou seja qual for o meio que será representado). Apesar disso, é importante entender de que maneira o drama se dispõe em sua forma pura, ou ideal, para que seja possível, a partir desse entendimento, compreender possíveis expansões do gênero em si mesmo e em outros meios.

2.2 FUNDAMENTOS

O crítico e teórico teatral Anatol Rosenfeld (1912-1973) descreve o drama como aquele “que representa como se fosse real, em imediata atualidade, uma ação em si conclusa que, originando-se na intimidade do caráter atuante, se decide no mundo objetivo, através de colisões entre indivíduos.” (ROSENFELD, 1985, p. 28). Ainda que essa definição possa parecer demasiadamente assertiva, ela consegue abraçar boa parte da essência dramática, e é a partir dela que construiremos nossa reflexão.

A representação de uma narrativa “como se fosse real” em um “mundo objetivo” está ligada ao princípio da imitação descrita por Aristóteles. O filósofo grego concebe a imitação em três níveis: como são, como dizem que são e como poderiam ser. (ARISTÓTELES, 2005, p. 48). Portanto, para ele, o objeto a ser imitado e a maneira com que se imita e representam os elementos que contrastam as diferentes formas artísticas. Em sua *República*, Platão já havia tratado da imitação ao diferenciar três formas possíveis pelas quais é possível contar uma história, por “simples exposição, ou por imitação, ou por ambos os modos [...]” (PLATÃO, 2000, p. 146), assertiva que Rosenfeld afirma ser a raiz da classificação dos gêneros literários (ROSENFELD, 1985, p. 15). Nesse sentido, a imitação aparece ligada, no contexto dramático, na ausência de uma figura que narra os acontecimentos, e, ao invés disso, usa a representação de personagens que agem em voz ativa por sua própria consciência. Essa dinâmica significa, portanto, a omissão da voz direta do autor através de um narrador onisciente, que insere o discurso na voz das próprias personagens. Além disso, a afirmação “como se fosse real” também acarreta na necessidade de encarar o acontecimento dramático como ficcional e deslocado da realidade, que faz de conta ser real, mas sem o ser verdadeiramente, preservando uma natureza de “artificialidade”.

Considerar o drama como um gênero de “imediata atualidade”, significa, como afirma Peter Szondi (2000, p. 32), entendê-lo como uma representação de si mesmo. Portanto, se há a imitação de uma ação e não sua evocação por um narrador, essa ação deve acontecer no tempo em que está sendo representada, ou seja, o presente.

“O decurso temporal do drama é uma sequência de presentes absolutos. Como absoluto, o próprio drama é responsável por isso; ele funda seu próprio tempo [...] o que se torna possível por sua estrutura dialética, baseada por sua vez na relação intersubjetiva” (SZONDI, 2000, p. 32).

Diferentemente do gênero épico, que é capaz de evocar o passado e o futuro, no drama essas instâncias temporais estão condicionadas ao presente, uma vez que, ao serem representadas, elas também são presentificadas. Isso não significa que não se possa lembrar do passado ou avançar no tempo no drama, pelo contrário, é possível tanto reproduzir esses tempos ativamente, transformando-os em presente (tal como acontece nos *flashbacks* e *flashforwards* cinematográficos) quanto inserir um discurso de cunho épico na boca das personagens.

Ball define ação como “quando acontece algo que faz com que, ou permite que, uma outra coisa aconteça” (BALL, 2005, p. 23). Essa configuração supõe, segundo Ball, que ao ler uma peça de trás para frente, seja possível compreender a cadeia de acontecimentos, ou ações, que levaram a determinado desfecho. Essa concatenação de ações funda o mecanismo dramático puro e ideal. Portanto, além de acontecer no momento em que está sendo representado, no drama ideal, cada acontecimento deve levar ao acontecimento futuro, que por sua vez, se tornará um novo presente. Ao permitir essa concatenação futura, o acontecimento se torna ação dramática, que se encerra em si mesma, e paradoxalmente, conduz à próxima ação.

Nesse contexto, nenhuma ação deveria levar a um “beco sem saída”, ao qual não é possível dar continuidade antes do fim verdadeiro, caracterizado por um desfecho. É seguindo esse pensamento que Aristóteles descreve a tragédia como um “belo animal” dotado de partes, com cada parte exercendo um papel único e essencial para o percurso dramático. Da mesma forma, nenhuma ação deve acontecer de forma gratuita, como de um mecanismo divino (*deus ex machina*) sem uma justificativa pautada nas ações anteriores (como a carruagem de fogo que resgata Medeia ao final da peça) (ARISTÓTELES, 2005, p. 35).

Portanto, esta pesquisa que busca uma correlação entre drama e ambientes digitais encontra seu primeiro ponto de fricção. Se o drama, em sua forma ideal, pretende ser um organismo perfeito, uno, e sem arestas, como isso se relaciona com ambientes que, por sua natureza possuem um formato labiríntico, caleidoscópico, mutável e navegável tais como os ambientes digitais? Ao navegar pelo digital, as ações realizadas pelo interator não resultam em apenas uma ação seguinte possível, tal como a estrutura dramática supõe, mas cria uma ramificação de possíveis consequências que, por sua vez, gerarão outras possíveis ramificações, portanto, essa configuração parece propor uma expansão, ou abertura, da estrutura dramática onde é possível chegar a diferentes desfechos, ou ainda, a um mesmo desfecho a partir de diversos caminhos, e onde chegar a um beco sem saída não significa uma destruição, mas um mero desvio de percurso.

Ainda que as ações dramáticas sejam, obrigatoriamente, objetivas, ou seja, aconteçam no plano palpável, visível e audível, e não na mente ou subconsciente de uma personagem (com exceção dos casos em que há, na própria fábula, a projeção e personificação desse subconsciente em um meio real, e, neste caso, ainda sim haverá uma projeção palpável

desse subconsciente), é a própria “intimidade do caráter atuante”, ou ainda, a subjetividade das personagens, que agirá como motor de uma ação dramática. Da união entre a esfera objetiva e a motivação subjetiva, cria-se a relação intersubjetiva. Essa definição apoia-se na percepção hegeliana de que o drama reúne a objetividade da representação do mundo exterior (inerente ao gênero épico), com a subjetividade do caráter (inerente ao gênero lírico) (HEGEL, 2004, p. 203).

Em uma forma dramática pura essa relação dá-se em forma primária através do diálogo, já que é o diálogo a forma de representação que incorpora as motivações das personagens através de ações que acontecem de forma direta, sem o intermédio de um narrador. A primazia do diálogo será explorada com vigor no teatro burguês, todavia, o mesmo não acontece necessariamente na tragédia grega clássica. As peças de Ésquilo são repletas de cânticos corais narrativos e solilóquios, como acontece em *Os Persas*, nos lamentos da rainha Atossa, mãe de Xerxes, após a derrota do povo persa em Salamina. É somente “no Renascimento, após a supressão do prólogo, do coro e do epílogo, [que] ele [o diálogo] tornou-se, talvez pela primeira vez na história do teatro [...] o único componente da textura dramática.” (SZONDI, 2000, p. 30).

Portanto, se não é necessariamente a presença de diálogo que caracteriza o drama, qual elemento teria essa prerrogativa? Aristóteles considera que é a ação, ou seja, a imitação não de pessoas, mas de suas ações, desejos e paixões (ARISTÓTELES, 2005, p. 25). Na tragédia grega essa paixão era caracterizada pela *hybris*, a arrogância ou soberba heroica em desafiar os limites humanos, o que na tragédia levava à catástrofe (LEITE, 2009, p. 12). Na obra de Ésquilo, a *hybris* é explorada pela arrogância de Xerxes em construir uma ponte que atravessava o Helesponto, atitude que viria enfurecer os deuses. Todavia, Aristóteles ignora em sua análise o elemento iminente resultante da paixão: o conflito. É Hegel, já no século XIX, quem salienta a importância da produção de uma colisão a partir das ações. Ele afirma:

[...] o agir dramático não se limita à simples execução tranquila de uma finalidade determinada, e sim repousa pura e simplesmente sobre circunstâncias, paixões e caracteres colidentes e, desse modo, conduz a ações e reações que, por seu lado, tornam novamente necessário um acordo [...] da luta e da cisão. (HEGEL, 2004, p. 202)

Nesse sentido, ações que não causam um conflito ou não acontecem por causa de um conflito, não são consideradas ações dramáticas, uma vez que elas não determinam elos na obtenção de um mecanismo dramático. Isso não significa que no interior de uma obra considerada essencialmente dramática, não possa existir ações não-dramáticas. O potencial híbrido, ou “aberto”, da obra dramática que tentou-se suprimir com a utilização de dogmatismos “aristotélicos” nos períodos neoclássicos, é retomado com força pelas vanguardas modernas. Todavia, para uma obra ser considerada dramática, ou ainda, possuir elementos potencialmente dramáticos, a partir de uma análise estrutural, ela deve: 1) ser ficcional e permitir a representação; 2) possuir ações sendo postas em conflito através de interações intersubjetivas, através do diálogo, ou não.

Nessa seção, em síntese, delimitamos as características fundamentais do drama em um aspecto basal, assumindo um ponto de vista que valoriza a possibilidade da encenação, palavra aqui aplicada com o sentido de potencialidade para transformar uma obra dramática “textual” em obra “audiovisual”, seja esse meio o teatro, o cinema, a televisão ou os jogos eletrônicos. A encenação teatral está intimamente ligada ao conceito de representação, porém um não se limita ao outro, uma vez que é possível representar um texto dramático por outros meios. No entanto, ao aprofundamento dessa questão da relação texto-representação, dedicamos a próxima seção deste capítulo.

2.3 TEXTO-REPRESENTAÇÃO

Ao iniciar uma pesquisa sobre o drama, o pesquisador ou pesquisadora deverá notar como os estudos deste gênero, em algum momento, deslocam-se para discussões que se enveredam ao campo da representação, e, conseqüentemente, à arte teatral. Esses estudos podem, todavia, localizar-se em algum ponto do espectro teórico que varia entre a valorização do drama somente como literatura e a necessidade da encenação teatral como resultado inevitável do texto dramático.

Essa discussão existe desde a Antiguidade. Aristóteles afirma, sobre o subgênero trágico, que: “Como a imitação é feita por personagens em ação, necessariamente seria uma parte da tragédia em primeiro lugar o bom arranjo do espetáculo” (ARISTÓTELES, 2005, p.

25). Aristóteles ainda elenca o espetáculo como um dos seis elementos formadores desse subgênero, o que corrobora com a sua posição de defensor da representação teatral como elemento fundamental de concretização dos subgêneros dramáticos. Porém, ele afirma também que: “O espetáculo, embora fascinante, é o menos artístico e mais alheio à poética; dum lado, o efeito da tragédia subsiste ainda sem representação nem atores; doutro, encenação tem mais importância a arte do contrarregra do que a dos poetas.” (*Ibidem*, p. 26). Ou seja, para o filósofo, a arte poética ligada a tragédia pode existir de forma alheia à sua representação, ainda que, paradoxalmente, a encenação faça parte do conjunto de elementos integrantes da tragédia (fábula, caráter ou caracteres, falas, ideias, espetáculo e canto ou elocução).

Aristóteles também define o termo “drama” como “representação de ação” (*Ibidem*, p. 21), e essa atribuição é indício para uma arte literária que extrapola a página, uma vez que o drama dá poder e voz a personagens que agem por si mesmas. Nesse sentido, Rosenfeld (1993) afirma que: “O texto, a peça, literatura enquanto meramente declamados, tornam-se teatro no momento em que são representados, no momento, portanto, em que os declamadores, através da metamorfose, se transformam em personagens” (p. 21). Todavia, a questão torna-se mais complexa ao considerarmos tênue a linha que separa a mera declamação de um texto de uma representação. Por exemplo, as leituras dramáticas da peça *Eclipse* (1992) de Patrícia Burke Brogan, realizadas na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em 2017 sob direção geral e tradução de Alinne Fernandes, foram concebidas levando em consideração transições de iluminação, marcações de palco e intenções nas falas das atrizes. Esse tipo de apresentação dificulta a mensuração do ponto em que uma simples declamação se torna, de fato, representação.

Porém, se considerarmos encenação qualquer tipo de exposição pública do texto com algum caráter estético que extrapola a linguagem verbal, incluindo leituras dramáticas, devemos considerar a existência de textos dramáticos escritos sem o propósito de serem encenados, mas de existirem apenas como literatura. É o caso dos *closet dramas* que se destacaram na produção de escritoras entre os séculos XVI e XVIII, e tornaram-se uma plataforma de expressão artística e abordagem política que evitavam a exposição pública de ideias que poderiam ser consideradas polêmicas, e mais que isso, uma forma de controle do tipo de público que poderia ter acesso ao material, o que preservava a intimidade e privacidade das

autoras sem censurar seus discursos (STRAZNICKY, 2004). Nesse contexto, portanto, a escolha pela não encenação é uma característica formal motivada por um contexto social.

Todavia, é possível afirmar que a grande maioria dos textos dramáticos ao longo da história foi, e é, escrita visando a apresentação teatral como seu resultado (ou um deles). A historiadora teatral Anne Ubersfeld trata dessa dupla natureza do drama (texto-representação) em seu trabalho intitulado *Para ler o teatro*, onde defende um método de ler o texto dramático que procura “escapar ao mesmo tempo do terrorismo textual e do terrorismo cênico, libertando-nos do conflito entre quem privilegia o texto literário e quem, envolvido apenas com a prática dramaturgica, despreza a instância escritural. (UBERSFELD, 2005, p. XII)”. Nesse estudo, a pesquisadora articula o método de leitura semiótica de Greimas, e identifica relações que envolvem forças de “querer”, suas “paixões”, ou motivações, por parte das personagens, e de seus objetivos em posições antagônicas que servem de justificativa para o desenvolvimento de uma, ou mais, ações dramáticas. Esse sistema desempenhará um papel fundamental ao longo desta pesquisa, uma vez que buscaremos aplicá-lo em nossos objetos de estudo a fim de compreender as características dramáticas que cada um deles possui.

Apesar do título do trabalho de Ubersfeld dar a entender que o propósito do método é de ler uma peça de teatro, e a autora introduzir a sua teoria a partir dos paradigmas entre texto e, especificamente, a representação teatral, na realidade, o que Ubersfeld descreve é um método de leitura do texto dramático, que tradicionalmente é representado por atores de carne e osso assistidos por uma plateia presente no mesmo local e horário, ou seja, uma definição genérica de teatro. Porém, o desenvolvimento de novas tecnologias durante o último século, têm possibilitado outros meios de representação, que não envolvem, necessariamente, a presença física. A invenção de meios de reprodução de som e imagem em movimento a partir do século XIX, essenciais para o que compreendemos hoje como cinema (MASCARELLO, 2006), possibilitou a representação de um texto dramático por atores registrados em celuloide e reproduzidos em uma tela a partir de uma intervenção estética específica a este meio (AUMONT; MARIE, 2003).

Se a criação do cinema provocou questões quanto a relação entre o drama como texto literário e a sua representação durante o século passado, o desenvolvimento de tecnologias capazes, dentre tantas outras funções, de simular avatares e universos animados formados por *pixels* em uma tela digital, criando narrativas navegáveis e interativas, também o fez.

Inegavelmente, teatro, cinema e os jogos eletrônicos, diferenciam-se em sua forma em muitos aspectos, e não é o foco deste trabalho compará-los ou amalgamá-los, uma vez que, ainda que seja possível, e, cada vez mais comum, a criação obras híbridas que misturam elementos pertencentes a diferentes meios, cada forma artística existe de forma independente em espaços completamente diferentes. O que nos interessa é demonstrar a versatilidade da estrutura dramática em se infiltrar e se expandir em meios para os quais não foi originalmente criado, e, dessa forma, acompanhar e contribuir para a consolidação de novas formas de arte na contemporaneidade.

Em síntese, pode-se concluir que a relação do drama com sua representação possui três destinos iminentes: o primeiro entende que a completude e o encerramento do drama jazem no texto que se basta como tal sendo literatura; o segundo entende que o texto dramático nada mais é que ponto de partida de uma encenação teatral, e só é completado ao tornar-se representação; e um terceiro busca uma coexistência paradoxal entre estas duas finalidades, uma dupla-natureza do drama como texto e como cena. Mas essa cena, ainda que tenha sua relação histórica diretamente ligada com o teatro, não precisa ser necessariamente teatral. É essa terceira relação que mais interessa a este estudo.

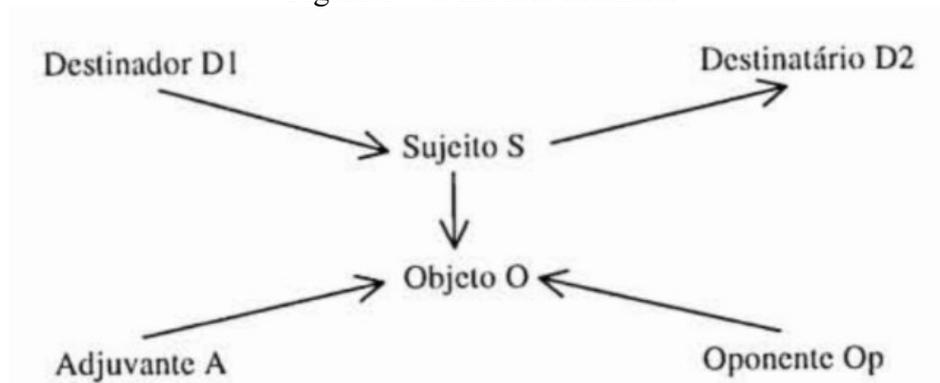
2.4 O MÉTODO DE ANÁLISE ACTANCIAL

Neste subcapítulo, definiremos a abordagem de pesquisa que nos auxiliará na compreensão da estrutura dramática dos objetos de estudo nos capítulos subsequentes. O principal método de análise do texto dramático que será utilizado nesta pesquisa é o de Anne Ubersfeld. Ele parte do pressuposto de que analisar um texto dramático a partir de sua fábula não é suficiente para identificar a estrutura dramática, uma vez que a fábula é um extrato narrativo e abstrato do texto, e não revela, necessariamente, as relações de conflito e as forças de querer das personagens. Ao invés disso, Ubersfeld apoia sua teoria na identificação do que denomina “macroestruturas textuais”. Estas macroestruturas determinarão seres *actantes*, que num sentido superficial podem ser entendidos como personagens, mas não se limitam a seres

individualizados, com psiques e nomes próprios, tal como Hamlet¹, Édipo² ou Irina³, pois também podem ser apresentados como “abstrações”, “figuras” ou “sentimentos”, ou ainda, entidades coletivizadas, como um coro ou uma cidade. Esses actantes são colocados em sistemas que determinam suas forças de querer, bem como a relação em que estas forças exercem aos outros seres actantes que se relacionam intersubjetivamente em um mesmo texto. Nesse contexto, Ubersfeld define actante como: “um elemento (lexicalizado ou não), que assume na frase de base da narrativa uma função sintáctica” (UBERSFELD, 2005, p. 35).

Este esquema sintetiza o modelo actancial e seus elementos formadores, bem como o sentido das forças através das setas. A função sintáctica do actante será o eixo determinante da ação das forças que compõem o sistema, portanto, o actante é denominado “sujeito”.

Figura 1 – O modelo actancial



Fonte: UBERSFELD, Anne. *Para ler o teatro*. (2005, p. 35)

- (S) sujeito se refere ao elemento actante e ocupa o espaço central no modelo, uma vez que as forças agem sobre ele e a partir dele.

- (O) se refere ao objeto, ou seja, o elemento de interesse do sujeito que move a ação. Esse elemento é usualmente representado por um verbo seguido de um substantivo comum ou próprio, ou ainda, quando a relação é direta, apenas pelo objeto de desejo. Hamlet (S) *quer vingar* o Rei (O), Romeu (S) *quer* Julieta⁴ (O).

¹ Personagem da peça *Hamlet* (entre 1599 e 1601) de William Shakespeare (1564-1616).

² Personagem da peça *Édipo Rei* (427 a.C.?) de Sófocles (497-406 a.C.?).

³ Personagem da peça *As Três Irmãs* (1900) de Tchékhov (1860-1904).

⁴ Personagens da peça *Romeu e Julieta* (entre 1591 e 1595) de William Shakespeare (1564-1616).

- Destinator (D1) é o elemento que existe anteriormente à ação. Em outras palavras, o destinator é aquilo que levará ao desejo, a motivação, e é usualmente representado por uma abstração, um sentimento ou contexto-problema. Romeu quer Julieta porque ele a ama, portanto, seu D1 é o sentimento *amor* (D1). É a *destruição de Tebas* (D1) que leva Édipo (S) a descobrir que foi o assassino de seu pai (O).

- O destinatário ou beneficiário (D2) se refere àquele que está após à ação. Ou seja, ao elemento sintático que se beneficiará caso o sujeito seja bem-sucedido em seu objeto de desejo. O beneficiário pode ser tanto o próprio sujeito da ação, quanto um sujeito externo à ação. Romeu se beneficiará com seu objeto de desejo. Em *Édipo Rei*, a maior beneficiária com o êxito de Édipo é a *cidade* (D2) que sofre as mazelas da maldição, porém, *Édipo* (D2), como representante da figura de herói defendendo sua honra também se beneficia de seu triunfo. O modelo actancial representa a ação no momento em que está sendo realizada, e não prevê as reais consequências da obtenção do objetivo, estas sim determinadas pelo contexto da fábula, portanto, a desgraça recaída sobre Édipo por causa de seu êxito não o exclui do papel de beneficiário de sua ação.

- (A) adjuvante, ou ajudante, é o actante ou conjunto de actantes que agem em prol da obtenção do objeto pelo sujeito, ou em benefício do próprio sujeito, como é o caso da *Ama* (A) de Julieta (S).

- (Op) opositor é o sujeito actante que age em conflito com o objeto do sujeito ou com o próprio sujeito. Isso significa que o objeto de desejo do opositor, direta ou indiretamente, colide com o objeto do sujeito. Da mesma maneira, se tomarmos por consideração o modelo actancial do opositor, os papéis se invertem. O objeto do opositor não precisa, necessariamente, ser o imediato oposto do objeto do actante, porém, de alguma forma, a obtenção simultânea dos dois objetos deve ser inviável dentro do contexto da fábula. Essa situação de impossibilidade de equilíbrio entre as duas forças de querer é a condição que gerará o conflito. Os Capuleto (Op) e os Montéquiuo (Op) se opõem ao desejo de Romeu (S) por Julieta (O) por se odiarem em um contexto social. Além disso, o opositor pode ser representado pela própria figura do sujeito se suas ações gerarem resultados opostos ao seu desejo. Hamlet (S) quer vingar o rei (O), porém algumas de suas ações trabalham contra ele mesmo na obtenção de seu objetivo, como é o caso

da sua dúvida latente em virgar ou não vingar seu pai, dúvida que perdura até o último ato. Portanto, algumas interpretações podem apontar Hamlet (S) (Op) como seu próprio opositor.

A finalidade deste sistema está em compreender a dinâmica de forças de querer presentes no texto de forma que a interpretação seja guiada por um sentido ímpar ao universo do “texto” proposto. A compreensão do texto dramático como um organismo sistêmico não retira a possibilidade de interpretações e análises que privilegiem a fábula ou outros aspectos formais e temáticos do texto, porém, é uma maneira de auxiliar na obtenção de um sentido dramático que responda questões basais como: o que a personagem quer; porque ela quer; como ela se relaciona com as outras personagens e como seu objetivo se relaciona com o objetivo das outras personagens; de que maneira suas ações trabalham em prol ou detrimento de seu objetivo; de que maneira ela se transformou de sua ação inicial até a ação final; entre outras. Essas respostas, por sua vez, podem se tornar ferramentas que auxiliam na criação de representações que compreendam, desenvolvam e, por que não, subvertam a essência das personagens e suas ações.

A partir das noções do drama explanadas nesse capítulo, das questões inerentes à representação e da explanação e exemplificação do modelo actancial realizadas nesse primeiro capítulo, partimos para o segundo universo conceitual relevante a esta pesquisa: o jogo. No capítulo seguinte realizaremos uma revisão bibliográfica sobre o jogo em sua forma geral, não necessariamente aplicada aos jogos eletrônicos. Esta seção da pesquisa estará amparada principalmente nos estudos de Johan Huizinga e Roger Caillois. Ao passo que compreendermos os aspectos inerentes ao jogo, correlacionaremos estes conceitos ao drama com o objetivo de compreender de que forma estes elementos se relacionam.

3 JOGO E DRAMA

À palavra “jogo” podem ser atribuídos diversos significados. Há quem a associe com a prática de esportes físicos, como o futebol e o basquete, aos jogos de cartas como a canastra e o *poker*, ou ainda a jogos de tabuleiro como o xadrez ou damas. Na língua inglesa, o verbo “jogar” (*to play*) abraça um leque ainda maior de utilizações, como o ato de representar um personagem ou uma cena (*to play a character, to play a scene*) e ao faz-de-conta relativo às brincadeiras infantis (*to play doll, to play hide-and-seek*). Uma relação similar pode ser encontrada em formas híbridas entre arte e esporte como a capoeira, onde é comum referir-se ao ato de praticá-la como “jogar”. Além disso, como substantivo, *play* também pode ser utilizado em contextos pertencentes à escrita dramática (*to write a play, playwrighting*) e à arte teatral (*to see a play*). Em português também é possível encontrar o jogo com o sentido de representação em ambientes ligados às artes cênicas no uso da palavra em dinâmicas representativas da cena (jogos de improviso, jogos teatrais).

Todos os usos da palavra citados, por mais diversos que sejam, podem ser aplicados na função do jogo descrita pelo historiador e linguista Johan Huizinga (1872-1945) em *Homo Ludens* (1938). Para ele, todo jogo é:

“uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p. 14).

Nessa afirmação ele determina pelo menos duas categorizações de jogo, os jogos que são luta e os jogos que são representação, além de duas outras categorias híbridas, que surgem da fusão dos dois conceitos, mas que se diferenciam no sentido de sua determinação. São elas a representação de uma luta ou uma luta que evoca uma representação. Essa definição sugere também que a definição de jogo pode ir além dos sentidos mais óbvios e adentrar em diversas atividades humanas que se utilizam de algum modo de uma dinâmica de embate e de representação, como o direito, a política, a guerra, a filosofia, a linguagem e a arte.

Para o sociólogo Roger Caillois (1913-1978), entretanto, a definição de Huizinga, ainda que leve em consideração parte do conceito de jogo, permite uma tipificação demasiada

ampla e insuficiente para categorizar os diferentes tipos de jogo a partir de seus elementos formadores. Ele aponta que Huizinga não considera dois fenômenos essenciais para o jogo: a sorte e o perigo. Por isso, Caillois cria sua própria categorização que leva em consideração quatro categorias que determinam o jogo como: *Agôn* – luta, combate, competição, rivalidade; *Alea* – sorte, destino; *Mimicry* – imitação, representação; e *Ilinx* – vertigem, risco, perigo, entrega (CAILLOIS, 1990).

A primeira categoria, *agôn*, parte do princípio de que o jogo deve possuir “uma igualdade de oportunidades [...] criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais” (CAILLOIS, 1990, p. 33-34). Portanto, esse cenário é possível a partir da delimitação de regras que oferecerão condições igualmente favoráveis e justas de vitória para todas as partes envolvidas. O cumprimento dessas regras pode ser mediado por um agente imparcial (juiz ou árbitro), tal como acontece em competições profissionais ou em processos jurídicos, ou pelo próprio consenso dos participantes, em competições informais. Em um universo de jogo ideal, o cumprimento destas regras previamente estipuladas e acordadas, garante não apenas a justiça, mas a manutenção do próprio jogo. É nesse sentido que Huizinga considera a função lúdica e cultural da guerra, mas somente “na medida em que ela se desenrola de maneira que seus participantes se considerem uns aos outros como iguais, ou antagonistas com direitos iguais” (HUIZINGA, 2000, p. 68).

Portanto, massacres, genocídios e guerras movidas por sentimentos nacionalistas de supremacia, tal como o holocausto e o *apartheid*, não podem caracterizar-se jogo, já que não permitem uma disputa minimamente igualitária de forças. A sensação de aparente igualdade entre as partes jogadoras garante a legitimidade do jogo. O mesmo acontece quando o jogador não disputa contra outros indivíduos, mas contra o próprio jogo, como é o caso do jogo de paciência, em que o desempenho do jogador é determinado pela sua capacidade de vencer seguindo suas regras, e o antagonista nada mais é que a sua própria habilidade. Entretanto, jogos que oferecem um desafio que se distancia em demasia da habilidade mental ou física do jogador também não cumprem esse papel, pois suprimem completamente a possibilidade de vitória e tornam o ato de jogar uma atividade vã e frustrante.

Uma dinâmica parecida acontece no drama. Hegel (2004, p. 203) considera *ação* como uma “execução efetiva de propósitos e fins exteriores”, portanto, à personagem dramática deve ser dada a oportunidade de pensar racionalmente, agir em prol de um objetivo externo,

enfrentar obstáculos que a dificultem ou a impeçam de conquistá-lo, mas jamais suprimir completamente a possibilidade da concretude deste objetivo. Nesse sentido, uma luta travada diretamente entre personagens com possibilidade de ação muito discrepantes, como um homem comum e um deus dotado de poderes sobrenaturais é pouco dramática. Em *Prometeu Acorrentado* de Ésquilo, o personagem de Prometeu, um titã de força inferior aos deuses do Olimpo, é acorrentado para sempre por Zeus por ter roubado o fogo dos deuses e o apresentado aos humanos. Essa é uma situação que dificulta o desenvolvimento dramático, considerando que não há uma relação igualitária de poderes. Prometeu não pode mover-se fisicamente, e apesar de opor-se ideologicamente contra seu agonista, a sua força jamais poderá igualar-se a dos deuses, e, portanto, suas persuasões têm pouco impacto na criação de uma ramificação de ações. Prometeu termina a peça no mesmo estado em que inicia, estagnado em sua condição inferior aos seus agonistas, portanto, ele pouco se desenvolve dramaticamente.

Em oposição ao *agôn*, Caillois postula outro princípio pertencente ao jogo, a *alea*, definida pela sorte ou destino, característica muito presente nos chamados “jogos de azar”, como jogos de dados e apostas. Nesse tipo de jogo, nenhum treinamento, motivação ou experiência representa uma maior chance de sucesso ou fracasso (CAILLOIS, 1990, p. 37). Diferentemente do *agôn* que se determina em grande parte pela força de vontade e capacidade de ação dos agentes envolvidos, a *alea* não leva estes fatores em consideração, pois seus resultados dependem apenas de forças aleatórias. Portanto, *alea* pode ser considerada uma força antidramática, uma vez que ações dramáticas devem ser consequências de ações anteriores, e não resultados de aleatoriedades ou intervenções divinas, como a carruagem de fogo de Medéia.

Nesse sentido, em uma situação ideal, o *agôn* determinará que o jogador com maior habilidade, e, portanto, que teve um melhor preparo anterior ao jogo, será o vencedor. *Alea*, por sua vez, não depende deste fator. Ela representa, portanto, os acontecimentos que estão além do controle humano, as forças divinas e misteriosas que atuam na dinâmica do jogo. Esta categoria abrange também os jogos ritualísticos presentes em diversas culturas. Como salienta Huizinga (2000, p. 45), no *Mahabharata*⁵ o mundo foi criado em um jogo de dados jogado pelo

⁵ Poema épico indiano de grande peso cultural que compila “a base dos mitos, da religião, da história e do pensamento indianos” (LIRIO, 2015, p. 42).

deus Siva e sua esposa, o que sugere a aleatoriedade como determinadora dos aspectos físicos do mundo.

A terceira categoria de Caillois denominada *mimicry*, se assemelha com a noção aristotélica de imitação, *mimesis*. Para Caillois, *mimicry* é a “aceitação temporária de uma ilusão” (CAILLOIS, 1990, p. 39). Essa aceitação parte tanto de quem projeta a ilusão, quanto de quem a assiste. É a categoria que, segundo o autor, domina as brincadeiras infantis e as encenações teatrais, uma vez que estas atividades nascem a partir da assimilação de personagens, papéis ou “funções” que se deslocam do embate real. Nesse sentido, ele reconhece a natureza da arte dramática como ligada diretamente ao jogo. Na imitação e no faz-de-conta, o *agôn* não acontece no campo do real, e nem se pretende ser real, mas é envolto de uma máscara mimética. Essa relação entre *mimicry* e *agôn* se assemelha às categorias híbridas de Huizinga que determinam a representação de uma luta, e uma luta por uma representação. Portanto, *mimicry* não se limita aos jogos que pressupõem um “travestimento” direto a um personagem, como acontece na arte teatral, mas se faz presente também em jogos cujo aspecto dominante é o *agôn*, mas que evocam papéis entre os sujeitos envolvidos, como o de derrotado e de vencedor.

[...] a corrida de bicicleta, o combate de boxe ou de luta livre, o jogo de futebol, de tênis ou de polo, constituem em si espetáculos com trajes, abertura solene, liturgia apropriada e percurso regulamentado. Numa palavra, são dramas cujas diferentes peripécias mantêm o público na expectativa e culminam num desenlace que exalta uns e desilude outros. A natureza destes espetáculos continua a ser a de um *agôn*, embora surjam com as características exteriores a uma representação. (CAILLOIS, 1990, p. 42-43)

A *ilinx* é a quarta e última categoria definida por Caillois, e está ligada com a sensação de perigo, tensão e iminente derrota. Ele determina *ilinx* como a categoria que consiste “numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico” (CAILLOIS, 1990, p. 43). É a sensação ligada aos esportes e brinquedos radicais, a evocação de adrenalina e vertigem física do combate de gladiadores e da montanha-russa. Mas a *ilinx* também pode se manifestar ligada à *mimicry* pela linguagem e pela arte, na representação de tensão dramática, no choque e na escatologia. A *ilinx*, portanto, está ligada à “fruição” vivenciada pela “quase morte”, o pânico daquilo que parece real, coloca o corpo e a mente em alerta para um possível perigo, mas que é apenas jogo. Há, portanto, a presença de um véu, uma “quarta parede” que separa a ficção da realidade.

Huizinga defende que o jogo é anterior à cultura, já que a cultura nasce com um pressuposto civilizatório, enquanto animais, seres não-civilizados, já reconhecem e praticam o jogo. O processo de civilização, não haveria, portanto, afetado a relação dos homens com o jogo, pelo contrário, essa atividade estaria ligada à irracionalidade humana, pelo seu caráter alheio à evolução. É nesta irracionalidade que jaz o princípio da *ilinx*. Contudo, Huizinga salienta que o jogo extrapola o instinto, uma vez que a humanidade confere significados ao ato de jogar que “transcendem as necessidades imediatas da vida” (HUIZINGA, 2000, p. 05). O jogo humano, portanto, diferencia-se do jogo animalesco por ser capaz de encontrar sentido (razão) em um processo instintivo (irracionalidade).

Em síntese, das quatro categorias de jogo formuladas por Caillois, três delas podem ser consideradas diretamente dramáticas, *agôn* por determinar o conflito, *mimicry* por determinar a imitação e *ilinx* por determinar a tensão. Ainda que *alea*, por sua natureza randômica, não sirva à estrutura dramática, ela ainda é historicamente utilizada de forma temática e ligada a outros aspectos, como acontece nas manifestações rituais de diferentes sociedades, nos oráculos, nas previsões e nos jogos religiosos. *Alea* também se faz presente em eventos que se distanciam da estrutura dramática por intervenção divina (*deus ex machina*).

Levando estes aspectos em consideração, consideremos outra definição de Huizinga para o jogo, desta vez englobando não somente a sua função (luta e representação), mas também o ato de jogar. O jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Observa-se que essa definição de Huizinga se assemelha em vários aspectos com as definições de drama que foram expostas no capítulo anterior. Tanto no jogo quanto no drama escrito, é possível delimitar diferentes tipos de espaços e tempos que podem variar nos campos físico, lúdico, sintático e textual (PAVIS, 2008). Essas demarcações temporais e espaciais têm como função definir ritmos e ordens dentro do próprio sistema, além de manter o que é real para fora do jogo dramático. Portanto, segundo Huizinga, o jogo seria uma convenção formada

de regras que devem ser seguidas a fim de criar nos jogadores uma dinâmica de causa e efeito, uma suspensão momentânea da realidade, mas que se embebe dela para concretizar-se.

Quando jogado corretamente, o jogo é ritmado, harmonioso e uno, pois estabelece uma ordem que determina o valor das ações realizadas. Desobedecer a ordem desestabiliza a ação primordial do jogo, que é a concretização de um objetivo. Os jogadores envolvidos agem com um propósito, que, quando alcançados, o encerram. O encerramento de um jogo representa a sua concretização. Um mesmo conjunto de regras de um mesmo jogo pode ser reproduzido infinitamente, porém o mesmo jogo nunca pode ser jogado novamente. A concretização do jogo se dá momentaneamente, na relação específica daquele sujeito com o jogo e com o meio. Ao mesmo tempo que encerrar o jogo é o objetivo, o verdadeiro processo lúdico do jogo está em seu andamento, a criação de estados de tensão, comicidade, seriedade, competitividade, objetividade, dificuldade, que são as variáveis que determinam a qualidade do jogo e como ele irá afetar a experiência dos indivíduos. Contrariamente, quebrar as regras do jogo representa sua destruição, pois o jogo ideal não suporta a injustiça.

Da mesma maneira que o drama, o jogo não deve ser sério, a palavra aqui empregada com o sentido daquilo que não deve ser levado como “real”. Naturalmente, um jogo de xadrez ou futebol não implica no imediato riso, não há comicidade, mas um profundo estado de concentração, embate e determinação. O jogo, porém, seja ele de tom cômico ou sério, sempre deverá provocar nos indivíduos envolvidos um estado que extrapola uma aparente seriedade. Huizinga chama este estado de *aardigheid*, palavra holandesa que exprime a própria essência de jogo, traduzida para o português em equivalência parcial como “divertimento”, “fascinação” ou “excitação”. Para ele, este efeito causado pelo ato de jogar supera qualquer função social ou biológica do jogo, como o uso como ferramenta pedagógica ou de um possível “treinamento para a vida real”. É esse divertimento que torna o jogo uma atividade que extrapola a racionalidade e o determinismo. (HUIZINGA, 2000, p. 05).

Nesse sentido, apesar de ter uma raiz similar, que nasce a partir de um efeito causado por uma representação, o divertimento do jogo diferencia-se do caráter instrutivo da catarse trágica, o prazer purgativo da sociedade grega (ARISTÓTELES, 2000, p. 24; BOCAYUVA, 2008, p. 46) e do “deleitar e instruir” horaciano (HORÁCIO, 2000, p. 65), pois, para Huizinga, o divertimento do jogo deve se encerrar em si mesmo e não necessariamente está incutido de uma lição. Enquanto as funções instrutivas, biológicas e econômicas do jogo

têm papéis sociais e civilizatórios importantes, elas não explicam a verdadeira natureza do jogo, e, principalmente, o motivo pelo qual se joga. As funções atribuídas ao jogo pela humanidade circundam o jogo e são importantes para o uso de jogo como ferramenta civilizatória, mas essas “funções” não integram o processo do jogo em si, que se encerra em si mesmo.

4 AMBIENTES DIGITAIS

Antes de explorarmos os universos representativos e literários dos ambientes digitais através de conceitos como hipertexto, ciberespaço, imersão, entre outros, é importante entendermos que o computador (palavra aqui empregada como tecnologia que une *hardware* e *software* em uma ferramenta que é, simultânea e respectivamente, física e abstrata) é uma invenção histórica que surge a partir de uma série de avanços científicos e filosóficos, tais como o desenvolvimento do conceito de número, de simbologias, de sistemas numéricos, do cálculo e da lógica. Ele nasce como método de solucionar problemas de forma rápida e precisa, através de cálculos algébricos e regras fixas e sistemáticas (FILHO, 2007, p. 13). Uma das primeiras e mais famosas aplicações do computador como conhecemos hoje foi a decodificação de códigos durante a Segunda Guerra Mundial a partir dos estudos do matemático Alan Mathison Turing (1912 - 1954), que “definiu que os cálculos mentais consistem em operações para transformar números em uma série de estados intermediários que progridem de um para outro de acordo com um conjunto fixo de regras, até que uma resposta seja encontrada.” (*Ibidem*, p. 76).

No entanto, ao longo do século XX, com a evolução da tecnologia, o computador ganhou uma série de outras funções que extrapolaram as finalidades militares e adentraram ao universo doméstico civil. Os computadores domésticos da atualidade são capazes de realizar atividades que permitem a operação por leigos de seu complexo funcionamento, graças a *interfaces* pensadas para permitir o acesso de indivíduos com conhecimentos básicos de informática e matemática. Hoje, o que chega aos olhos do usuário comum de um computador pode ser considerada uma experiência muito mais linguística, visual e auditiva do que matemática, ainda que operações cada vez mais complexas e com um número crescente de informações aconteçam “por detrás das cortinas”. Atividades como a navegação por *sites* e a comunicação por *e-mails* e redes sociais, cada vez mais são realizadas por uma grande parcela da população que não necessariamente entende os processos matemáticos que ocorrem dentro de um computador, tal como um espectador aprecia uma obra teatral sem entender as complexas “operações” humanas, e por que não, tecnológicas, que acontecem na coxia.

Além disso, atualmente os computadores são capazes de simular uma série de outros dispositivos e ferramentas. Com tamanhos cada vez menores, realizam a reprodução de arquivos audiovisuais, anteriormente atribuída unicamente às telas de televisão e cinema, e

podem possuir câmeras digitais que competem, se não ultrapassam, com a qualidade gráfica de aparelhos analógicos, além da capacidade de digitação, inclusive por comandos de voz, e compartilhamento de arquivos das mais diversas naturezas.

Seja para fins militares, seja para o cumprimento de atividades civis simples, a criação do computador, em seu caráter de máquina, teve e tem como objetivo principal a possibilidade da realização de tarefas automatizadas que podem ser poupadas do intelecto e do corpo humano. Porém, como observa Azevedo (2010, p. 102), “estas mesmas máquinas, com o tempo, deixaram de ser escriturárias e passaram para o estágio de máquinas escritoras; com isso, passamos a conviver com novos ambientes de escritura signica.” Isso significa que, atualmente, o computador não se limita a uma mera ferramenta de digitação ou reprodução de textos, imagens e sons, mas que essas atividades, quando realizadas pelo meio digital, ganham características únicas inerentes ao meio. Se isso é verdade, então também possível afirmar que contar histórias por um computador se difere, em forma, de outros meios?

É verdade que as chamadas linguagens de computador utilizadas para se programar funções computadorizadas são regras rígidas baseadas em operações lógicas e algébricas, porém, tendo em vista essa expansão dos usos do computador e a percepção de um caráter de signo linguístico resultante dessas operações, Azevedo defende a ambiência de uma escritura expandida, afirmando que:

Toda essa articulação combinatória promove a necessidade de que esses signos signifiquem alguma coisa, segundo as normas de um código, que nos mobilizou ao longo da história a criarmos recursos de emissão e recepção de sinais. [...] É justamente esse poder articulador que nós temos para experimentar signos (nem sempre convencionais em nosso cotidiano) que nos coloca diante de escrituras tecnológicas, fazendo-nos usar essas verdadeiras máquinas semióticas no fazer de nossos próprios registros poéticos [...] (AZEVEDO, 2010, p. 104).

É perante este desenvolvimento estético de um aparato inicialmente criado com um propósito utilitarista de ferramenta, que a pesquisadora Janet Murray, autora de *Hamlet no Holodeck*, defende a potencialidade dos meios digitais de serem meios pelos quais é possível contar histórias. A autora argumenta que os meios utilizados ao longo da história para o registro e desenvolvimento de narrativas se adaptam às ideias que se quer transmitir (MURRAY, 2003, p. 40). Para a autora, um meio artístico “bem-sucedido” não desperta dúvidas quanto à sua legitimidade. Esta lógica dialoga com a visão dialética hegeliana que enxerga a forma de uma

obra de arte como resultado adaptativo do conteúdo (HEGEL, 2001, p. 37). Nesse sentido, ela compara os paradigmas criados pela expansão do universo digital no final do século XX e início do século XXI com o desenvolvimento do cinema de um século antes. Todavia, se o cinema permitiu uma revolução da imagem e do som no século passado, o computador parece ser uma quimera ainda mais complexa e assustadora, pois não apenas representa um novo meio com novos paradigmas em numa nova área, mas também expande suas capacidades a outras áreas e meios já existentes e consolidados.

“O computador é camaleônico. Ele pode ser visto como um teatro, uma câmara municipal, um livro desarticulado, um país das maravilhas animado, uma arena de esportes e até uma potencial forma de vida. Mas ele é, antes de tudo, um meio de representação, uma forma de modelar o mundo que adiciona suas próprias e potentes características aos meios tradicionais de comunicação que ele vem assimilando tão rapidamente.” (MURRAY, 2001, p. 264)

O título de seu trabalho transmite bem como a autora enxerga a relação entre tecnologia e literatura, unindo um drama clássico shakespeariano com um equipamento de ficção científica da série norte-americana *Star Trek: Voyager* (1995-2001). O “*holodeck*” é uma sala em formato de cubo onde o indivíduo tem a possibilidade de “vivenciar” uma narrativa virtual através de hologramas e estímulos sensoriais, um aparelho capaz de simular um mundo com perfeição, onde é possível não somente assistir uma história, mas interagir, jogar e alterar o meio.

Fazendo a analogia da possibilidade de se “jogar” um drama clássico num simulador de alta tecnologia, ela discute o termo “histórias multiformes”, como um tipo de narrativa que possui a capacidade de simular diferentes possibilidades paralelas de desenvolvimento dramático. No universo ficcional da série norte-americana, o *holodeck* utiliza-se de programas de computador capazes de unir em um único “objeto” estético uma infinidade de outras obras. Num universo de ficção científica dotado de tecnologias capazes de fazer seres humanos cruzar galáxias em naves que viajam na velocidade da luz, é notável o contraste com a lenta exploração da capitã Kathryn Janeway de uma “holonovela” do século XIX, onde encara o papel de governanta de uma família típica dos romances góticos de Charlotte Brontë⁶.

⁶ Charlotte Brontë (1816-1855) foi uma escritora e poetisa inglesa, dentre suas obras mais conhecidas está *Jane Eyre* (1847), que acompanha as emoções e experiências de sua protagonista homônima desde a infância até a idade adulta, passando pela sua vida privada e amorosa.

Ainda que esse exemplo parta de uma utopia de ficção científica, não é preciso viajar ao século XXIV, tempo ficcional em que se passa a série, para encontrar versões menos apuradas do *holodeck* no presente, em salas de cinema que propõem estímulos sensoriais, inteligências artificiais e óculos de realidade virtual que já são comercializados em nosso tempo.

Histórias que exploram narrativas multiformes como a vivenciada por Janeway já despertaram interesse de autores do passado como Jorge Luis Borges (1899 – 1986), que na década de 40 descreve no conto *La biblioteca de Babel* (1944), uma biblioteca (ou o universo) que possui indeterminadas prateleiras que guardam todos os livros já escritos ou que ainda serão escritos, em todas as línguas possíveis (BORGES, 1999). Dentre as inúmeras possibilidades de análise que a escrita de Borges estimula, a sua biblioteca pode ser interpretada como uma personificação arquitetônica do “teorema do macaco infinito”, uma lenda popular que, dentre de suas variações, afirma que um macaco imortal brincando com uma máquina de escrever por um período indeterminado, eventualmente acabará escrevendo a obra completa de William Shakespeare (ou qualquer outra obra, de qualquer outro autor, de qualquer tempo, em qualquer língua).

Ainda que não seja possível concretizar uma biblioteca destas dimensões com a exatidão descrita por Borges, o desenvolvimento tecnológico digital permitiu que Jonathan Basile criasse o site *Library of Babel*⁷, um projeto artístico digital que simula a biblioteca Borges utilizando um algoritmo capaz de gerar páginas de 3200 caracteres contendo todas as combinações possíveis de letras, algarismos e pontuações do alfabeto romano. Em teoria, o site contém 10^{4677} páginas, e segundo o seu criador, “todo livro que possa existir – incluindo cada peça, cada música, cada artigo científico, cada decisão legal, cada constituição, cada trecho de escritura, e assim por diante⁸.” (BASILE, 2015). Essa afirmação não se deve à presença real desses objetos como acontece em uma biblioteca física, mas pela possibilidade de que, entre as infinitas combinações de caracteres aleatórios sem qualquer sentido, haja, por puro acaso, uma sequência de caracteres que reproduza a escritura de qualquer texto que já foi ou ainda será escrito.

⁷ Acesso em: <http://libraryofbabel.info/>

⁸ No original: “[...] every book that ever could be - including every play, every song, every scientific paper, every legal decision, every constitution, every piece of scripture, and so on.” Tradução nossa.

Em outros contos como *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) e *La casa de Asterión* (1947) Borges também trata da infinitude, agora utilizando a metáfora de labirintos físicos a serem explorados. No primeiro, há um jardim que paradoxalmente também é um romance infinito, onde cada ação de cada personagem gera uma série de acontecimentos futuros criando uma teia de possibilidades que, por sua vez, gera infinitos desfechos. Essa ideia de “teia” aparece no segundo conto, onde Borges revive a lenda grega do Minotauro, que protege um labirinto do qual Teseu só pode sair seguindo o mítico fio de Ariadne, a maneira mais eficiente para se resolver um quebra-cabeças tal como um labirinto. A linha indica o caminho exato percorrido a fim de contrastar uma das possibilidades com a infinidade de combinações de caminhos possíveis.

Em *Seis passeios pelos bosques da ficção* (1944), Umberto Eco utiliza a metáfora de Borges para afirmar que todo texto narrativo é um labirinto a ser explorado por um leitor, uma vez que há, no ato de ler, a tentativa de resolução de processos de interpretação diversos, a partir da opção por parte do leitor de diferentes caminhos metafóricos a serem percorridos, e antecipações naturais de um explorador ao percorrer uma floresta (ECO, 1944, p. 12). Entretanto, o que essa pesquisa se propõe observar está na quebra da linearidade (e consequentemente, a não-linearidade) como conceito formal e estrutura do objeto, não somente sua exploração metafórica, como analisa Eco. Portanto, essa diferenciação entre matéria impressa (o livro), e texto, deve ser cautelosa. O texto multiforme pode existir tanto na literatura impressa quanto na digital, e nasce a partir do encontro entre autor, obra e o leitor (aglutinando aqui os possíveis papéis de interator e jogador). Essa percepção vai de encontro com os conceitos sobre intertextualidade de Kristeva, que afirma que a “‘palavra literária’ não é um ‘ponto’ (um sentido fixo), mas um ‘cruzamento de superfícies’ textuais, um diálogo de diversas escrituras” (KRISTEVA, 2005, p. 66).

Entender que o texto literário está sempre em expansão, uma vez que ele está em um lugar de intersecção e influência de vários outros textos, vai embasar os conceitos de hipertextualidade que se popularizaram com o meio digital, mas que autores como Neitzel (2002) percebem a existência em textos impressos muito anteriores ao advento dos computadores. As estruturas hipertextuais, portanto, estariam muito mais ligadas ao processo de escrita e leitura do que ao suporte técnico da obra.

Nesse sentido, o texto do livro impresso pode ser tão instável, multiforme e não-linear quanto da obra digital. Entretanto, conforme afirma Santos, o material impresso e o digital se diferenciam, pois, o livro se deixa contaminar pela imprevisibilidade, não-linearidade e fluidez que são próprias ao texto, enquanto que, no meio digital, essa intertextualidade se materializa a partir da pluralidade de percursos possíveis e na heterogeneidade de elementos físicos, uma vez que há o envolvimento de matéria verbal, imagens, sons, entre outros (SANTOS, 2003, p. 22).

Nesse ponto, a definição de Espen J. Aarseth (1965-) para literatura ergódica⁹ é o ponto chave de diferenciação entre essas duas linhas de pensamento. O teórico afirma: “Durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é um trabalho de construção física que os vários conceitos de “leitura” não levam em conta. Esse fenômeno eu chamo *ergódico* [...]”¹⁰ (AARSETH, 1997, p. 1). Em síntese, enquanto os labirintos de Borges existem no campo metafórico, a leitura de seus contos gravados em uma página exige um processo automático que segue uma sequência lógica de um signo após o outro, ou seja, uma palavra é lida após a outra, da esquerda para direita, de cima para baixo¹¹. É a recepção e transformação destes signos em significados múltiplos que erguerá as paredes do labirinto. Por sua vez, a navegação e exploração de uma cibernarrativa exige um esforço ergódico que vai além do ato automático de virar a página. É preciso optar, mover-se entre as infinitas prateleiras seguindo um critério próprio, delimitado pela obra, mas não operado por uma forma inconsciente. As ideias de literatura ergódica, cibertexto, jogo e narrativas multiformes desenvolvidas nesta pesquisa, portanto, assumem também um lugar físico e espacial, por alterarem o processo de leitura não somente em âmbitos sintagmáticos, mas também na interação do interlocutor com a própria maquinaria do objeto (*Ibidem*, p. 4). Numa obra ergódica, estrutura e “leitura” estão comumente conectadas, uma vez que as decisões de exploração transformam a obra, não apenas metaforicamente, mas estruturalmente.

⁹ No original: *ergodic*. Tradução nossa.

¹⁰ No original: “During the cybertextual process, the user will have effected a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call *ergodic* [...]”. Tradução nossa.

¹¹ No ocidente. Esse sentido automático de leitura pode alterar-se em diferentes culturas. O sentido de leitura tradicional japonês, por exemplo, se dá da direita para esquerda.

Portanto, a afirmação de Falci que diz: “A imersão experimentada em suportes digitais pode aproximar-se mais de uma instabilidade que já se encontra em outros suportes, mas que nas cibernarrativas deveria ser pensada como condição primordial para a criação da obra” (FALCI, 2007, p. 26), identifica nas narrativas digitais uma porosidade iminente que a caracteriza desde o processo de autoria, onde as lacunas deixadas pelo escritor-programador não existem apenas nos textos gerados a partir das diferentes leituras da obra, mas na própria obra, que, desconsiderando seu suporte físico, o *hardware*, é de natureza virtual e impalpável.

No caso dos ciber textos, a transitoriedade aparece como condição para sua própria produção e não somente como uma percepção pós-leitura. Há como que um aumento da intensidade ou da importância da instabilidade para a existência do ciber texto. [...] É em função da exigência de uma instabilidade que talvez se possa dizer que o ciber texto cria o seu próprio ambiente de imersão, que é também temporário e se modifica junto com os deslocamentos provocados por aqueles que experimentam a obra. (FALCI, 2007, p. 38)

Nesse sentido, confirma-se a máxima de Ubersfeld que afirma que é “falso dizer que o processo de comunicação de um espectador de teatro é passivo” (UBERSFELD, 2005, p. 20), incluindo nesta afirmação todo tipo de recepção não-ergódica, como ler um texto gravado em papel ou assistir um filme em uma tela, uma vez que explorações de sentido, crítica, narrativa, e metáfora existirão mesmo numa obra aristotelicamente estruturada, com uma separação bem definida entre o espaço ficcional e o espaço real, e que não permite a ação direta do interlocutor em sua estrutura. Essa exploração, no entanto, acontece no campo semântico e metafórico. Na obra digital, por sua vez, a exploração acontece também no campo físico, seja a partir de um clique do *mouse*, uma digitação no teclado ou, ainda, em aparelhos de realidade virtual nos quais é possível simular com outras partes do corpo as atividades que se deseja executar virtualmente.

Ainda que a navegação ativa seja uma característica notável aos meios digitais, histórias que exigem certo esforço ou atenção física por parte do interlocutor para serem “lidas” não são exclusividade e tampouco nasceram com o digital. Em 1963, Júlio Cortázar já desafiava noções de interação, continuidade e linearidade com *O Jogo da Amarelinha*, romance passível de ser lido em diferentes sentidos, pulando e invertendo capítulos, permitindo que um único livro seja lido em diversas ordens. A obra de Cortázar é um grande mosaico formado de quadros que misturam trechos da incansável busca por autoconhecimento do protagonista, o intelectual Horacio Oliveira e seu relacionamento conturbado com a complexa Maga, com uma

coletânea de “apêndices” de impressões multitemáticas que podem ser acessados ao bel prazer do leitor, ou ainda, completamente ignorados.

Este livro é, a sua maneira, muitos livros, mas é acima de tudo dois livros. O leitor está convidado a escolher uma das duas possibilidades seguintes: O primeiro livro se deixa ler na forma comum e corrente, e termina no capítulo 56, ao pé do qual há três vistosas estrelinhas que equivalem à palavra “fim”. Com isso, o leitor dispensará, sem remorsos, o que vem depois. O segundo livro se deixa ler começando pelo capítulo 73 e depois na ordem indicada ao pé de cada capítulo. (CORTÁZAR, 2019, p. 7)

Livros destinados ao público infanto-juvenil do gênero “escolha sua aventura” que ofereciam o leitor a possibilidade de escolher o desenvolvimento de uma história de fantasia e exploração também se popularizaram na década de 80, já muito influenciados com os primeiros jogos de RPG (*role-play games*) como o popular *Dungeons & Dragons*, lançado em 1974. Como o nome sugere, os RPG’s são jogos onde os jogadores personificam personagens. Esses personagens são dotados de habilidades e devem cumprir desafios administrados pelo “mestre”, uma espécie de árbitro que guia o jogo. Os jogadores devem seguir à risca as regras contidas nos livros, que especificam com detalhes as possibilidades de ação de cada jogador, e através da fala e da administração dos seus atributos, os jogadores podem criar, coletivamente, um universo ficcional que tenha um sentido narrativo comum ao grupo.

Esse tipo de jogo, inicialmente guiado por livros e executado por uma espécie de interpretação privada (geralmente sem público, apenas incluindo os jogadores que fazem parte da narrativa) teve sua maior popularidade entre os anos 80 e 90, e perderam força com os avanços tecnológicos que permitiram a inserção de todos os dados dos livros em sistemas computadorizados, além da criação dos MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Play Games*) com a utilização da internet, que permitem a sincronização de vários computadores de diversos lugares do mundo em um cenário virtual único, permitindo a integração dos jogadores sem que eles necessariamente estivessem na mesma sala. Entretanto, essas mudanças também contribuíram para a supressão da interpretação ativa, uma vez que as personagens podem comunicar-se através de códigos textuais e avatares animados delimitados pelo sistema do jogo. Se nos RPG’s guiados por livros a personificação das personagens se dava através da fala, travestimento e imaginação, nos RPG’s eletrônicos ela se dá por estímulos visuais previamente concebidos pela programação e pelo design gráfico do jogo.

4.1 CARACTERÍSTICAS DO MEIO

Como observamos, a capacidade de escolha de desenvolvimento de enredo pelo leitor/jogador ainda não é suficiente para delimitar uma estética própria aos meios digitais, uma vez que esta capacidade já existia antes de seu desenvolvimento e expansão nos últimos trinta anos. Nesse sentido, Murray elenca quatro características que buscam definir uma estética própria a este meio. Segundo ela, “ambientes digitais são **procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos**” (MURRAY, 2001, p. 78). Compreender o que essas características significam e como se aplicam no desenvolvimento de narrativas será o primeiro passo para entender o comportamento do drama no meio digital.

4.1.1 Procedimento

O caráter procedimental do computador está ligado com a sua capacidade de transformar mecanismos abstratos em descrições lógicas a partir de uma linguagem de programação. (DIJKSTRA, 1976). Nesse sentido, essas linguagens atuam a partir de regras exatas sintáticas e semânticas que resultarão em comandos lógicos sendo interpretados em acontecimentos, como, por exemplo, o pressionar de um conjunto de teclas em determinada ordem resulta na digitação de um termo em um programa de edição de textos, ou faz um personagem virtual se deslocar de um lugar para outro dentro de um espaço virtual programado. No caso da criação de jogos, é comum a utilização de *softwares* que compilam linguagens de programação em uma *interface* simplificada para facilitar a construção e navegação dos criadores dentro da obra digital a ser formada. Esses *softwares* são denominados *engines* (motores), como é o caso da *Unity* da *Unity Technologies* e da *Unreal* da *Epic Games*.

Levando em consideração que o computador atua como um aparato que cria um objeto estético a partir de uma linguagem, e utilizando a divisão de quatro momentos do espetáculo teatral de Roman Ingarden (1893– 1970), Tavares compara a utilização de uma linguagem de programação para a criação e concretização de um jogo em obra (objeto estético), com o

processo de transformação de uma obra dramática escrita em acontecimento teatral (TAVARES, 2015).

Ingarden distingue: **obra escrita** como o texto dramático escrito formado por falas e didascálias; **obra de palco** como o texto dramático em contato com atores, diretores e demais profissionais do teatro para ser apresentado; **encenação** como a apresentação do texto em si; e **concretização** como a recepção do público (INGARDEN, 1979).

Ambois equivalem à obra de arte como configuração esquemática na divisão da obra de arte literária. A partir desse ponto inicial, podemos compreender uma progressiva concretização e atualização da obra de arte teatral e digital pela performance¹², em que ambas estão inicialmente pautadas em um código, que indica e permite diversas e distintas ações performáticas para concretização. (TAVARES, 2015, p. 308)

A primeira etapa dessa comparação leva em consideração que a linguagem de programação e a linguagem verbal são potenciais instruções para a concretização de um objeto estético que parte do uso da linguagem, mas não se encerra nela. Tanto o *videogame* quanto a peça teatral são, portanto, resultados estéticos que nascem a partir dessas linguagens, mas são alteradas por um processo que as transformam em outra coisa. A segunda etapa, a obra de palco, é comparada a um programa em funcionamento, uma vez que ambas se utilizam diretamente da linguagem, porém criam um resultado que pode se diferir de seu “código” original. Tanto o funcionamento de um programa, quanto a concretização de um texto em cena, não ocorrem exatamente como prevê a linguagem e têm seu resultado alterado pela ação de outros fatores ligados à interação humana. É hábito comum de programadores de jogos a exaustiva testagem (uma espécie de ensaio) do programa antes que ele possa ser acessado pelo grande público. Uma vez que a programação se torna satisfatória e o usuário o acessa, e lhe é permitido navegar por sua *interface*, ainda não há garantia de que o programa funcionará como previram os testes cem por cento das vezes, uma vez que não há como saber de que maneira cada usuário interagirá com a obra, assim como a apreensão (concretização) desse objeto se diferenciará para cada indivíduo.

¹² A palavra “performance” é aplicada pelo autor com o sentido de atualização cênica de um texto, seja na apresentação de uma peça teatral, seja pelo uso da obra de arte digital. O sentido da palavra comumente empregado no Brasil como arte cênica que se propõe a desligar-se da ficcionalidade, não parece ser a prerrogativa do autor neste contexto.

No entanto, essa analogia somente seria perfeita se, da mesma maneira que a linguagem de programação fosse de tão fácil apreensão pelo artista como é a linguagem verbal¹³. Neste sentido, Murray afirma que “[...]o desafio para o futuro é descobrir como tornar a redação dessas regras tão acessível aos escritores quanto as anotações musicais o são para os compositores.” (MURRAY, 2001, p. 80). O desenvolvimento de *engines* que possuam *interfaces* cada vez mais simplificadas, mas que sejam capazes de oferecer uma grande liberdade de criação, pode ser uma boa alternativa para o futuro desta arte.

4.1.2 Participação

A experiência de apresentar uma peça para crianças e para adultos no Brasil se difere em diversos aspectos, mas sem dúvidas, a participação é o mais contundente entre eles. Para ilustrar uma experiência subjetiva sobre esse tópico, exclusivamente neste subcapítulo utilizaremos a primeira pessoa do singular.

Certa vez um pedaço de espuma caiu de meu figurino no meio de uma cena, imediatamente uma criança da plateia gritou a plenos pulmões: “Um queijo!”. A partir daí várias das outras crianças presentes ficaram fissuradas na ideia de que meu personagem estava com um pedaço de queijo nos bolsos e passaram a avisá-lo de que o queijo havia caído. A cena, em primeira análise, não tinha nada a ver com queijo, mas a participação do queijo já havia sido promulgada pela imaginação e urgência das crianças em participar da história. Eu interpretava um soldado de brinquedo, portanto não tive alternativa a não ser juntar o pedaço de espuma e declarar às crianças que sempre levava um pedaço de queijo comigo para emergências.

O improviso é um mecanismo teatral comum, mas esse não foi um improviso qualquer, ele partiu de uma interpelação de fora do universo ficcional vigente e resultou numa resposta comportamental não programada pelo código-fonte teatral. Entretanto, após esse pequeno desvio de percurso, após algumas falas e reações de meus colegas de cena ao queijo, continuamos a história como se aquela intervenção nunca tivesse existido. Isso porque a programação teatral gerida por um texto dramático é única, ainda que a sua aplicação numa

¹³ Me refiro aqui a obra como construto da língua conhecida em sua forma, não adentrando nos níveis de interpretação metafóricos da obra.

cena permita pequenos desvios propostos pelo acontecimento teatral, um esqueleto mais ou menos flexível ou adaptável deve ser seguido. Mesmo espetáculos que propunham a improvisação como forma, como os da *Commedia dell'Arte* italiana, possuíam bancos de cenas prontas construídas previamente (BERTHOLD, 2001, p. 353).

Na arte digital esse esqueleto também existe, mas ele é construído de tal maneira a se adaptar completamente à participação. Neste contexto, a participação não é exceção ou imprevisto, é regra. Murray (2003, p. 80) afirma que “a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais”. Portanto, a participação permitida pelo computador não oferece apenas uma resposta momentânea à interação do jogador, mas transforma a obra como um todo. Nesse sentido, se a cena do queijo fosse um jogo, e o usuário escolhesse seguir a cena explorando todas as portas que a existência de um queijo poderiam adicionar a narrativa, um novo caminho do labirinto seria aberto. Entretanto, a participação da arte digital também está sujeita ao procedimento. A narrativa do queijo só poderia ser explorada se, de alguma maneira, o programador-artista tivesse pensado nela previamente. Portanto, a noção de liberdade criativa ilimitada do usuário pode ser colocada em cheque, uma vez que, ainda que a interação seja única ao uso individual, o esqueleto também é uma programação.

4.1.3 Espaço

Murray considera “interatividade” a soma das características de procedimento e participação, pela capacidade do meio digital de oferecer respostas a partir de estímulos comportamentais (MURRAY, 2003). Mas esses estímulos não alteram somente as personagens dentro de um espaço, eles alteram o próprio espaço e, ainda, alteram-se *por causa* do espaço. Nesse sentido, Falci afirma que nas cibernarrativas:

O espaço é, numa relação de simultaneidade, trespassado pelo tempo, para que essa mesma relação possa existir. A relação que acontece na percepção de uma obra coloca em movimento tanto o simultâneo quanto o sucessivo, de forma indissociável, porém distinta. [...] a experiência relativa à cibernarrativa é, principalmente, uma experiência processual, em que importa muito mais investigar a obra como uma estrutura aberta, ou se preferir-se, o texto enquanto processo de significação, nunca permanente e acabado. (FALCI, 2007, p. 85)

Dentro de um jogo, a possibilidade de movimentação dentro de um espaço delimitado é característica primordial. O primeiro instinto de um jogador digital experiente (ou que já teve contato com um jogo eletrônico) ao iniciar um novo jogo, é descobrir que teclas permitem a navegação, ou seja, que comandos farão seu personagem “andar” dentro do jogo. Só então buscaremos aprender que teclas realizam outras funções, como falar ou tocar em objetos. Mesmo jogos que não permitem a personificação de uma entidade actante em forma primária, mas a observação onipotente do espaço do jogo e seus componentes, como o Xadrez ou jogos de simulação, tem a movimentação espacial de algum elemento (no caso do Xadrez, as peças) como estrutura fundamental que move a narrativa do jogo. E ainda, esse espaço se transforma ao longo de um tempo, o que determina acontecimentos e caracteriza a narrativa. O tempo, por sua vez, é determinado pela própria exploração, que depende dos diferentes métodos de exploração e interação suportados pelo processo do jogo.

4.1.4 Enciclopédia

Em 2003, data da publicação da edição de *Hamlet no Holodeck* utilizada nesta pesquisa, a referência máxima de capacidade de armazenamento portátil de dados digitais era um DVD (*Digital Video Disc*) com 5,3 *gigabytes* de memória (MURRAY, 2003, p. 88). Em 2022, ano do início de realização desta pesquisa, um aparelho HD (*Hard Disk*) comercializável com um tamanho físico parecido com o de um CD, podia armazenar até 18 *terabytes*¹⁴. Isso significa que em menos de vinte anos a capacidade de um dispositivo de armazenamento portátil comercializável se multiplicou em cerca de 3.396 vezes.

A expansão da capacidade dos computadores em armazenar, ler e compartilhar informações digitais acarretou a possibilidade de criação de universos narrativos cada vez mais detalhados. Uma única obra digital pode conter mais informações que uma enorme quantidade de livros. A totalidade dessas informações dificilmente serão acessadas por um único usuário, uma vez que o objetivo não está na exploração total, do início ao fim, pois não há inícios e fins delimitados. Mesmo jogos que propõem a exploração de uma narrativa que “termina” em determinado ponto podem ser reiniciados para que o usuário tente alternativas diferentes, ou

¹⁴ 1 *terabyte* = 1000 *gigabytes*.

permitem uma exploração livre por um mundo cheio de detalhes e narrativas secundárias. Os jogos *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) da *CD Projekt RED* e *Fallout 4* (2015) da *Bethesda Game Studios*, são exemplos de RPG's eletrônicos que contém um enredo central e enredos secundários de tamanho exorbitante. Esses enredos podem ser desenvolvidos ao bel prazer do usuário, que pode jogá-los de uma vez do início ao fim, intercalar seus “capítulos”, ou ignorar totalmente as tramas secundárias, se atento ao conteúdo principal do jogo.

A característica enciclopédica do computador introduz pelo menos duas perspectivas: se por um lado, uma grande quantidade de informação permite uma exploração longa, abrangente e demorada, tal como um romance de vários volumes ou uma peça com várias horas de duração, por outro lado, um bombardeamento visual e cognitivo de fácil e instantâneo acesso também pode facilitar um processo de alienação informacional. Murray chama a atenção para o fato de que “a capacidade enciclopédica do computador pode distrair-nos a ponto de não questionarmos os motivos pelos quais as coisas funcionam de uma determinada maneira e o porquê de sermos convidados a assumir tal papel e não outro qualquer” (MURRAY, 2003, p. 93). Essa preocupação com o papel do indivíduo, entretanto, é compreendida de uma maneira mais otimista por Italo Calvino em *Seis propostas para o próximo milênio* (1990), onde ele discorre sobre a multiplicidade argumentando que o ser humano é resultado da soma de suas experiências, das informações que recebemos e daquilo que lemos e imaginamos. Para ele, o indivíduo é uma enciclopédia que pode ser engembrada e modificada ao longo da vida. Conforme identifica Neitzel, o “ideal estético que Calvino gostaria de encontrar na literatura deste novo milênio está relacionado a esse enciclopedismo, assim como à multiplicidade da obra, princípios que a identificam com uma ‘rede que concatena todas as coisas’ (NEITZEL, 2002, p. 10).

4.2 CLASSIFICAÇÕES DA NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS

É comum que jogos eletrônicos peguem emprestado elementos de outros meios, principalmente cinematográficos, como sequências cinematográficas em pontos “não jogáveis” da história, efeitos sonoros, além de uma série de elementos tipográficos como legendas, instruções e menus letrados. Entretanto, os meios tradicionais de representação de narratividade

dramática, de maneira geral, transmitem informações pela exposição dos componentes inerentes às respectivas linguagens e estéticas em ordem e ritmo definida pelos seus autores, encenadores e, por vezes, atores. Os jogos eletrônicos, por sua vez, esculpem espaços, dentro dos quais estão dispostos elementos (personagens, obstáculos, conflitos) que somente virão a configurar um nexos a partir da interação do jogador. O ritmo, portanto, será definido, em grande parte, pela experiência do usuário. Um jogador habilidoso, por exemplo, pode avançar em uma narrativa de *videogame* muito mais rapidamente que um jogador inexperiente. O mesmo pode acontecer com o jogador apressado, que tem urgência em saber o final da história, e com o jogador paciente, que quer explorar o máximo que conseguir antes do jogo acabar. Essa dinâmica, portanto, se aproxima mais da experiência de um leitor de uma obra impressa, que determina o tempo da narrativa do mundo real pelo ritmo da leitura, do que do espectador de teatro, que está sujeito ao tempo determinado pelo espetáculo.

Nesse sentido, o escritor da área digital Evan Skolnick (1966-) considera que jogos eletrônicos possuem duas narrativas executadas simultaneamente, a história do jogo e a história do jogador. A primeira é determinada pela programação, como a história é pensada e construída, levando em consideração toda a maquinaria aplicada à obra anteriormente à interação do usuário. A segunda determina-se a partir da participação do jogador com a obra e como ele reagirá aos estímulos comportamentais propostos pela história do jogo (SKOLNICK, 2014, p. 119).

A classificação de Skolnick parte da premissa que todo *videogame* possui maior ou menor capacidade de diferenciar uma história da outra. *The Witcher 3: Wild Hunt*, por exemplo, trata-se de um *videogame* de “mapa aberto”. Isto quer dizer que o jogador é convidado a explorar o universo ficcional conforme desejar, visitando cidades, florestas e masmorras por sua própria ordem e ritmo. A história principal do jogo, que acompanha a jornada do bruxo Gerard de Rívia em encontrar sua filha adotiva Cirilla, a todo momento poderá ser interrompida e dar lugar a alguma aventura paralela. Nesse tipo de *videogame*, a diferença entre a história do jogo e as múltiplas histórias esculpidas pelos jogadores é enorme se comparada a outros que não permitem este tipo de “liberdade”, como é o caso de *It Takes Two* (2021) da *Hazelight Studios*, que centra sua narrativa na aventura de um casal à beira da separação que é transformado em brinquedo pela filha que não aceita a decisão dos dois. Esse *videogame* centraliza-se na dinamização da jogabilidade que se modifica a cada capítulo, porém que não transforma a história de nenhuma maneira. Ela sempre seguirá um caminho exclusivo e contará

com um único final. Portanto, nessa lógica, todo jogo possuirá, simultaneamente, as duas estruturas, e se diferenciarão na capacidade de elasticidade da história criada pelo jogador no momento em que joga em diferenciar-se do procedimento.

Por outro lado, o professor de comunicação Henry Jenkins (1958-), entende que a narrativa em jogos eletrônicos pode diferenciar-se conforme a proporção da parte “ludológica”, ou seja, os desafios de habilidade, atenção ou lógica propostos pelo jogo, com a narrativa, definindo, assim, duas classificações (2003, p. 10-13): narrativas emergentes e narrativas embutidas¹⁵.

Nas narrativas emergentes, não há uma pré-história bem definida, apenas uma proposta aludida por elementos visuais ou textuais. O enredo acontece a partir do momento em que o jogo começa, e pode ser desenvolvido à maneira que o jogador desejar. Os jogos de simulação são os mais comuns a utilizarem esse tipo de narrativa. É oferecido ao jogador um espaço (que comumente pode ser customizado) e uma série de dinâmicas de interatividade previamente programadas e que fazem alusão ao tema do jogo. A partir daí o jogador constrói a história ao seu bel prazer, dentro dos limites da programação do jogo. A franquia *The Sims* da *Maxis*, é um exemplo de jogo onde o jogador controla a vida de um ou mais personagens de uma família. Antes de iniciar, o jogador pode customizar um ou mais indivíduos, suas aparências e objetivos. O jogo se dá no controle de suas vidas e no atendimento de suas necessidades e possíveis desejos que buscam imitar as de uma pessoa real, desde ir ao banheiro e se alimentar, até se tornar um astro do rock. Os acontecimentos e marcos da história dos personagens estão em quase total controle do jogador (dentro dos limites do procedimento), que pode “brincar de boneca” numa realidade virtual própria.

Em jogos de narrativas emergentes, portanto, não será possível criar um argumento completo da narrativa antes ao ato de jogar, porque o que este tipo de jogo propõe não é uma narrativa previamente construída, mas um conjunto de elementos estéticos de um nicho específico (no caso de *The Sims*, a vida de uma família típica dos subúrbios norte-americanos) que se tornarão história a partir da composição destes elementos em um exercício efêmero pertencente à ludologia.

¹⁵ No original: emergent narratives, embedded narratives. Tradução nossa.

Narrativas embutidas, por sua vez, apresentam uma narrativa previamente construída embutida em sua estrutura. Elas frequentemente se assemelham a histórias de detetive, cujo objetivo está ligado na conexão de pistas e a consequente criação de uma narrativa alheia à que acontece de forma direta. Apesar desse tipo de narrativa não se limitar a esse tema, é um exemplo prático para entendermos a dinâmica desse tipo de jogo. Nesse caso, uma história acontece embutida à outras diferentes histórias, que podem pertencer a outros períodos temporais ou realidades paralelas. As histórias de detetive se desenrolam em pelo menos duas linhas cronológicas, uma relacionada à investigação e o descobrimento das pistas, e outras relacionadas às possíveis conclusões que levaram ao crime. A primeira acontece de forma “real” dentro do universo ficcional, a segunda acontece somente na mente do jogador. O objetivo está ligado à escolha de uma hipótese razoável que complete as lacunas no espaço-tempo.

É o caso de jogos de drama interativo, tais como *Life is Strange* (2015) da desenvolvedora francesa *Donnod Entertainment*, onde o jogador assume o papel de Max, uma adolescente que descobre que possui o poder de voltar no tempo. Essa característica narrativa age diretamente com a jogabilidade, já que permite ao jogador saber as consequências a curto prazo de cada decisão tomada, e repeti-la de forma diferente se desejar. A jogabilidade se resume à exploração de Max para resolver um mistério que envolve a cidade, e em agir nos dramas dos moradores e criar relações favoráveis ou conflituosas com as personagens chave. Perto do fim, é dada ao jogador uma grande escolha moral: salvar a cidade matando sua melhor amiga, ou salvar a amiga e deixar toda a cidade padecer com um ciclone, em que cada alternativa conduz a um desfecho diferente. Nesse jogo, há poucos desafios ludológicos que testem a habilidade manual, reflexos ou atenção do jogador, aproximando a experiência de jogá-lo em um filme animado interativo cujo objetivo é encontrar um fim para a história.

Em narrativas embutidas, portanto, são oferecidas dicas de acontecimentos de diferentes linhas temporais que já aconteceram, acontecem paralelamente ou que podem acontecer ao jogador, e cabe a ele explorar estas linhas à sua maneira. Entretanto, não necessariamente as escolhas afetarão de fato o percurso e o desfecho da história, muitas vezes elas serão somente engodos que não terão grandes consequências na trama, como acontece na adaptação da série de quadrinhos *The Walking Dead* (2003-2019) de Robert Kirkman e Tony Morre, desenvolvida pela *Telltale Games*. No *videogame* homônimo de 2012, o jogador é convidado a optar a todo momento, porém pouquíssimas escolhas realmente possuem um impacto relevante no desenvolvimento da trama.

Há ainda, narrativas embutidas que não propõem qualquer construção de trama pelo jogador, e assumem a singularidade da história a ser contada. O enredo de *A Plague Tale: Innocence* (2019) da francesa Asobo Studio, acompanha a história de dois órfãos do século XIV que tentam sobreviver à Peste Negra e à invasão da França pelos ingleses durante a Guerra dos Cem Anos¹⁶. Nesse *videogame*, a história é única e não pode ser alterada pelo jogador, que deve seguir um único percurso delimitado enquanto acompanha a trama intercalada por desafios de lógica e combate. Caso o jogador falhe em algum deles, o jogo automaticamente retorna no último ponto salvo, e a história não pode ser continuada até seu êxito.

Por fim, Jenkins assume a espacialidade como ponto chave para entender a dinâmica entre jogo como desafio e jogo como narrativa. Para ele, alguns jogos não se propõem a contar uma história, ainda que todo jogo possua elementos que evocam narratividade. Ele compara *videogames* clássicos baseados em composições gráficas e desafios de habilidade, tais como *Tetris* e *Pac-Man*, a formas artísticas que evocam narratividade, mas não possuem a narratividade como linguagem primária, tal como o balé clássico (JENKINS, 2003, p. 2). O Xadrez, por exemplo, é um jogo que testa a capacidade estratégica de cada jogador. Ele não possui em suas regras ou estrutura de jogo nenhum tipo de narrativa verbal ou interpretativa que afeta diretamente o andamento do jogo em si. Porém, às suas peças são designados nomes e funções. O tabuleiro é dividido de forma paralela e oposta, e as peças avançam em direção umas às outras, seguindo padrões e estratégias para enfraquecer a composição do inimigo. Todos esses elementos podem evocar narratividade, como situações de guerra e conflito através da colocação das peças no espaço, além de análises metafóricas como o papel da Dama como figura feminina ou da imobilidade do Peão.

Nesse sentido, enxergar o jogo como uma mídia híbrida, considerando suas características dotadas desta dupla natureza entre ludologia e narratividade, torna-se extremamente natural pela perspectiva de Jenkins, já que ambas possuem a sua propriedade de deslocamento do cotidiano para uma esfera particular e própria como base, que provocam estados e permitem a criação de um universo ficcional em diferentes níveis, conforme a quantidade de estímulos ludológicos e narrativos que determinado jogo proporciona.

¹⁶ Série de conflitos travados de 1337 a 1453 entre Inglaterra e França.

4.3 TELAS PARALISANTES

Os jogos eletrônicos fazem parte da rotina de uma grande parcela da população brasileira. Em 2021, pesquisas revelaram que 72% dos brasileiros entrevistados já jogaram algum jogo eletrônico, e dentre esses, 75,8% afirmaram que jogaram com mais frequência durante o tempo de isolamento social devido à pandemia causada pelo vírus COVID-19 (BRAND NEW RESEARCH *et al.*, 2021). Esses dados caracterizam os jogos eletrônicos como um produto de entretenimento de massa na atualidade, com grande apelo comercial, atualmente ultrapassando em valor total os mercados mundiais de música e filmes (CONVERGÊNCIA DIGITAL, 2021).

O crescimento exponencial do consumo no mercado dos jogos eletrônicos acompanhou o desenvolvimento tecnológico digital, juntamente com o crescimento do acesso à internet em todo mundo. A comunicação permitida pela internet, configura novas relações de produção e consumo, influenciando a construção social de identidades culturais (ARRIVABENE, 2017). Nesse contexto, também surgem problemáticas que concernem a criação de novos hábitos caracterizados pelo consumo fácil. Pesquisas já buscaram demonstrar que o abuso de efeitos visuais e sensoriais para a criação de universos virtuais cada vez mais imersivos, são capazes de dirimir a capacidade de cognição e contribuem para uma “imbecilização” dos indivíduos que se expõem por períodos prolongados a estas mídias, principalmente em períodos importantes de desenvolvimento neurológico, como na infância e adolescência (DESMURGET, 2021).

A desumanização e alienação do indivíduo pelo desenvolvimento tecnológico é tema destaque de obras de ficção científica desde Huxley, Orwell e Bradbury. O cinema tátil de *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley (1894-1963), com seus assentos capazes de transmitir estímulos sensoriais e suas narrativas eróticas frívolas que tanto horrorizaram o “Selvagem” aficionado por Shakespeare, são previsões distópicas da proposta de cinemas de múltiplas dimensões que ganharam popularidade no início do século XXI em *shoppings* e parques de diversão. Algoritmos em aparelhos celulares são capazes vigiar nossos comportamentos digitais e oferecer o exato tipo de conteúdo e produtos que se encaixam às nossas vontades, tal como as *teletelas* de George Orwell (1903-1950) em *1984* (1949). O ato

simbólico da queima de livros e o culto aos televisores retratados em *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury (1920-2012) representa o ato final da temida sombra da desindividualização causada pelo desenvolvimento digital.

Nesse sentido, Murray identifica os pontos que considera críticos entre o uso da tecnologia como ferramenta paralisante de alienação e como objeto artístico. São eles a capacidade do usuário em utilizar o meio digital com autonomia, de entender a simulação como um universo a parte da realidade e o poder de desligar-se do meio digital a qualquer momento. (MURRAY, 2003). A experiência da capitã Janeway dentro do *holodeck*, numa primeira análise, poderia ser comparada ao cinema tátil de Huxley, pois ambos representam ambientes digitais capaz de simular sensações táteis que se expandem além da ficção. Porém, o *holodeck* diferencia-se de uma mera experimentação de sentidos físicos e sensoriais no momento em que insere a personagem em um contexto ao qual ela é obrigada a pensar.

As histórias executadas por Janeway dentro do aparelho não a colocam num estado catatônico ou hipnótico. Ela é levada a tomar decisões e atribuir riscos de suas ações que afetarão o desenrolar do enredo de sua “*holonovela*” desenvolvida na misteriosa mansão dos Burleigh. Além disso, mesmo imersa nesse universo, a capitã é capaz de pausar o programa e sair da simulação quando bem entender, geralmente quando seus deveres como capitã da nave são solicitados. O *holodeck*, diferentemente do cinema tátil, permite uma exploração participativa, não somente no âmbito físico, mas também no cognitivo e interpretativo. Ele convida o usuário a vestir uma máscara, assumir o papel de uma personagem, construir uma narrativa conjuntamente com o computador, e experienciar tramas dramáticas que parecem reais, mas que podem ser desligadas a qualquer momento. Além de ferramenta narrativa, o *holodeck* também é um jogo, com estruturas regidas por um computador, mas operadas ativamente e conscientemente por um indivíduo.

Considerando o *holodeck* um aparato ficcional que extrapola as capacidades dos computadores da atualidade, porém que nasce do mesmo pressuposto de mecanismo narrativo jogável e procedimental, é possível que o drama, em sua dupla natureza de literatura e representação, contribua com estas tecnologias para que sejam capazes de gerar pensamento crítico, reflexão e valor artístico? Dentre as outras questões já levantadas ao longo da pesquisa, tentaremos refletir sobre isso no próximo capítulo analisando três jogos eletrônicos.

5 ANÁLISES DE JOGOS ELETRÔNICOS

Agora que exploramos os três universos conceituais pertinentes a esta pesquisa: o drama, os jogos e os ambientes digitais, neste capítulo buscaremos traçar paralelos que reflitam como os conceitos estudados se relacionam dentro de alguns jogos eletrônicos. O propósito maior está na investigação do drama inserido nas respectivas estruturas de programação, ludicidade e narrativa que cada jogo propõe através da aplicação do modelo actancial de Anne Ubersfeld, que busca identificar as principais macroestruturas dramáticas dos personagens, apontando seus objetivos, opositores, motivações, ajudantes e beneficiários, e, conseqüentemente, o conflito que move a trama.

Entretanto, as análises não se limitarão a isso. O objetivo deste capítulo compreende realizar a análise de cada jogo assumindo-o como uma obra de potencialidade dramática, portanto, relacionaremos seus elementos formais de uma perspectiva análoga a que se pode analisar um texto dramático, observando outros elementos estruturantes inerentes ao drama. Há uma diversidade de pontos passíveis de identificação, tais como a estrutura de ação presente no jogo (seja ela única ou simultânea, principal ou paralela, se há mais ações dramáticas ou situações atmosféricas), se há ou não interrupções da ficcionalidade e quebras da “quarta parede”, identificaremos as relações entre a presença de elementos verbais e pictóricos, os pontos de vista pelo qual as ações são dadas (em primeira ou terceira pessoa), as curvas de tensão e clímax, se há ou não causalidade nas ações (ou seja, se uma ação leva a outra), se as narrativas são únicas ou fragmentadas, de que maneira o tempo e o espaço são explorados e como eles contribuem com o desenvolvimento da ação, como as personagens se desenvolvem e se relacionam com o jogador/espectador e com o espaço, como se dá a forma do diálogo, como as relações físicas se relacionam com as ações verbais, entre outras observações da estrutura que julgemos pertinente destacar. Em síntese, o foco está em identificar o comportamento e a forma do organismo dramático dentro dos moldes propostos por estes jogos eletrônicos.

Além disso, também buscaremos compreender de que maneira os temas abordados em cada jogo se relacionam com essas características formais, se há metáforas, provocações e problemáticas abordadas e como elas perpassam a experiência de jogá-los de forma a criar

labirintos imaginativos que não se limitam aos labirintos propostos pela estrutura ergódica dos jogos, mas que criem camadas de pensamento e reflexão. Como entendemos que cada experiência de jogo é única e efêmera, no sentido de que é impossível reproduzir com exatidão uma mesma experiência ainda que observássemos um mesmo jogador jogando o mesmo jogo duas vezes em momentos diferentes, assumimos que esta parte da análise terá um cunho mais subjetivo e irá de encontro com a experiência do autor em seu contato com o jogo.

A escolha dos jogos a serem analisados seguiu dois critérios, o primeiro tem a ver com a natureza de suas produções. Para entender esse critério, é necessário diferenciar os dois principais modelos de iniciativa de desenvolvimento mais comuns na atualidade: os jogos *indie*, ou independentes, e os jogos “AAA” (em inglês, lê-se *triple A*). Os primeiros são geralmente desenvolvidos por uma única pessoa, por pequenas equipes independentes ou por microempresas, geralmente sem grandes orçamentos ou financiamentos, e por isso não estão sujeitas à moldes de controle de qualidade, prazos de desenvolvimento, grandes divulgações e eventos. Essa liberdade criativa torna jogos *indie* referência em inovação de jogabilidade e experimentação artística. Já os jogos “AAA”, são produzidos com grandes orçamentos e equipes formadas por centenas e até milhares de profissionais, geralmente por empresas de renome comercial, e, por isso, acabam por seguir moldes de mercado que limitam a exploração de recursos de jogabilidade e enredo que fogem do que os consumidores esperam desses jogos.

Já o segundo critério está relacionado com a relação da jogabilidade com a narrativa. Como vimos, há jogos que se aproximam mais de um esporte eletrônico do que de uma obra narrativa, onde o objetivo do jogo está muito mais ligado com a disputa de habilidade, o confronto entre jogadores e o apoio da torcida, do que com a exploração e desenvolvimento de um enredo. Analisar um jogo com essas características pela perspectiva do drama é possível, mas geraria resultados escassos e uma análise que corre o risco de se tornar demais subjetiva. Portanto, o segundo critério buscou elencar jogos que assumidamente propõem e explicitam um viés narrativo desde o princípio.

Portanto, visando a análise de jogos que apresentem diferentes mecânicas de jogabilidade e propostas narrativas, bem como a visibilidade de jogos de pequenos produtores, esta pesquisa se aterá a três jogos classificados como *indies*: *The Stanley Parable* (2011) da Galactic Cafe, *Metamorphosis* (2020) da Ovid Works e *What Remains of Edit Finch* (2019) da Giant Sparrow. Todos os jogos foram jogados através de um PC (Computador Pessoal) com

sistema operacional *Windows 11*, através da plataforma de distribuição e gestão de direitos digitais *Steam* da Valve Corporation.

5.1 *THE STANLEY PARABLE*

O jogo *The Stanley Parable* foi desenvolvido por Davey Wreden, primeiramente como uma modificação no motor de jogo *Source* da Valve Corporation em 2011, e foi remasterizado e lançado para Microsoft Windows em 2013 por Wreden e William Pugh sob o nome de equipe *Galactic Cafe*. O jogo é classificado como um “simulador de caminhada”, em que a jogabilidade é principalmente pautada no movimento físico do jogador pelo espaço jogável e é esse movimento que aciona a maior parte dos gatilhos de acontecimentos, diálogos e ações. Os controles se limitam aos clássicos botões de deslocamento para frente (W), para trás (S), para a esquerda (A) e para a direita (D), com o mouse no controle da visão e a tecla (E) para ações básicas como atender ao telefone e abrir portas.

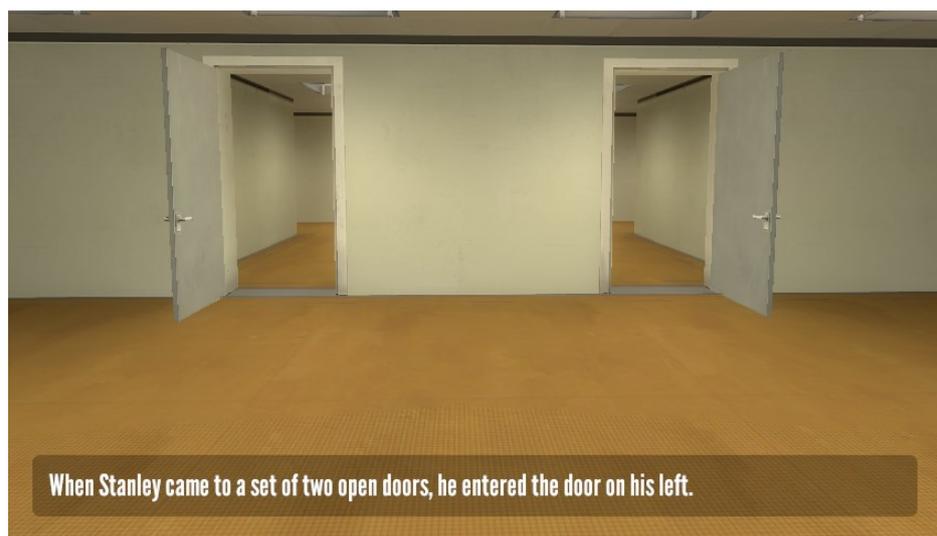
O único personagem jogável, ou seja, o qual o jogador pode se metamorfosear, assumir a sua perspectiva e controlar, é Stanley, o funcionário número 427 de um grande escritório. A perspectiva é em primeira pessoa, portanto, vemos o mundo através dos olhos de Stanley e interagimos com o ambiente a partir de suas ações diretas. O jogo se passa quase que inteiramente nos corredores e salas do escritório onde ele trabalha, e acompanha a sua jornada na exploração desse lugar após o desaparecimento de todos os seus colegas.

Na introdução do jogo, Stanley está em sua minúscula sala executando sua função, que é bem simples: ele passa os dias apertando teclas em um teclado de computador conforme as instruções que recebe pelo monitor. A vida e a identidade de Stanley se resumem em seu trabalho de tempo integral: ele trabalha todos os dias, de todos os meses, de todos os anos. Nem mesmo ele parece saber o propósito de apertar aqueles botões, apenas o faz, sem questionar ou sentir-se entediado. Stanley é uma engrenagem, criada para realizar sua função e fazer parte de uma máquina maior que sua compreensão. E Stanley é feliz. Mas um dia, nenhuma ordem aparece em seu computador e pela primeira vez ele precisa pensar por conta própria. Sem saber o que fazer, ele resolve sair de sua sala e percebe que todos os seus colegas de trabalho

desapareceram e a empresa se encontra estranhamente deserta. A jogabilidade propriamente dita se inicia com Stanley saindo de sua sala e adentrando nos misteriosos corredores labirínticos do escritório, formado por uma série de corredores repletos de salas fechadas e numeradas, arquivos, mesas e computadores, para descobrir o que aconteceu com os outros funcionários da empresa.

O percurso é acompanhado pela voz de um irônico Narrador, que descreve as ações de Stanley e conversa com o jogador, o orientando sobre o que ele deve ou não fazer. Por vezes, a voz do Narrador se comporta como um personagem onisciente e totalmente separado de Stanley, que observa a ação de um plano exterior, e, por vezes, ele é a voz da sua própria consciência. A voz sugere qual caminho Stanley deve seguir para atingir seu objetivo, que é encontrar a sala de reuniões para conferir se todos estão lá reunidos. Mas Stanley não é um personagem comum, ele é controlado por um jogador humano e esse jogador pode escolher desobedecer ao Narrador e seguir por diferentes caminhos, e cada escolha, seja ela concordante ou conflitante, gera diferentes caminhos dramáticos, diferentes relações entre os personagens e diferentes desfechos, que muitas vezes culminam na morte de Stanley. Quando um desfecho é alcançado, entretanto, a história reinicia, e a cronologia retorna ao ponto inicial onde é possível fazer escolhas diferentes e explorar outros caminhos.

Figura 2 – A escolha de Stanley



Fonte: *The Stanley Parable* (2013).

A primeira grande escolha do jogo é representada por duas portas. Quando o jogador as encara, o Narrador afirma que ao chegar em frente a elas, Stanley escolheu o caminho

da esquerda. Se o jogador optar por seguir a orientação do Narrador, uma relação amigável entre ele e a voz é estabelecida. Essa relação guia a narrativa por uma trama com determinado desfecho, onde Stanley descobre que sua vida não passa de uma simulação de computador ao estilo de *The Truman Show*¹⁷ e termina com ele escapando do escritório (ou não). Entretanto, se o jogador fizer Stanley desobedecer ao Narrador, outra relação que leva a outros eventos e outras realidades é criada. Cada ação de Stanley guiada pelo jogador pode confirmar aquilo que o Narrador busca para a história, ou negá-la completamente.

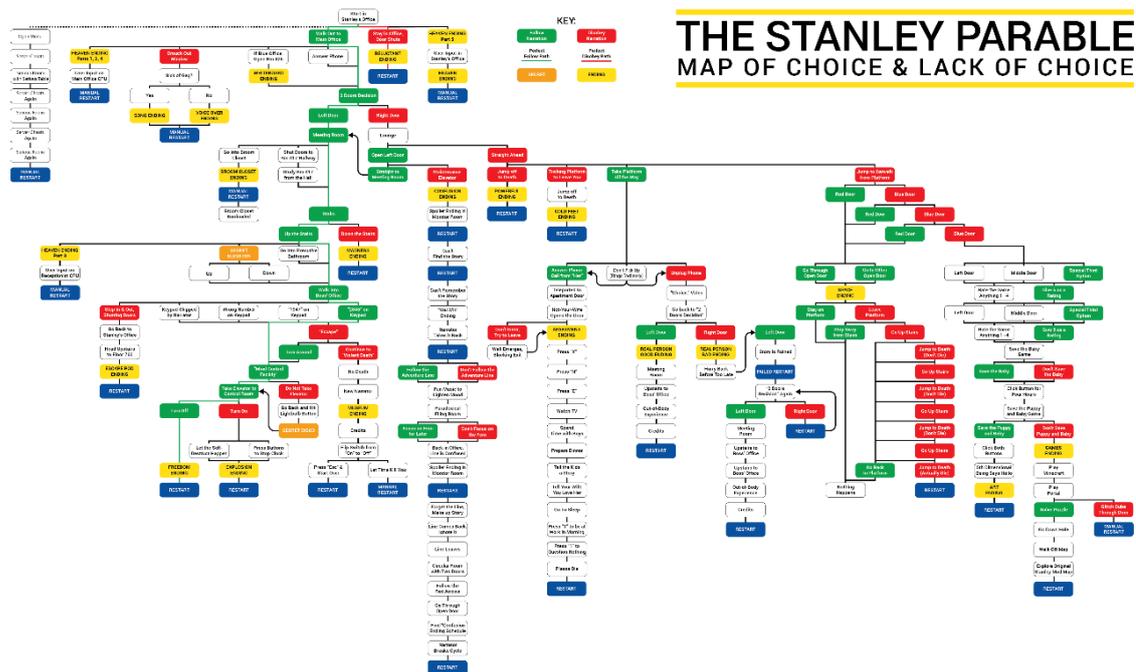
Mas a rebeldia de Stanley é só uma ilusão. Em face da desobediência, o Narrador busca diferentes artimanhas para puni-lo, uma vez que ele parece entender completamente o universo no qual o funcionário está inserido, diferentemente dele. O Narrador possui todas as respostas, mas são as ações do jogador que determinam quais dessas respostas serão reveladas naquele “circuito”. Para confrontar Stanley, ele o conduz por caminhos paradoxais e intermináveis. Em uma das realidades, isso leva Stanley à loucura e ao suicídio. Em outra, escancara sua natureza de personagem de jogo que está sujeito à uma programação e ao controle de um jogador, o levando para um falso apartamento onde uma esposa de mentira o espera. Lá, o jogador é obrigado a simular o trabalho de Stanley apertando teclas sem nenhum propósito. Em outro caminho, se o jogador escolher fazer Stanley entrar em um armário de vassouras, o Narrador se volta ao próprio jogador que acredita estar desafiando o jogo ao escolher um percurso totalmente banal acreditando ser um caminho secreto ou alternativo. Cada trama diferencia-se na sua forma e alimenta reflexões existenciais sobre a vida de Stanley e o universo em que ele está inserido, mas todas elas possuem um denominador comum: a ilusão do livre arbítrio. Stanley está preso em sua própria história, que se repetirá indefinidamente, não importa o que ele faça.

A parábola de Stanley acontece tanto na estrutura parabólica da narrativa quanto na metáfora de um jogo que desafia e debocha das próprias problemáticas do ato de jogar como uma atividade labiríntica, interminável, mecânica, e, muitas vezes, sem propósito. Esse deboche é levado ao extremo no momento em que finais secretos só podem ser alcançados se o jogador

¹⁷ Filme norte-americano de 1998, dirigido por Peter Weir e escrito por Andrew Niccol. No enredo, Truman Burbank vive em uma realidade simulada por um programa da televisão que é transmitido 24 horas por dia. Quando Truman começa a suspeitar de que a sua vida é uma simulação, ele parte em uma jornada de revelação da verdade por trás de sua existência. No elenco: Jim Carrey, Laura Linney, Noah Emmerich, Natascha McElhone e Ed Harris.

permanecer horas apertando determinadas teclas, e é involuntariamente transformado, assim como Stanley, em um autômato desumanizado. Na maioria dos jogos, o jogador assume o papel de um ou mais personagens heroicos (ou vilanescos) capazes de fazer muito com um mero apertar de botões, mas aqui, o apertar de um botão é nada além disso. Stanley não tem superpoderes nem tem uma aventura de níveis intergalácticos. Ele é um mero operador de computador, tal como o ser humano que o controla. O jogador é Stanley e Stanley é o jogador, que busca incansavelmente quebrar os protocolos e desafiar a estrutura do jogo, mas ela é absoluta pois a programação é a matriz que rege o mundo. Stanley está fadado a permanecer para sempre preso em seu próprio jogo, revivendo cada uma das possibilidades em busca de uma resposta. Essas possibilidades são diversas, porém limitadas pela programação.

Figura 3 – Mapa de escolhas



Fonte: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/5z1ozc/the_stanley_parable_spoilers_every_choice_and/
(2017)

Esse infográfico criado pela comunidade de jogadores demonstra todas as tramas e desfechos possíveis encontrados no jogo e está disponível em tamanho maior nos anexos do trabalho. O que é interessante observar aqui é que a trama não se desenvolve em uma cadeia uniforme, onde as escolhas A e B geram possibilidades C, D, E e F, e assim por diante, gerando uma teia exponencial. Na realidade, a cadeia de possibilidades é muito mais complexa e ruidosa, há becos sem saída e por vezes as tramas se convergem, se cruzam e se anulam. Há caminhos principais, alternativos, secretos e becos sem saída, e o jogador pode explorar quantos deles quiser, em qualquer ordem, pelo tempo que quiser.

Tal como acontece em textos dramáticos, aqui a causalidade também acontece através de ações que se são consequência de outras ações, entretanto, elas também podem ser consequência de uma escolha, que por sua vez gerarão outras consequências. Nem toda ação acarreta uma escolha, pois há momentos em que o jogo se desenvolve por um caminho único, que, eventualmente, chegará a uma bifurcação ou encruzilhada. Há escolhas que, quando tomadas, cancelam totalmente a possibilidade de se seguir determinado caminho, e há outras que permitem o retorno. Por exemplo, ao desobedecer ao Narrador na primeira sala e seguir pela porta da direita, o Narrador afirma que Stanley possa ter se confundido, e oferece uma oportunidade de retorno. Stanley pode continuar desobedecendo ou voltar à primeira escolha, onde pode escolher seguir o caminho programado ou continuar desobedecendo. Há, portanto, dois tipos de ações, aquelas geradas por ações anteriores e aquelas geradas por escolhas anteriores. Essas escolhas também são ações, mas essas ações são variáveis que permanecem indefinidas até o momento em que são realizadas. A dinâmica de Ball¹⁸, portanto, de entender a estrutura dramática seguindo as ações de trás para frente ainda é válida, entretanto, ela precisaria ser feita a partir de uma seção de jogo específica e não da obra em si, pois a obra digital, antes de passar pela experiência, não passa de uma abstração, assim como texto dramático não passa de abstração antes de ser encenado.

A estrutura parabólica da narrativa não permite uma concatenação dos atos com um início um meio e um fim, pois eles são muitos. Porém, alguns detalhes narrativos se alteram após cada final. Stanley e o Narrador parecem estar cientes de que estão caminhando em círculos. Por exemplo, o final no qual Stanley descobre a estação de controle mental e foge para

¹⁸ BALL, David. Para trás e para frente: um guia para leitura de peças teatrais. Tradução Leila Coury. – São Paulo: Perspectiva, 2005.

um campo florido é tratado pelo Narrador como uma mera fantasia da cabeça de Stanley. Ele comenta que o funcionário está louco para contá-la para seus colegas, que permanecem desaparecidos. Isso nos diz que, embora sejam episódios ou quadros independentes, eles estão conectados de alguma maneira. A repetição dos cenários, escolhas e temas unem a estrutura dramática. Se considerarmos o percurso compreendido entre a saída de Stanley de sua sala e um final (e conseqüente retorno à sala inicial) como um quadro, podemos dizer que a curva de tensão gerada pelo conflito acontece a cada quadro. Diferentemente da tensão clássica formada por início, complicação, clímax, resolução e conclusão, a tensão em cada quadro mais se parece com um gráfico de onda, formada por picos e depressões conseqüentes de tensão. A quantidade de quadros que a compõem, entretanto, está sujeita ao ímpeto do jogador de continuar jogando.

Mas se Stanley está preso em um mundo ao qual não pode sair e sob a influência de uma espécie de deus onisciente (seja ele o Narrador, o autor, o cenário, ou até mesmo o jogador que o controla), estaria ele acorrentado como Prometeu e impedido de agir dramaticamente? Se considerarmos que Stanley e o jogador são uma única entidade actante, ou seja, a vontade do jogador é a vontade de Stanley, não, pois ainda que existam limites definidos pela programação (ou pelas regras do jogo), as possibilidades de ação são diversas. Em determinado quadro, o jogador pode querer que Stanley desobedeça ao Narrador e seja imprevisível, em outra pode querer que Stanley faça tudo conforme o Narrador deseja, além das numerosas combinações possíveis entre esses dois extremos. A prisão de Stanley é suficientemente ampla para que ele possa, ao menos, tentar agir. A tentativa e a sua conseqüente derrocada geram um percurso dramático elíptico, ao qual o herói sai do lugar, explora, transforma a si e o ambiente, mas inevitavelmente retorna ao ponto inicial. Stanley pode tomar diversos caminhos, recusar-se a seguir o programado por diversas vezes. Quanto mais o desobedece, mais o Narrador se irrita, debocha do jogador e de Stanley, e se questiona sobre sua própria função e seu papel. Por sua vez, as possibilidades de ação de Stanley também se transformam a partir das modificações na narrativa que o Narrador propõe, e assim os dois constroem essa dinâmica dramática que se desenvolve não necessariamente para frente, mas por um caminho labiríntico e sinuoso.

A dinâmica do “diálogo” em *The Stanley Parable* também é um ponto controverso. Somente o Narrador realmente utiliza palavras, Stanley só sabe agir se movimentando pelo espaço e apertando teclas. Em determinado momento do jogo, Stanley está em frente a um teclado numérico onde precisa digitar uma senha para seguir adiante. O Narrador diz que

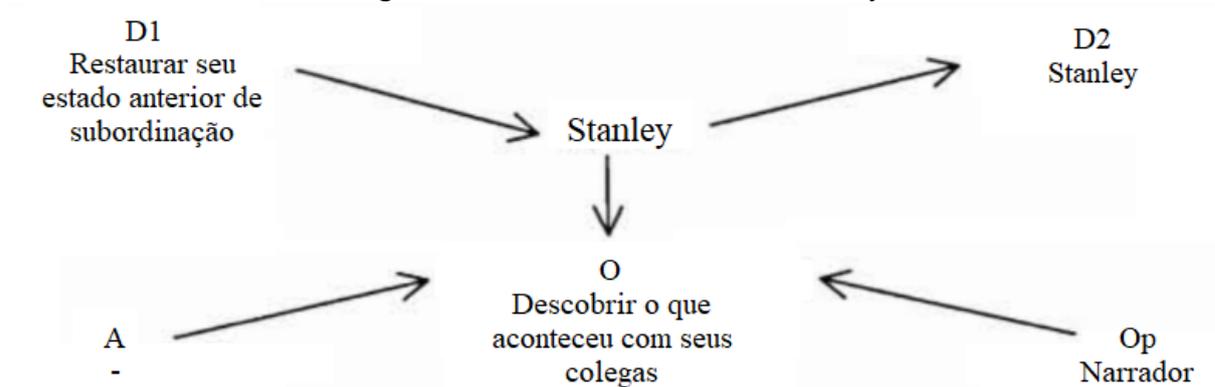
Stanley não teria como saber que a senha é 2845. Se o jogador inserir esse número no teclado, o Narrador então diz que Stanley, por pura sorte, apertando números aleatórios, acertou a senha. Isso nos leva a crer que Stanley não ouve de fato a voz do Narrador. O Narrador está se comunicando, na realidade, com o jogador, ele age como se realmente estivesse contando uma história. Mas essa história ainda não aconteceu, ela está acontecendo no momento presente e se transforma conforme as “respostas” de Stanley ao que está sendo dito. O interlocutor do Narrador parece ser o próprio jogador, que repassa as informações a Stanley através de ações físicas, pois, afinal, eles são um só. As falas do Narrador dependem das ações de Stanley, que por sua vez dependem das orientações no Narrador, e dessa maneira é construído este diálogo transversal entre personagens virtualizados e jogador. A presença da metalinguagem, da metáfora e do absurdo são características marcantes na linguagem construída por Warren. O tom de escárnio do Narrador, as constantes, porém não gratuitas, interrupções da ficcionalidade aumentam ainda mais a sensação de estarmos presos com Stanley em sua prisão digital.

Agora, levando em consideração o modelo de análise actancial descrito no capítulo 2.3 e as análises do funcionamento dramático do jogo feitas até aqui, construiremos e analisaremos o modelo actancial dos dois únicos personagens: Stanley e o Narrador.

É verdade que o objetivo inicial de Stanley é nulo, uma vez que ele inicia o jogo em completo estado de pertencimento. Seu *modus operandi* se limita, até então, em obedecer a ordens. Ele não possui uma identidade que o separa daquilo que a empresa quer para ele. Ele está contente por fazer parte de um sistema que depende de sua servidão e Stanley não quer nada além disso. O ser dramático surge, portanto, no momento que o padrão é quebrado e ele se vê obrigado a pensar por si próprio. Stanley sai de sua sala para tentar descobrir o que aconteceu com todos na empresa, e é isso o que ele quer. Nesse sentido, o objetivo de Stanley está ligado à sua dependência ao local de trabalho e à sua função. Mas se a máquina ao qual ele faz parte, o escritório, parou de funcionar, ele precisa pô-la novamente em movimento. Para seu próprio benefício, a motivação inquietante de Stanley está na busca da restauração de seu estado anterior de subordinação dentro da empresa. A vida de Stanley é uma programação que se vê sem ninguém para operá-la, tal como um jogo que só encontra seu sentido ao ser jogado. Ele precisa que alguém o mande fazer algo para que ele possa obedecer, isso o leva a um ato de bravura que é o de deixar sua sala, onde se sente confortável, e aventurar-se pelos incertos corredores do escritório. Stanley é capaz de ter atitudes extremas e absurdas para não ter de

pensar por si próprio, como se jogar de um andaime ou da janela de seu apartamento, mas no momento que isso acontece ele imediatamente retorna à sua sala (tal como um personagem de jogo que volta ao último ponto de salvamento ao morrer) e a angústia por estar sozinho retorna.

Figura 4 – O modelo actancial de Stanley



Legenda:

D1: Destinatário 1 ou Motivação

D2: Destinatário 2 ou Beneficiário

A: Ajudante

O: Objeto ou Objetivo

Op: Opositor

O Narrador, por sua vez, colocado aqui como opositor ao objetivo de Stanley faz Stanley encarar diferentes versões de uma mesma resolução para sua falta de identidade. Ele mostra realidades que não são compatíveis com aquilo que Stanley quer para si. O Narrador tenta incansavelmente tornar impraticável que Stanley retorne ao seu estado de servidão ao escancarar para ele a verdade (ou as verdades) cruel de que nada do que ele pensa ser real ou confortável realmente é. A vida de Stanley é claustrofóbica e sem sentido, e as ações do Narrador acabam por erguer os panos que tapam os olhos alienados do funcionário. Ele age como um ser divino que ao mesmo tempo que brinca com a liberdade de Stanley, quer que ele encare a cruel realidade. Esse tipo de confronto metafísico entre “criador” e “criatura” é canônica do teatro dramático, como acontece nas relações entre autor e personagem exploradas por Luigi Pirandello na comédia *Seis personagens à procura de um autor* (1977), na qual seis personagens absurdas e inacabadas invadem o palco de uma companhia de teatro em busca de

um autor para terminar suas histórias. Essas personagens exigem que suas histórias sejam encenadas para que sua existência seja completa. Elas argumentam que o autor original abandonou suas criações, deixando-os presos em um estado de limbo entre a realidade e a ficção e, por isso, o enredo desafia as convenções tradicionais do teatro, levando a um questionamento sobre a natureza da identidade, a arte e o próprio processo de criação.

Assim como Stanley que possui uma função inerente a sua natureza de personagem, o Narrador também tem um papel natural a cumprir, que é narrar a história. Mas diferentemente das ações de Stanley, a história do Narrador é única e imutável. Ele quer que a história aconteça como ela deveria acontecer. O que ele busca incansavelmente é cumprir o seu papel de Narrador. É aí que Stanley (e, simultaneamente, o jogador) podem se tornar opositores a esse desejo ao mudar os rumos da narrativa. Isso o obriga a tentar fazer Stanley voltar ao caminho “correto” ou puni-lo. É verdade também que as escolhas obedientes são menos dramáticas da perspectiva do modelo actancial do Narrador, mas o drama ainda acontece pelo ponto de vista de Stanley.

Figura 5 – O modelo actancial do Narrador



A casa do Ajudante é uma posição facultativa, e visto que não há outros personagens relevantes e actantes, não parece haver alguém que ajude os dois personagens em seus objetivos.

Em última análise, a estrutura dramática de *The Stanley Parable* segue uma lógica que vai de encontro com a natureza labiríntica dos ambientes digitais. Mais que isso, o labirinto de Stanley é assumidamente interminável e nem mesmo a morte pode fazê-lo escapar. É a busca por uma saída que inicia a ação, mas é a infinita descoberta dos diferentes caminhos possíveis que a sustenta. Percebe-se se existir uma estrutura dramática aberta que se opõe à natureza clássica e fechada do drama que se utiliza de uma dinâmica de causa e efeito, na qual cada ação deve resultar em uma consequência que altera o estado inicial. Em vez disso, o jogo dá lugar à uma interminável e paradoxal busca por algo intangível. Essa relação pode ser observada tanto na estrutura cíclica da ação, quanto na ausência de um final determinado e a consequente sensação de que nada, ou quase nada, foi alterado. Essa dinâmica resulta no esmaecimento da crença da liberdade de escolha tão presente nos jogos eletrônicos atualmente. Em *The Stanley Parable* não há louros e medalhas no final da corrida, pois tampouco há um final. A busca inquietante em ganhar ou terminar o jogo, aquilo que move a própria natureza do ato de jogar, é completamente negada e substituída por um ciclo de derrocadas patéticas de um herói tão anêmico quanto quem o controla.

5.2 METAMORPHOSIS

O jogo de aventura e plataforma *Metamorphosis* foi desenvolvido pela Ovid Works, uma desenvolvedora independente polonesa, e publicado pela All in! Games em 2020 para PC, PS4, Xbox One e Nintendo Switch. O jogo propõe um mergulho no universo da obra do escritor tcheco Franz Kafka (1883-1924), inspirando-se em dois de seus romances: *A Metamorfose* e *O Processo*, publicados originalmente em 1915 e 1925, respectivamente. No jogo, assumimos o papel de Gregor Samsa, que, na obra de Kafka, acorda certa manhã metamorfoseado em um inseto gigante. A natureza da transformação, no entanto, é tratada com certa indiferença por Gregor, que só se preocupa em como ele cumprirá suas obrigações de empregado e sustentar a sua família estando na pele de uma criatura medonha e grotesca com dificuldades de locomoção. Na adaptação da Ovid Works, entretanto, Gregor acorda após uma noite de bebedeira na casa de seu amigo Josef K., protagonista do segundo romance, que também em uma manhã qualquer recebe a notícia de que está sendo condenado por um crime que desconhece ter cometido e se vê preso em um sistema burocrático de leis que parecem não fazer sentido algum.

Esse ponto inicial comum das duas histórias – um homem que acorda pela manhã e é surpreendido por um fato surreal e fora da normalidade que muda a dinâmica de sua vida de maneira irremediável – é a principal prerrogativa do jogo para o desenvolvimento de duas tramas dramáticas simultâneas que são exploradas com diferentes mecânicas de jogabilidade e exposição. Enquanto que a jornada de Gregor é jogada pelo jogador em primeira pessoa, assistimos a história de Josef K. sendo contada no plano de fundo. As duas narrativas seguem caminhos independentes, a primeira contada através da própria jogabilidade, movimentação, quebra-cabeças e diálogos ativáveis pelo jogador, e a segunda é exposta nos planos de fundo em momentos pontuais com pontos de entrelace em determinados momentos.

O jogo apresenta diversas influências kafkianas em sua totalidade, seja na presença dos personagens, como Gregor Samsa e Josef K., seja em cenas memoráveis como o diálogo absurdo de Josef K. com seu advogado que parece tão perdido no sistema quanto ele, ou ainda nos cenários internos inspirados na virada do século XIX ao XX com um toque extra de *steampunk*, e em outros elementos marcantes, como a presença da maçã que viria a ser responsável pela morte de Gregor no romance original. Entretanto, a fidelidade do desenrolar da narrativa do jogo com os enredos da obra de Kafka é despreziosa e diversas mudanças no enredo são feitas com o objetivo de criar uma dinâmica permeável entre os universos dos dois romances, que, originalmente, não possuem qualquer evidência óbvia de coexistência. O tom irônico e surreal criado por Kafka em seus romances é explorado aqui com um toque extra de ludicidade, através de uma trilha sonora excêntrica, gráficos cartunescos e diálogos irreverentes.

No jogo, Gregor não se transforma em um inseto gigante que permanece inerte em seu quarto com dificuldades de locomoção, como acontece na obra de Kafka, mas em um inseto em tamanho real, ativo e móvel, que se perde no gigantesco (em comparação a ele) quarto de Josef K., entre prateleiras, escrivaninhas e outras peças de mobília. Essa mudança no tamanho e nas habilidades locomotoras do inseto é crucial para tornar o quarto um espaço suficientemente grande para permitir a exploração espacial e para recriar características espaciais comuns em jogos plataforma onde o jogador deve andar e saltar para chegar em algum lugar, e assim permitir que gatilhos que movem o enredo sejam ativados. Mais uma vez fica evidente como a exploração espacial é importante para a progressão dramática dentro de um jogo eletrônico. É com essa dinâmica de exploração de um quarto em primeira pessoa a partir da visão de um inseto que a jogabilidade se desenvolve. Não há inimigos a serem combatidos

e o risco da morte aparece apenas com perigos dispostos pelo espaço (é possível ser esmagado, eletrocutado, afogado, queimado, dedetizado ou morrer ao cair de uma altura considerável), mas os principais perigos são representados pelos desafios dramáticos que aparecem com o desenrolar da trama.

O processo de metamorfose de Gregor também se diferencia da proposta original. No romance, Gregor já acorda no corpo monstruoso de um inseto humanoide, sem nenhuma explicação evidente. No jogo tampouco é oferecido um esclarecimento racional sobre a natureza da transformação, no entanto, ela acontece gradativamente enquanto Gregor se desloca pelo espaço após acordar. O tom surreal da metamorfose é explorado ao mover-se por corredores na casa de Josef K., quando pinturas de bustos humanos começam a se transformar em imagens de insetos e os móveis crescem gradativamente a cada cômodo, até o personagem ser reduzido ao tamanho de um verme. Além disso, como o jogo se passa em primeira pessoa pela visão de Gregor, não vemos o corpo dele sofrer a transformação, salvo pela presença de perninhas de inseto que aparecem ocasionalmente balançando na tela. Além do corpo, a voz do protagonista também é alterada aos poucos, passando de um discurso verbal entendível para grunhidos bestiais, uma espécie de idioma próprio dos insetos que seria totalmente incompreensível se não fosse a ajuda de legendas. Esses elementos sonoros somados a um cenário gigantesco visto através dos olhos de um personagem minúsculo (e, conseqüentemente, de um jogador minúsculo) acentuam o processo de inferiorização de Gregor e tornam-se motor da ação dramática, incentivando a busca pela recuperação de sua humanidade. Enquanto o Gregor de Kafka permanece em uma margem entre humano e criatura, mantendo seu tamanho e capacidade de fala dentro da normalidade, o Gregor do jogo eletrônico mergulha quase que inteiramente na vida de um inseto, mantendo apenas o comportamento e a racionalidade humana intactos.

Outra mudança narrativa que o jogo explora é que a metamorfose não se limita apenas a Gregor. Logo após a transformação, ele descobre que não é o único humano a ter sido metamorfoseado em inseto vivendo em mundo fantástico ao estilo de Lewis Carroll¹⁹. Nesse mundo, ele encontra outros insetos ex-humanos que criaram uma sociedade com comportamentos humanizados. Esses insetos se organizaram em cidades e usufruem de

¹⁹ Charles Lutwidge Dodgson (1831-1898) foi um escritor britânico autor de *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). A obra conta a história de Alice, uma menina que cai na toca de um coelho e é transportada para um mundo fantástico povoado por criaturas antropomórficas de comportamento absurdo e onírico.

atividades recreativas comuns às pessoas, como o consumo recreativo de álcool, cogumelos alucinógenos e ópio, além de se reunirem em clubes de música dentro de uma vitrola para dançar jazz, participarem de organizações criminosas e terem um sistema de governo próprio. Há também a presença de uma organização privada nomeada Tower que parece dominar o poder econômico da sociedade dos insetos e que afirma guardar o segredo para a transformação de volta em humano. No entanto, esse segredo só é dado aos melhores funcionários da Tower, o que leva Gregor a ingressar em uma jornada até a misteriosa e inacessível sede da empresa. Mesmo que de maneira diferente ao romance kafkiano, Gregor jamais deixará de se preocupar em como chegar ao trabalho, e aqui essa preocupação permanece. O Gregor kafkiano se preocupa mais em como sustentar a família do que no próprio fato de se tornar um inseto, já aqui, o inseto Gregor precisa ser um bom funcionário para voltar a ser humano.

Esse por si só já um objetivo bastante claro e direto: Gregor quer voltar a ser humano, e para isso ele precisa trabalhar para uma grande corporação. Porém, a dinâmica do jogo se complica quando há uma história sendo contada em plano de fundo, pois a metamorfose acontece na mesma manhã em que Josef K. é acusado de ter cometido um crime desconhecido. Enquanto busca seu caminho para a Tower, Gregor também precisa encontrar uma maneira de ajudar o amigo a provar a sua inocência, enquanto assiste, tal como se fosse espectador de um teatro de proporções gigantescas, o desenrolar da história de Josef K. É possível ver e ouvir ao fundo, enquanto procuramos maneiras de se deslocar pelo espaço e chegar ao objetivo, os diálogos absurdos entre Josef K. e os outros personagens, como Franz e o advogado, enquanto ele tenta entender quais foram os critérios da condenação e, antes mesmo de receber o veredito, se vê preso em um sistema de leis burocrático, contraditório e surreal. Gregor parece estar ligado espacialmente e temporalmente com o amigo, pois sua aventura acontece em saltos pelo mundo dos insetos, pelo quarto de Josef K., pela sala do advogado e pelo fórum. Gregor se movimenta pelo cenário sem ser notado pelos personagens gigantescos atuando em um mundo que parece estar além da interferência dele, salvo por pontuais momentos chave onde as ações de Gregor permeiam a história de Josef.

Figura 6 – O diálogo de Josef K. com Franz e o inspetor



Fonte: *Metamorphosis* (2020).

O diálogo dramático está presente de forma contundente durante todo o jogo, seja nas discussões entre Josef K. e seus acusadores, seja nas conversas de Gregor com os inúmeros insetos encontrados pelos espaços explorados. O percurso do jogo ainda conta com diversos diálogos situacionais e atmosféricos que não apresentam grande relevância na concatenação dramática da história, mas ajudam a compor o universo social tomado por insetos e que dão um tom de paródia e comicidade à narrativa, como acontece com o eventual encontro com dois insetos aparentemente não muito inteligentes nomeados Rosencrantz e Guildenstern²⁰, uma referência direta aos personagens shakespearianos homônimos. Há também diálogos com chefes de quartéis de máfia, políticos, insetos pobres e ricos, cidadãos bêbados e presidentes de corporações, além de uma peculiar meretriz chamada Leni que acaba tendo um papel dramático fundamental para o desfecho da história.

Por diversas vezes, os dois planos de diálogos (o de Josef e o de Gregor) são sobrepostos, uma vez que acontecem de forma independente na maior parte do tempo. Porém,

²⁰ Personagens da peça Hamlet (entre 1599 e 1601), do dramaturgo inglês William Shakespeare (1564-1616). Os dois personagens foram inspiração para a peça do dramaturgo inglês Tom Stoppard (1937-), *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* (1966) e do filme homônimo de 1990 também dirigida e escrita por ele. De tom existencial e absurdo, a peça dá destaque aos personagens secundários de Shakespeare e narra os acontecimentos da peça original pela perspectiva deles.

enquanto a linguagem falada pelos personagens no plano de Josef é um idioma humanamente reconhecível (o jogo somente está disponível com áudio em inglês e legendas em mais de dez línguas, incluindo o português brasileiro), os insetos se comunicam por grunhidos, o que facilita o entendimento simultâneo das duas linhas de diálogo.

Apesar do jogo permitir uma grande e dinâmica exploração espacial, a sequência de eventos em cada uma das linhas dramáticas é linear até os minutos finais de jogabilidade. Durante a maior parte do jogo não são oferecidas opções de escolha, tanto nos diálogos quanto nas ações, tampouco diferentes possibilidades de objetivos a serem cumpridos. Cada ação leva a uma única e exclusiva ação. Gregor deve cumprir os objetivos dados pelos insetos dispostos pelo cenário, e cada objetivo cumprido leva ao objetivo seguinte. Por vezes os insetos oferecem dicas de como atingir o próximo objetivo, por vezes dão missões em troca de itens importantes, como um certificado usado para chegar até a Tower.

Gregor se vê, portanto, em um mar de burocracias em sua jornada para chegar na Tower, como consultar com um advogado, apaziguar uma greve de trabalhadores, conseguir documentos, consertar equipamentos, entre outras tarefas. O processo acaba se tornando cansativo e sem sentido para ele, tal como o sistema burocrático desenvolvido (e criticado) por Kafka. A linha temporal de Josef é ainda mais tradicional no sentido de que ela acontece, na maior parte do tempo, de maneira automática, sem a ação do jogador. Apenas podemos assistir o desenrolar da história sem alterá-la de qualquer maneira. Gregor só consegue agir de maneira efetiva em seu próprio plano de inseto, mas de maneira linear, buscando um objetivo após o outro, em prol de seu objetivo maior.

Porém, no fim do jogo, ao finalmente chegar na Tower, essa dinâmica é alterada. Ali, Gregor descobre que seu destino e do amigo estão mais interligados do que ele imagina. Na realidade, a Tower é uma organização que cuida do encaminhamento de processos jurídicos e expede sentenças. Segundo Gustav, o inseto que comanda a organização, é o destino de Gregor expedir a condenação de Josef, que foi considerado culpado. Em troca, a Tower garantiria a vida humana de Gregor de volta. Entretanto, ele também recebe a advertência de Leni, a meretriz que Gregor encontra durante sua jornada até a Tower. Ela diz que isso é uma mentira, e a única forma de voltar a ser humano seria quebrar o sistema e destruir a organização.

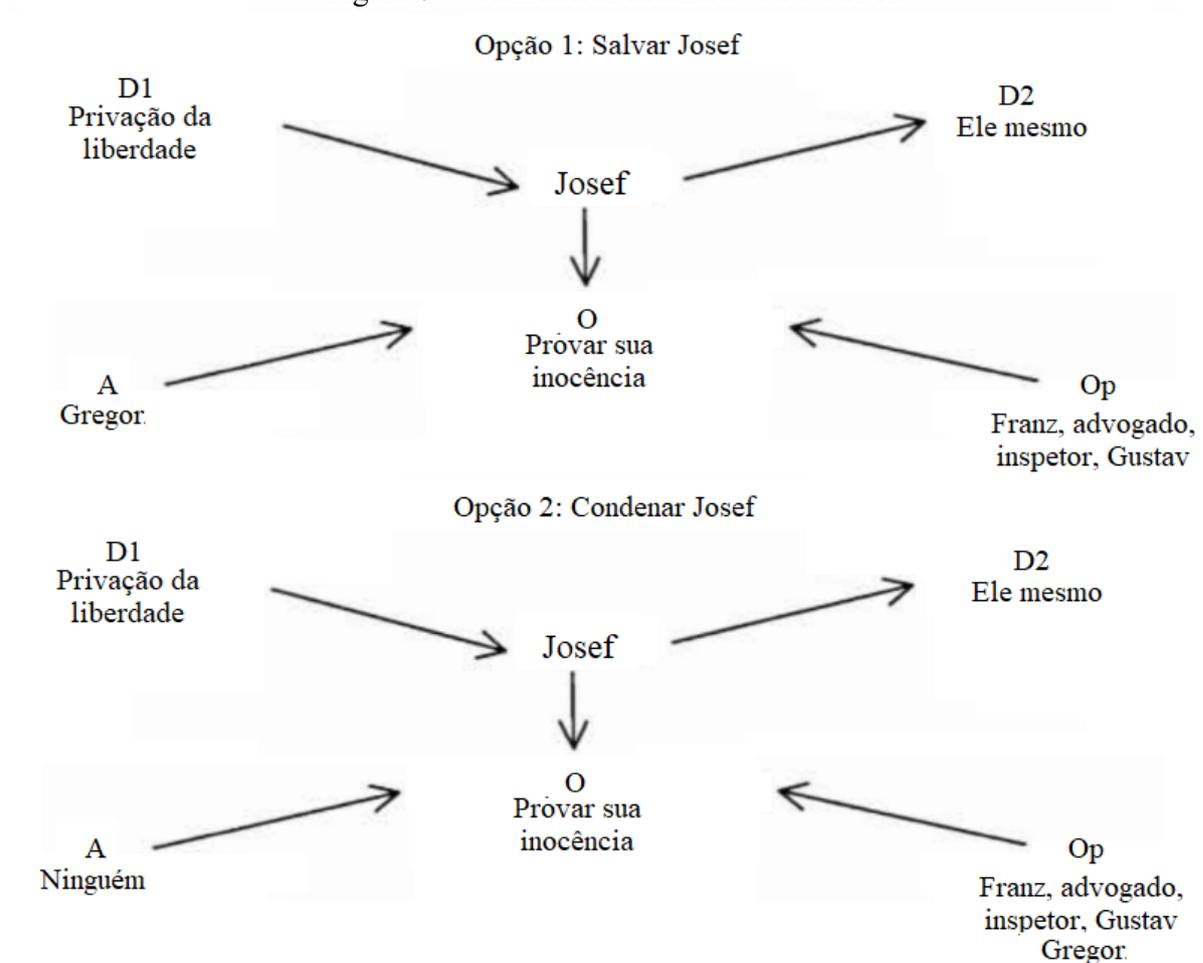
Nesse momento, o jogador se vê diante da primeira e única escolha do jogo: acreditar em Gustav e seguir as regras ou acreditar em Leni e destruir a Tower. Se escolher a primeira alternativa, Gustav aparecerá e dirá que os documentos usados por Gregor para chegar até a Tower são falsos, o que leva Gregor a ser preso. Ele então escapa da prisão e foge para o mundo real, acordando em sua cama. Em seguida, a porta bate e dois policiais o aguardam na porta, o que sugere algum tipo de parábola temporal. O final alternativo acontece se, em vez de expedir a condenação, Gregor queimá-la em uma fornalha. Nesse caso, ele também é preso, mas ao fugir, acorda na casa de Leni, ainda como inseto e descobre que continuará nessa forma para sempre.

No jogo, os modelos actanciais dos dois personagens são trabalhados em conjunto e, apesar do fato de cada um deles ter seu próprio objetivo em uma trama independente, os modelos se entrelaçam. A semelhança na estrutura dramática dos dois personagens fica evidente na identificação das motivações (D1) que impulsionam os personagens, fato que auxilia no entrelace das histórias ainda que elas sejam expostas e exploradas de maneiras distintas. Tanto Josef K. quanto Gregor Samsa são movidos pela privação de um estado considerado como básico à humanidade. O primeiro se vê acusado de um crime, conseqüentemente, sua honra e liberdade são colocadas em cheque. Já o segundo é privado do próprio estado de ser humano. Essas duas motivações os levam a agir dramaticamente, é o ponto de ataque inicial de cada uma das narrativas.

O restante do modelo actancial de Josef é o mais simples, visto que ele desconhece o atual estado de inseto de seu amigo e sua única preocupação é a de entender o crime pelo qual está sendo acusado, e, conseqüentemente, seu objetivo (O) é provar sua inocência. A casa do beneficiário (D2) de Josef é preenchida por ele mesmo, pois ele é o principal, e, possivelmente, o único indivíduo que será beneficiado por sua liberdade. Os opositores (Op) de Josef ficam bem evidentes nos diálogos, Franz, o inspetor e o advogado agem como baluartes de um sistema burocrático que impede Josef de entender a sua acusação e, conseqüentemente, provar sua inocência. Além disso, na parte final do jogo, descobrimos que o inseto presidente da corporação Tower, Gustav, também faz parte desse sistema e se beneficiará com a condenação de Josef, portanto, ainda que em nenhum momento os dois interajam diretamente, Gustav também se torna um opositor do objetivo de Josef. A casa do ajudante (A), no entanto, está sujeita ao critério e escolha do jogador. Se o jogador optar por queimar os documentos da condenação, abdicando de sua transformação de volta em humano, Gregor se torna o ajudante

de Josef, no entanto, se ele escolher condenar o amigo, essa casa não é preenchida e, automaticamente, Gregor passa a ser o opositor de Josef.

Figura 7 – Os modelos actanciais de Josef K.



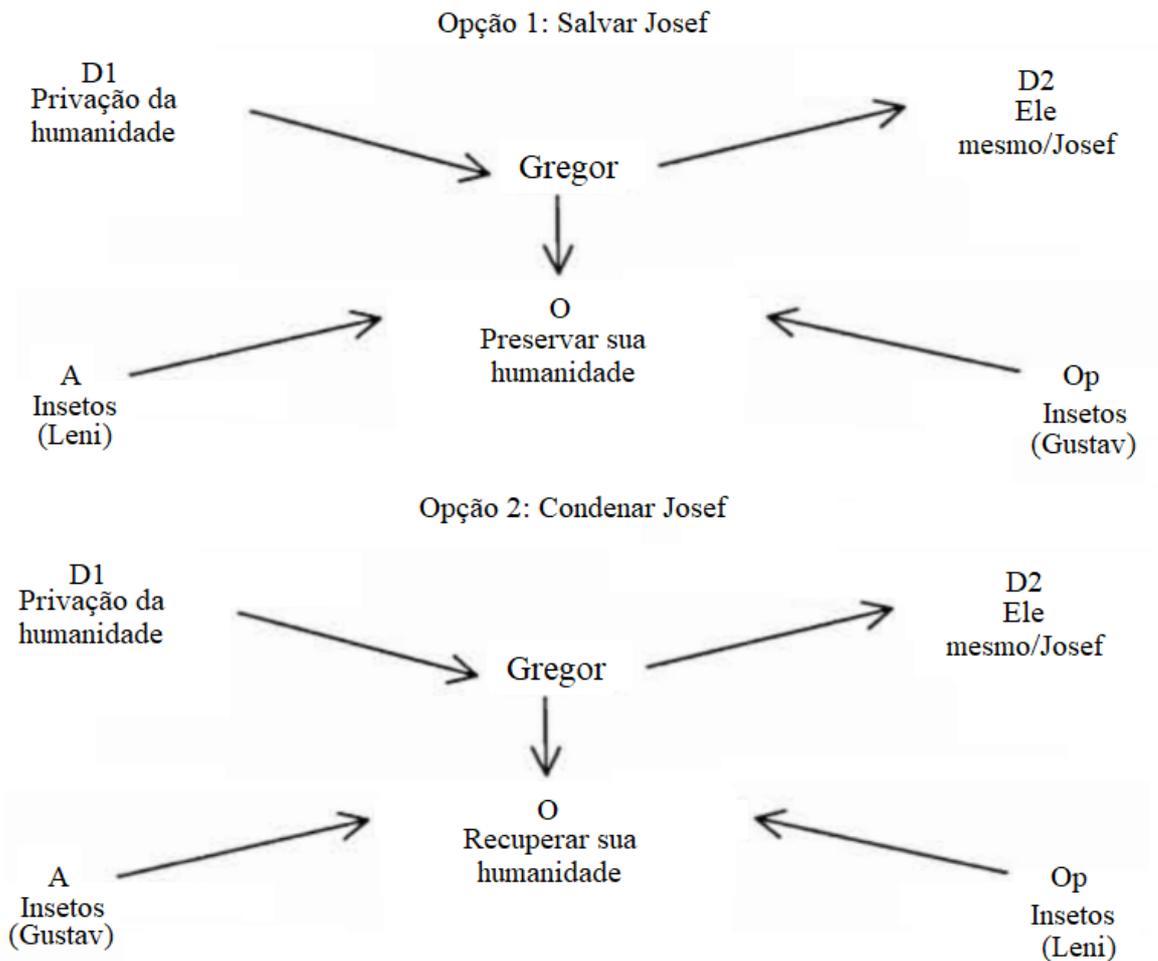
Nesse contexto, ainda que o enredo de Josef não dependa de uma interação direta do jogador para ser desenvolvida, a escolha de Gregor altera duas casas, a do ajudante (A) e adiciona um opositor (Op). No entanto, a alteração dessas duas casas possui pouco impacto na trama de Josef, com exceção de seu desfecho, que tampouco é mostrado no final do jogo. O destino de Josef permanece em aberto e não é revelado de forma contundente, não sabemos com certeza se queimar a condenação ajudou, de fato, a livrar Josef da prisão. Em contrapartida, a mesma escolha moral acarreta na necessidade de uma análise ainda mais minuciosa nos

elementos do modelo actancial de Gregor, visto que ela, em primeira análise, parece alterar a própria casa do objetivo de Gregor.

Mas escolher salvar ou não salvar o amigo, de maneira geral, não altera inteiramente o objetivo (O) de Gregor, pois, como ele mesmo pondera, caso escolha condenar Josef K. em troca da transformação de volta em ser humano, estaria se tornando a criatura bestial que tanto luta para não ser. Portanto, mesmo que ele abdique da humanidade em seu sentido literal para beneficiar o amigo, não estaria se afastando de seu objetivo principal, ainda que em âmbitos mais metafóricos e éticos. Os objetivos de Gregor, portanto, podem ser interpretados como: 1) recuperar a sua humanidade em sentido literal; ou 2) preservar sua humanidade em sentido metafórico. Esses objetivos não podem coexistir, portanto, nenhuma das opções irá satisfazer integralmente o desejo dramático de Gregor. Esse tipo de estrutura é comum em jogos onde personagens não-jogáveis oferecem opções (ou lados) para serem tomados pelo jogador. No entanto, é preciso que esses lados não se afastem demasiadamente da verossimilhança construída pela trama até então, fazendo com que o personagem principal realize ações que se contradizem com a sua construção dramática até então. No caso de Gregor, qualquer uma das opções escolhidas estaria de acordo com seu desejo dramático, ainda que, como toda escolha, parte de seu desejo seja perdido ao optar, privilegiando a outra parte.

Durante a jornada de Gregor ele se encontra e dialoga com uma variedade de insetos, que podem tanto ajudá-lo, atrapalhá-lo ou ter o papel duplo, oferecendo ajuda em troca de um serviço. Daremos destaque aqui para Leni, a inseto que aconselha Gustav a se rebelar contra a Tower e, nesse caso, acaba casando com Gregor no desfecho do jogo, e o próprio Gustav, líder da Tower, que pretende transformar Gregor de volta em humano caso ele cumpra a tarefa solicitada. Ambos funcionam como ajudantes (A) e opositores (Op) dependendo da escolha final de Gregor, e, portanto, podem ocupar casas opostas dependendo do modelo.

Figura 8 – Os modelos actanciais de Gregor Samsa



Se considerarmos que toda escolha culmina na perda da possibilidade que não foi escolhida, o personagem de jogo eletrônico colocado em face de uma escolha nunca conseguirá uma plenitude daquilo que ele quer, e aqui não é diferente. O jogador que desejar experimentar os dois finais possíveis poderá jogá-lo duas vezes e fazer escolhas diferentes, no entanto, em nenhuma delas a sensação total de satisfação será cumprida. Essa inevitável catástrofe e incapacidade de solução permite afirmar que, apesar de seu tom cômico, *Metamorphosis* é uma tragédia. Isso pode ser confirmado pela visão de Goethe (1749-1832) que considera que “o conflito trágico ‘não permite nenhuma solução’” (SZONDI, 2004, p. 48). Indo contra a tendência de jogos com mais de um final onde há pelo menos um “final feliz” para aqueles jogadores que “vencerem” o jogo e um “final ruim” para aqueles que tomaram decisões “erradas”, ambas as resoluções de *Metamorphosis* levam para um final trágico e a separação dos dois amigos que, na realidade, nunca poderão estar unidos, já que suas histórias são movidas

justamente por essas forças misteriosas que os separam e colocam suas vidas de cabeça para baixo.

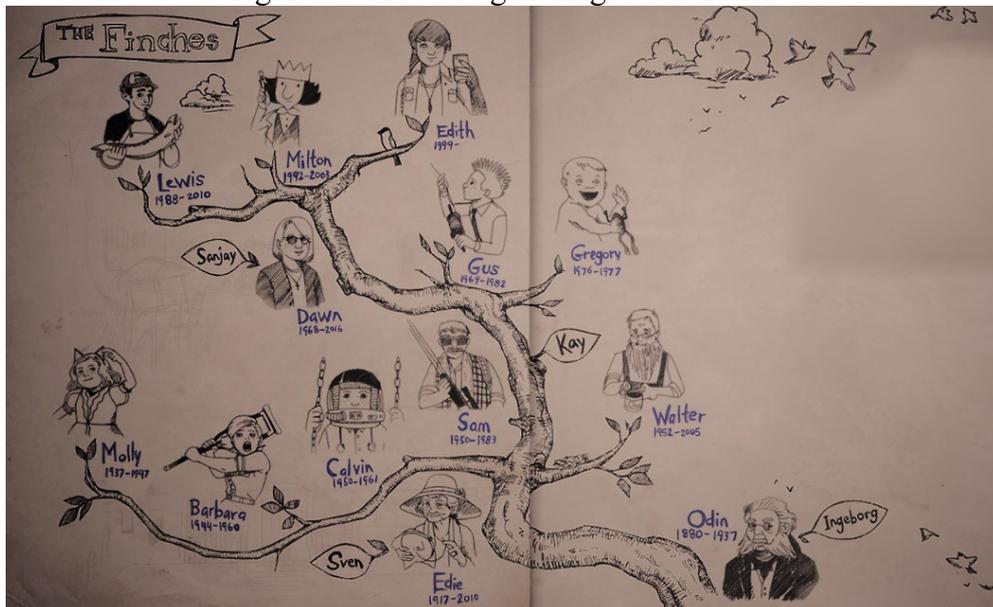
5.3 *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH*

Esse título é um “simulador de caminhada” que proporciona mais o desenvolvimento de uma narrativa interativa navegável do que uma experiência de jogabilidade desafiadora. Na realidade, a emoção aqui está ligada com a atmosfera criada e não com a superação de objetivos de habilidade. Com controles parecidos com os dos jogos analisados anteriormente, em *What Remains of Edith Finch* quase não há quebra-cabeças mentais complexos ou testes de habilidade motora, muito menos armas de fogo, carros velozes ou poderes mágicos sendo lançados na tela a todo instante, pelo menos não da maneira comumente propostas pela indústria de jogos digitais, onde o jogador protagonista detém o poder de seguir em frente derrotando inimigos e conquistando riquezas. Em vez disso, o ritmo aqui é lento e contemplativo, os temas são familiares, psicológicos e interpessoais, com elementos fantásticos e infantis inseridos em uma estrutura dramática densa de reminiscência, mistério e luto. Nessa narrativa, o objetivo do jogador é resumido em uma visitação a espaços de memória representados de diferentes maneiras e por diferentes tipos de jogabilidade. O jogo foi desenvolvido pela *Giant Sparrow*, empresa independente estadunidense e publicado pela *Annapurna Interactive* em 2017 para Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One em 2017, e para Nintendo Switch em 2019.

No enredo, os Finch são uma família alvo de uma suposta maldição que leva os seus membros a terem mortes trágicas e prematuras. Durante o jogo, exploramos as memórias e devaneios de diversos indivíduos de quatro gerações da família em um intervalo de cerca de um século, e descobrimos pistas sobre a trágica morte de cada um. O fio condutor que explora essas narrativas fragmentadas é a jovem Edith, a última Finch viva, que retorna à casa onde morou com a mãe, bisavó e irmãos durante a sua infância. A peculiar casa dos Finch, entretanto, mais se parece com um mausoléu em memória dos falecidos. Quando um Finch morria, seu quarto era lacrado e se transformava em um santuário imaculado, todos os pertences eram deixados intocados e nenhum outro Finch poderia usar ou mexer neles. Isso fez com que a casa fosse ganhando novos quartos anexados para acomodar os novos membros que iam nascendo

com o passar dos anos, o que a deixou com um aspecto não convencional de torre. Essa configuração espacial é essencial para a estrutura central da narrativa, que acontece na exploração de quarto a quarto, membro a membro, onde cada peça de um quebra-cabeças psicológico é investigada e completa um caderno de anotações ilustrado com a árvore genealógica da família. Cada história apresenta uma narrativa fechada em si mesma, que se passa em diferentes momentos e espaços, possui diferentes problemáticas e conflitos, mas que são ligadas por uma unidade temática que contribui para a formação de uma narrativa maior guiada por Edith e sua jornada de autoconhecimento: a morte.

Figura 9 – A árvore genealógica dos Finch



Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2017)

Apesar dessa estrutura fragmentada, apresentando diversos saltos no tempo e espaço, a exploração principal do jogo realizada por Edith é ainda mais linear que a dos jogos analisados anteriormente. *What Remains of Edith Finch* pode ser jogado integralmente em cerca de duas horas, o final é único para todos os jogadores e jogar o jogo novamente somente resultaria em uma narrativa parecida com a anterior. O percurso realizado por Edith na casa é instintivo e segue uma única trajetória espacial na maior parte do tempo, ainda que ela possa ser feita com menos ou mais exploração dos cenários ricos em detalhes. Cada quarto é

explorado em uma ordem única e determinada e suas histórias são disparadas ao interagir com objetos como cartas, diários, fotografias, revistas em quadrinhos, entre outros.

As memórias dos Finch, entretanto, não são necessariamente críveis. Elas revelam grandes doses de fantasia, e, por vezes, insanidade, o que torna tênue a linha entre imaginação e realidade. O primeiro quarto a ser acessado é o de Molly, tia-avó de Edith que morrerá aos dez anos de idade em 1947. Edith encontra o diário da menina em sua mesa, onde ela descreve que, em uma noite, sua mãe havia a mandado dormir sem jantar. Isso desperta em Molly uma fome insaciável. A menina, então, começa a devorar objetos de seu quarto, como o conteúdo de uma pasta de dente, decorações natalinas e até mesmo cogita devorar seu próprio peixe de estimação. A fome de Molly é tanta que ela se transforma em um gato para caçar um pássaro que bate em sua janela. Mas Molly não se satisfaz e se transforma em uma coruja para comer coelhos, em um tubarão para comer focas e em um monstro para comer humanos. No entanto, o último humano a ser devorado é ela mesma. Voltando à realidade, não se sabe exatamente de que maneira a menina morreu, se foi intoxicada por comer objetos, por ter pulado a janela de seu quarto achando ser um gato ou de uma forma completamente diferente, o que fica evidente é que Molly, ao ser contrariada e motivada por uma fome voraz, resolve ir até às últimas consequências e comer tudo aquilo que havia sido negado a ela. A fome pode ser uma alegoria para um desejo da menina que nunca fora suprido, ou um trauma sofrido por ela, e que a imaginação infantil transformou em um mórbido conto sobre predadores devorando presas.

Ao longo da exploração, outras histórias são reveladas, como a do irmão de Molly, Calvin, que também morre prematuramente na infância. O desejo mais profundo do garoto era o de conseguir dar uma volta completa no balanço que ficava no quintal da casa, à vista do mar. Contrariado pelo irmão gêmeo, que afirmara que era impossível, Calvin dá tudo de si para provar que está certo. Ele então se balança com toda a sua força, até conseguir completar uma volta completa e ser jogado no desfiladeiro de rochas que ficava em frente. Há também a história de Barbara, uma estrela de filmes de terror em decadência que morre ao ser assassinada dentro da casa, muito provavelmente por seu namorado, e a de Gregory, que morre com um ano de vida ao ser deixado pela mãe em uma banheira enquanto ela fala ao telefone, o que gera o divórcio de seus pais inconsolados com o acidente, e a conseqüente morte de Gus, irmão de Gregory, que morre em uma tempestade no dia do segundo casamento do pai, pois não queria que ele se casasse novamente. O pai de Gus e avô de Edith, Sam, morre durante uma caçada

com a filha Dawn ao ser atacado por um cervo após obrigar a filha a atirar nele contra a sua vontade.

Em outro momento, descobrimos que Walter, um dos tios-avôs de Edith vivia secretamente no porão da casa por ter um medo terrível de ter o mesmo destino de seus irmãos. Após passar 30 anos trancado, ele resolve abandonar seu medo e deixar a casa por uma passagem secreta que dava para uma ferrovia, onde morre tragicamente atropelado por um trem. Uma das mortes mais recentes é a de Lewis, irmão de Edith, um jovem que gradativamente perde a noção da realidade e mergulha em um mundo de fantasia que ele mesmo criara, onde é um cavaleiro medieval que se casa com um príncipe ou princesa, e é coroado rei, mas, no momento de sua coroação, ele coloca a cabeça em uma guilhotina e é decapitado, muito possivelmente uma alegoria para seu suicídio na serra da peixaria onde trabalhava. Apesar da forma trágica e sanguinolenta com que as mortes acontecem, os elementos de fantasia e imaginação se mesclam com os acontecimentos brutos retratados, o que dá um aspecto mais lúdico e fantasioso a esses acontecimentos trágicos. Na história de Lewis, por exemplo, controlamos o rapaz vestido de cavaleiro em uma masmorra clássica de jogos como *Diablo* (1997) e *The Elder Scrolls* (1994), enquanto ouvimos uma narração muito mais franca e realista de sua psicóloga, descrevendo a evolução de seu quadro psicológico em direção à loucura.

As histórias rememoradas são contadas de forma híbrida, com elementos épicos e líricos justapostos à uma estrutura central dramática. Por vezes, ouvimos o relato subjetivo do próprio falecido, como acontece no caso de Molly, que descreve seu descontentamento por ter ido dormir com fome. Mas nós também somos Molly, vemos o mundo pelos seus olhos de criança imaginativa (nesse trecho, a câmera do jogador é mais baixa, para representar o tamanho da menina). Se interagirmos com a porta, ouvimos o diálogo de Molly com sua mãe, que a trancara no quarto. Quando interagimos com as presas da caçadora Molly, vemos as vítimas sendo devoradas em primeira pessoa. Isso tudo contribui para uma história contada no presente, ainda que estejamos revivendo memórias (ou fantasias) do passado. A história de Barbara, por sua vez, é contada por um narrador com cabeça de abóbora, figura típica das histórias de *Halloween*, mas, ao mesmo tempo, assumimos o papel de Bárbara em uma espécie de filme de terror animado emoldurado em uma revista em quadrinhos. A morte de Calvin, no balanço, também é relatada por uma terceira pessoa, seu irmão gêmeo Sam, ao mesmo tempo em que vemos a morte por uma perspectiva em primeira pessoa, pelos olhos de Calvin. Na cena da

morte de Sam, vemos ele já adulto em um acampamento de caça junto da filha. A cena é mostrada com as vozes dos próprios personagens, pela visão fixa de uma câmera analógica. Em suma, ainda que a premissa principal seja revisitar histórias do passado, essas histórias não são somente relatadas por um narrador, mas reencenadas de forma ativa. É o conjunto entre o texto verbalizado, a cena representada de diferentes formas e a interatividade de exploração do jogador pelos espaços que compõe o desenvolvimento dramático, tanto nas reminiscências, quanto no presente de Edith.

O jogo usa elementos tipográficos de forma inusitada a obras audiovisuais. As palavras pronunciadas pelas personagens são exibidas de forma a incluí-las como parte da cena. As frases aparecem nas superfícies e se moldam aos espaços, vamos de encontro com elas no sentido físico, podemos tocá-las e por vezes, embaralhá-las, elas aparecem e desaparecem identificando o percurso a ser percorrido, e se tornam elemento de direção de arte, em vez de simplesmente serem legendas colocadas sobre a imagem. Se reconhecemos a importância do espaço no desenvolvimento dramático do percurso de Edith, é preciso reconhecer também o papel da palavra mostrada não apenas como elemento extra cênico, tal como uma legenda ou um roteiro, mas como recurso visual da própria “concepção”. Na cena da morte de Gus, em que o garoto se recusa a participar das festividades do segundo casamento do pai e empina uma pipa durante uma tempestade, as palavras aparecem no céu e podem ser embaralhadas com o movimento da pipa controlada pelo jogador e voam com o vento que se intensifica gradualmente. Essa dinâmica, combinada com a sonoplastia de trovões e chuva forte, contribuem para a construção de tensão e no clímax que resulta na morte de mais um Finch.

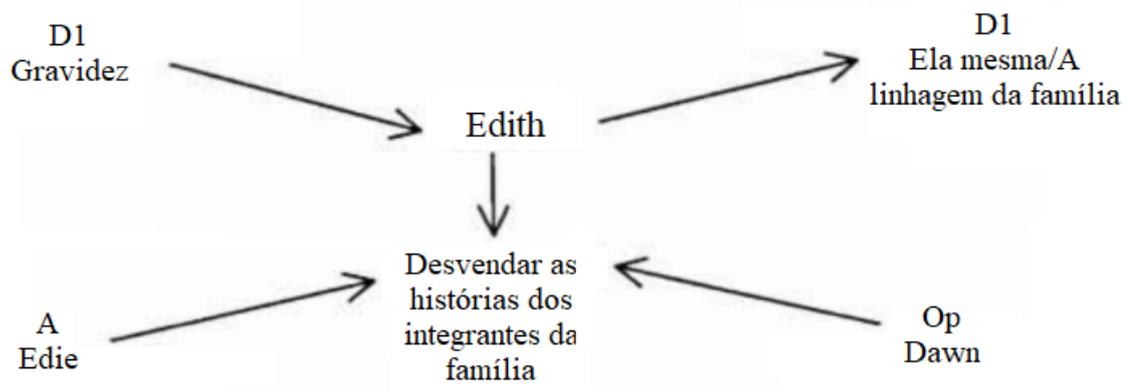
What Remains of Edith Finch conta com uma grande quantidade de personagens em diferentes estruturas dramáticas. As personagens aparecem em cenas únicas e de curta duração, e seus desenvolvimentos são simples e diretos, ainda que motivados por questões psicológicas complexas, como o medo, a obsessão e a loucura. É um temor intenso pela suposta maldição que ronda a família que motiva Walter a se isolar no porão da casa por anos, cuja única saída era pelos trilhos do trem que o atropela. A fome é a alegoria de motivação que leva Molly a comer tudo o que vê pela frente, fome essa que acaba sendo sua ruína. É o desejo de se superar e provar uma ideia que leva Calvin a se jogar do penhasco. Bárbara queria voltar a ser uma estrela de cinema reconhecida, e isso leva seu namorado a encenar uma espécie de vida de terror da vida real, que resulta na morte da jovem. Sam morre por causa de sua obsessão em caça esportiva, que ele coloca até mesmo acima dos interesses da filha, Dawn.

No entanto, todos esses pequenos universos dramáticos que resultam na morte do personagem contribuem para a construção da estrutura principal do jogo que acontece entre Edith, sua mãe e sua bisavó. É o passado nebuloso da família Finch que gera o desconforto e eventual derrocada das sobreviventes da família. Conforme a exploração das memórias se desenvolve, percebemos que a mãe de Edith, Dawn, havia sido responsável pela ignorância de Edith em relação ao passado sombrio que cercava a família. É somente após a morte de Dawn por uma doença, que Edith retorna à casa, momento em que se passa a narrativa principal, em busca de entender seu passado e a tal maldição que a mãe tentou esconder dela. Dawn prefere ignorar e fugir de um passado que não a deixa seguir em frente. Ainda que Dawn esteja morta, as travas colocadas por ela nos quartos dos membros da família são a principal dificuldade espacial na jornada de Edith. Por outro lado, Edie, a Finch que viveu por mais tempo, queria que Edith conhecesse as histórias, mas era censurada por Dawn. Quando o segundo filho de Dawn, Marvin, desaparece misteriosamente, ela e Edith se mudam da casa, deixando Edie sozinha esperando uma carona para um asilo. Edith descobre que a bisavó morrerá no dia seguinte em que as duas partiram.

A motivação de Edith em desvendar o passado da família, no entanto, fica em aberto por toda a narrativa. Sabemos que Edith quer entender as histórias que cercam os antigos habitantes da casa, mas não sabemos o porquê. Isso só é revelado nos minutos finais do jogo: Edith está esperando seu primeiro filho e teme que sua possível morte prematura faça as memórias de seus antepassados, e as trágicas histórias vidas de sua desafortunada família, se perderem para sempre, por isso ela anota suas descobertas em um único livro, que viria a ser herdado pelo futuro filho. No desfecho, vemos o filho de Edith já com certa idade visitando o túmulo da mãe, o que sugere o cumprimento do ciclo de infortúnios da família Finch.

De acordo com essa análise, portanto, o modelo actancial de Edith tem a seguinte forma:

Figura 10 – O modelo actancial de Edith



Ainda que os personagens tenham poder de ação, a suposta maldição em torno deles gera uma atmosfera de aleatoriedade que ronda as frágeis vidas dos Finch. A morte pode os alcançar a qualquer momento, sem aviso prévio, não importa o que façam. Em certa passagem, Edith revela que o cemitério da propriedade foi terminado antes da própria casa, e que os Finch, com o tempo, acabaram se acostumando em viver ao lado da morte. Por isso, as ações dos Finch são influenciadas pelos fantasmas que vivem nos quartos lacrados dos mortos e na certeza do destino inevitável que aguarda os personagens. Eles podem até lutar contra ele, como é o caso de Walter, que tenta enganar a morte permanecendo trancado em um porão durante toda a vida, buscando assim sobreviver por mais tempo. Mas até mesmo ele se cansa da inércia de uma vida tediosa e acaba indo ao encontro ao seu destino. Ainda assim, vivendo lado a lado com essa certeza, os Finch agem com certa *hybris* trágica ao irem atrás de seus desejos até as últimas consequências. Em última análise, é possível observar a presença de elementos que evocam as categorias representativas de Caillois, *Mimecry* e *Alea* com muito mais ênfase do que o embate tenaz de *Agon*, pois o jogo aqui já havia acabado antes mesmo de começar.

6 CONCLUSÃO

Por fim, esta última seção destina-se a sintetizar os tópicos relevantes discutidos ao longo do trabalho.

No capítulo 2, destinado ao drama, realizamos um apanhado histórico demarcando momentos relevantes da forma do drama, dando ênfase aos aristotelismos que propunham uma estrutura dramática linear e unificada e aos consequentes movimentos de flexibilização desses dogmatismos. Em seguida, compreendemos os elementos que formam o drama, contrastando características facultativas das que caracterizam, de fato, a essência dramática (ficcionalidade e conflito). Discutimos questões relacionadas ao drama como texto e ao drama como representação, percebendo três diferentes vertentes de pensamento e elencando a que mais interessa à pesquisa, a coexistência paradoxal do drama como texto e como cena, e, ainda, a possibilidade de se representar drama fora do âmbito teatral. Por fim, apresentamos e explicamos o método de análise actancial de Anne Ubersfeld que identifica macroestruturas textuais com o objetivo de entender os vetores de desejo que movem as personagens dramáticas, e, conseqüentemente, o próprio mecanismo dramático.

O capítulo 3 discute sobre o conceito de jogo como uma atividade que une a representação e a luta, ou o conflito, e identificamos as semelhanças dessa definição com a própria definição do que é drama. Revisamos elementos importantes que reafirmam a importância do jogo em cunho social, como a justiça, a equiparação (ainda que ilusória) de forças, a determinação, o livre arbítrio e o divertimento. Além disso, identificamos quatro categorias de Caillois que determinam aspectos inerentes dos jogos, *agôn*, o embate, *alea*, a aleatoriedade, *mimicry*, a imitação e *ilinx*, a vertigem. Ainda, relacionamos três dessas quatro categorias (*agôn*, *mimicry* e *ilinx*) com características primordiais do drama, respectivamente: o conflito, a representação e a tensão.

Iniciamos o capítulo 4, que tem como tema os ambientes digitais, analisando como os computadores passam de instrumentos militares e matemáticos para se tornarem, também, meios estéticos e domésticos, e, portanto, com potencialidade artística. Percebemos que essa transformação denota também que o computador deixa de ser apenas uma ferramenta que imita outras para se transformar em um espaço independente e sígnico por si só. Nesse ponto,

abordamos a capacidade do computador de criar narrativas multilineares que já existem na literatura escrita anteriormente ao advento do computador. Identificamos que o difere os dois meios pode ser explicado pela exploração “ergódica” das narrativas digitais, que exigem um esforço não-trivial (como virar as páginas de um livro) para que a história avance, e que permitem um percurso labiríntico que extrapola o âmbito metafórico e se expande para o próprio espaço abstrato da obra. Em seguida, elencamos algumas características desses meios pertinentes às análises, como a forma procedimental que são construídos, a participação que eles conduzem, a relevância do espaço para o desenvolvimento dramático e a capacidade enciclopédica desses meios em armazenar quantidades grandes de informação. Classificamos dois tipos de narrativas digitais: emergentes e embutidas, a primeira construída quase inteiramente pelo jogador ao longo do processo seguindo o procedimento proposto pelo jogo, e a segunda previamente pensada e roteirizada com maior ou menor possibilidade de alteração por parte do jogador na cadeia de acontecimentos. A última seção desse capítulo pretende problematizar questões a respeito da influência negativa das telas digitais e sugere o drama como uma das maneiras de superação.

No capítulo 5, buscamos aplicar o percurso teórico realizado ao longo dos capítulos anteriores. De maneira geral, foi possível construir modelos actanciais nas personagens dos três jogos, sendo que, em um deles, o modelo previa uma escolha importante que alterava alguns dos elementos, porém mantendo a estrutura central. No enredo do primeiro jogo, identificamos uma estrutura parabólica sem fim, onde é possível explorar um labirinto de possibilidades seguindo escolhas diferentes. Essa escolha estética, no entanto, não é gratuita, pois ela busca refletir sobre questões inerentes ao próprio ato de jogar. O segundo jogo, no entanto, possuía uma estrutura mais linear, com uma concatenação de ações tradicional, uma após a outra, ainda que, exija uma escolha que determina dois finais diferentes. O terceiro jogo é ainda mais linear nesse sentido, porém abre sua forma ao propor saltos temporais e espaciais durante toda a narrativa. Além disso, compreendemos como o espaço e a possibilidade de ação física realizada pelo jogador metamorfoseado em personagem é importante, ainda que não obrigatória, para esse meio.

No teatro pós-dramático, Lehmann, ao justificar o afastamento que por vezes beira o desligamento do teatro com a literatura dramática, afirma que essa combinação não mais se encaixa com o pensamento contemporâneo “em face da circulação mais lucrativa de imagens em movimento” (LEHMANN, 2007, p. 17) estimulada pelas mídias atuais de comunicação em

massa, e que há, atualmente, uma substituição de pensamento nas artes e na literatura de uma percepção “linear-sucessiva” para uma “simultânea e multifocal” (*Ibidem*).

Contudo, conforme vimos ao longo desse trabalho, se considerarmos que imagens em movimento existem no teatro dramático desde sua criação (ARISTÓTELES, 2005), que autores como Júlio Cortazár e Jorge Luis Borges, em suas respectivas obras *O Jogo da Amarelinha* (1963) e *A biblioteca de Babel* (1944) nos provam que literatura escrita também é capaz de ser labiríntica (CORTAZAR, 2019; BORGES, 2000), corroborados por teóricos como Umberto Eco que afirma que o processo de leitura de um texto é labiríntico por natureza, onde “o leitor é obrigado a optar o tempo todo” (ECO, 1994), mesmo que as novas tecnologias provoquem alterações de paradigmas que substituam uma linearidade clássica por uma “multilinear” como acontece nas mídias digitais, não há por que considerar o drama incompatível com nenhum destes meios.

Portanto, presumir que o único caminho possível que a arte digital pode seguir é o do bombardeio pueril de imagens em movimento, é reduzir o potencial desse meio e ignorar a capacidade de se contar histórias densas e complexas como as dos jogos analisados. Além disso, observamos que, apesar de existir uma pré-disposição para múltiplos enredos e uma exploração infinita, jogos eletrônicos também podem apresentar estruturas lineares, com início, meio e fim, pois, apesar de sua grande capacidade enciclopédica, não é necessariamente uma grande quantidade de informação transmitida que determina a qualidade da obra digital.

Nesse sentido, Sarrazac, ao analisar a produção dramática da segunda metade do século XX, afirma que: “A obra dramática encontra-se isenta da obrigação de seguir o encadeamento cronológico dos acontecimentos. Ela explora, numa abordagem diferencial e aleatória, as potencialidades de cada situação. Surge, então, um teatro dos possíveis, [...]” (SARRAZAC, 2002, p. 24). Esse trabalho, portanto, buscou analisar uma forma de drama possível, que inserido numa forma midiática específica de nosso tempo, a transforma e é transformado de diversas maneiras, seja na valorização da exploração espacial, na metamorfose do jogador/espectador em uma ou mais personagens, na coexistência do diálogo falado com ações físicas realizadas pelo próprio jogador de forma ergódica e ativa, na imersão e na interatividade, porém preservando a estrutura primordial e construída historicamente que o caracteriza.

Sarrazac também afirma que “escrever no presente não é contentar-se em registrar as mudanças de nossa sociedade; é intervir na ‘conversão’ das formas” (SARRAZAC, 2002, p. 9). Essa conversão, contudo, não supõe uma destruição do que já existe. Converter significa reconhecer que a forma está sujeita ao tempo e que o tempo propõe novas maneiras de se escrever drama.

A ideia que motivou esse estudo, portanto, nasce de uma tentativa de desbravar o drama em outros meios. Porém, justifica-se aqui que este estudo não busca uma conversão de uma forma já consolidada, tampouco pretende defender uma cisão, ou levantar um ativismo de alguma vanguarda que enxerga a tecnologia e o mundo digital como único caminho possível para o desenvolvimento da comunicação humana e, conseqüentemente, da arte do século XXI. Pelo contrário, o que buscamos é defender a percepção de que o drama já está inserido no mundo digital e carece de um desbravamento teórico e um olhar acadêmico que busque discutir as potencialidades, os paradigmas, as problemáticas e as possíveis soluções que uma combinação tão emergente entre arte e tecnologia podem gerar à sociedade. A expansão de uma nova percepção do drama como peça fundamental para criação artística em outros meios que não o teatro, não deve servir para enfraquecer esta conexão já consolidada, mas para fortalecer o drama como gênero literário capaz de se infiltrar e fomentar outros veículos de representação.

No entanto, é sempre um desafio tentar compreender os efeitos a longo prazo de uma arte ainda em estado germinal, ainda mais em um campo que se transforma e desenvolve tão rapidamente. Os jogos eletrônicos nasceram há cerca de meio século, e mais recente ainda foi sua expansão e popularização. Essa pesquisa não se aprofunda, por exemplo, na recente expansão das chamadas “inteligências artificiais” que alargaram ainda mais os horizontes quando se trata de produções de diversas naturezas, incluindo artísticas.

Além disso, não é possível criar um panorama completo da produção artística em jogos eletrônicos somente com os jogos estudados, porém, eles são suficientes para indicar um sinal de que o drama existe nesse meio, e mais que isso, é capaz de enriquecê-lo.

Como vimos, a chave para que os meios digitais não se tornem engodos e possam contribuir para a arte, é utilizarmos o virtual como meio para falar do que é real. O drama é, intrinsecamente, resultado e reflexo daquilo que nos faz humanos, nossas paixões, desejos, angústias, seja com o outro, seja com nós mesmos. Portanto, explorar narrativas dramáticas

dentro de meios eletrônicos não significa, de maneira nenhuma, torná-las menos vivas, porque o drama representa a vida por si só, independente do meio que o representa.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives of ergodic literature**. – London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ARNESON, GYGAX; Dave, Gary. **Dungeons & Dragons**. United States: Wizards of the Coast. 2019.
- ARRIVABENE, Rafael M. C. **Características da disseminação de conhecimento sociocultural em jogos digitais**. Dissertação de mestrado. Orientação: Tarcísio Vanzin. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina: Florianópolis, 2017.
- AUMONT; MARIE, Jacques, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Tradução Eloísa Araújo Ribeiro. – Campinas: Papirus, 2003.
- ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. **A poética clássica**. 12.ed. – São Paulo: Cultrix, 2005.
- AZEVEDO, Wilson. Ambiência da escritura expandida. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo**, Passo Fundo, v. 6, n. 1, p. 102-112, jan./jun. 2010.
- BALL, David. **Para trás e para frente: um guia para leitura de peças teatrais**. Tradução Leila Coury. – São Paulo: Perspectiva, 2005.
- BASILE, Jonathan. **The Library of Babel**. 2015. Disponível em: <<http://libraryofbabel.info/>>. Acesso em: 05 mar. 2022.
- BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. Tradução Maria Paula V. Zurawski (org.). – São Paulo: Perspectiva, 2001.

BLEND NEW RESEARCH, ESPM, GO GAMERS, SIOUX. **Pesquisa Game Brasil**, 2021. Disponível em: <www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 07 dez. 2021.

BOCAYUVA, Izabela. Sobre a catarse na tragédia grega. **Anais de Filosofia Clássica**, v. 2, n. 3, p. 46-52, 2008. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/FilosofiaClassica/article/download/17037/10377>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução José Colasso. – Barreiros. Bibliotex, 2000.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. Tradução: Cid Knipel – Brasil: Biblioteca Azul, 2012.

BRANDÃO, Luis R. G. **A narratividade e a narrativa emergente gerada pela mecânica nos jogos digitais: uma proposta de modelo ludonarrativo de análise**. Orientação: Paulo Carneiro da Cunha Filho. 2020. 131 p. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Tradução José Garcez Palha. – Lisboa: Cotovia, 1990.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução Ivo Barroso. São Paulo; Companhia das Letras, 1990.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade**. Tradução Gilson César Cardoso de Souza. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

CONVERGÊNCIA DIGITAL. **Indústria de games já é maior que mercados de filmes e música somados**. Disponível em: <<https://www.convergenciadigital.com.br/Negocios/Industria-de-games-ja-e-maior-que-mercados-de-filmes-e-musica-somados-56827.html?UserActiveTemplate=mobile>>. Acesso em: 08 dez. 2021.

CORTAZÁR, Julio. **O Jogo da Amarelinha**. Tradução Eric Nepomuceno. 1a ed. – São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

DESMURJET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: Os perigos das telas para as nossas crianças**. Tradução Mauro Pinheiro. – São Paulo: Vestígio, 2021.

DIABLO. San Mateo: Blizzard North. 1997. Jogo eletrônico.

DIJKSTRA, Edsger W. **A Discipline of Programming**. New Jersey: Prentice Hall. 1976.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução Hildegard Feist. – São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. **Obra Aberta**. Tradução Pérola de Carvalho. – São Paulo: Perspectiva, 1991.

ELDER Scrolls, The. Rockville: Bethesda Game Studios. 1994. Jogo eletrônico.

ÉSQUILO. **Prometeu Acorrentado**. Disponível em: <<https://oficinadeteatro.com/conteudotextos-pecas-etc/pecas-de-teatro/viewdownload/4-pecas-gregas-classicas/68-prometeu-acorrentado>>. Acesso em: 02 fev. 2022.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. **Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão**. Orientação: Alckmar Luiz dos Santos. 2007. 219 p. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

FALLOUT 4. Versão 1.10.40. Rockville: Bethesda Game Studios, 2015. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/377160/Fallout_4/>. Acesso em: 25 jun. 2021.

FILHO, Cláuzio Fonseca. **História da computação [recurso eletrônico] : O Caminho do Pensamento e da Tecnologia**. – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

FIGURELLI, Roberto. Hans Robert Jauss e a estética da recepção. **Revista Letras**, [S.l.], v. 37, dez. 1988. ISSN 2236-0999. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/letras/article/view/19243/12535>>. Acesso em: 07 mar. 2022.

HEGEL, Georg W. F. **Cursos de Estética. Volume I**. Tradução Marco Aurélio Werle. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

_____. **Cursos de Estética. Volume IV**. Tradução Marco Aurélio Werle. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

HUGO, Víctor. **Do grotesco e do sublime: tradução do prefácio de Cromwell**. Tradução Célia Berrettine. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução João Paulo Monteiro. – São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Editora Globo, 2001.

INGARDEN, Roman. **A Obra de Arte Literária**. Tradução Albin E. Beau (org.). – Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1979.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: where old and new media collide**. – United States: New York University Press, 2006.

_____. **Game Design as Narrative Architecture**. 2003. Disponível em: <<https://www.semanticscholar.org/paper/Game-Design-as-Narrative-Architecture-Jenkins/f82f061e7a44530d1dee281b96d9b1640485aa74>> Acesso em: 29 set. 2019.

KAFKA, Franz. **A Metamorfose**. Tradução Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

_____. **O Processo**. Tradução Mariana Ribeiro de Souza. São Paulo: Via Leitura, 2020.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**; tradução Lúcia Helena França Ferraz. - 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

LEITE, Isabela F. S. **Criação, híbris e transgressão na mitologia heroica**. 2009. 14 f. Artigo acadêmico (Departamento de Ciências Humanas – Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/360441020/Trabalho-de-Isabela-Fernandes-Criacao-H%C3%BDbris-e-Transgressao-na-Mitologia-Heroica-pdf>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

LIFE is Strange. Paris: Dontnod Entertainment. 2015. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange__Episode_1/>. Acesso em: 15 mar. 2021.

LIRIO, Gabriela. Literatura, Teatro e Cinema: o Mahabharata de Peter Brook, um encontro multicultural. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, v. 6, n. 1, 23 jul. 2015.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. – Campinas: Papirus, 2006.

METAMORPHOSIS. Warsaw: Ovid Works. 2020. Jogo eletrônico. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/1025410/Metamorphosis/>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

MOREIRA ALVES, Gustavo. **Fundamentos do drama moderno: do drama burguês à explicitação da crise**. Ouro Preto: Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), 2014. Disponível em: <<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/1926>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

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

NEITZEL, Adair de Aguiar. **O jogo das construções hipertextuais: Cortázar, Calvino e Tristessa**. Orientação: Alckmar Luiz dos Santos. 2002. 322 p. Tese de Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Literatura Doutorado em Teoria Literária da Universidade Federal de Santa Catarina, 2002.

ORWELL, George. **1984**. Tradução Alexandre Hubner, Heloisa Jahn – São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PAC-MAN. Tóquio: Namco. 1980. Jogo eletrônico.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Tradução J. Guinsburg, Maria Lucia Pereira (org.). – São Paulo: Perspectiva, 2008.

PIRANDELLO, Luigi. **Seis personagens à procura de um autor**. Tradução Brutus Pedreira. Abril Cultural, 1977.

PLAGUE Tale: Innocence, A. Bordeaux: Asobo Studio. 2019. Jogo eletrônico.

PLATÃO. **A República**. Tradução Carlos Alberto Nunes. – Belém: EDUFPA, 2000.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. – São Paulo: Perspectiva, 1985.

_____; GUINSBURG, Jacó. **Romantismo e Classicismo**. 2005. Disponível em: <https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Rosenfeld_Guinsburg-Romantismo_e_Classicismo.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2022.

ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Tradução André Telles. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**. – Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à análise do teatro**. Tradução Paulo Neves. – São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de nós: ciberespaço e literatura**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **O futuro do drama**. Escritas dramáticas contemporâneas. Tradução Alexandra Moreira da Silva. – Porto: Campo das Letras, 2002.

SHAKESPEARE. **Teatro completo**. Vol. 1. Tradução Barbara Heliodora. – Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2016.

SKOLNICK, Evan. **Video game storytelling**. – New York: Watson Guptill Publications, 2014.

SÓFOCLES. **Édipo Rei**. Tradução Paulo Neves. – Porto Alegre: L&PM, 1998.

STAR Trek: Voyager [Seriado]. Criação de Rick Berman, Michel Piller e Jeri Taylor. Estados Unidos: UPN, 1995-2001. 172 episódios (45 min), son., cor. Netflix.

STRAZNICKY, Marta. **Privacy, playreading and women's closet drama (1550-1700)**. – United Kingdom: Cambridge University Press, 2004.

SZONDI, Peter. **Ensaio sobre o trágico**. Tradução Pedro Sussekind. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

_____. **Teoria do drama burguês (Século XVIII)**. Tradução Luiz Sérgio Repa. – São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. **Teoria do drama moderno (1880-1950)**. Tradução Luiz Sérgio Repa. – São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

TAKES Two, It. Versão 1.0.0.2. Estocolmo: Hazelight Studios. 2021. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1426210/It_Takes_Two/>. Acesso em: 12 mar. 2022.

TAVARES, Otávio Guimarães. **Ação e artifício: por um conceito de arte e ontologia da obra de arte a partir da produção letrada seiscentista, da poesia experimental e da arte digital contemporânea.** Orientação: Alckmar Luiz dos Santos. 2015. 439 p. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

TCHÉKHOV, Anton. **As três irmãs.** São Paulo: Editora Peixoto Neto, 2004.

TETRIS. Moscou: Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko. 1984. Jogo eletrônico.

UBERSFELD, Anne. **Para ler o teatro.** Tradução José Simões (coord.). – São Paulo: Perspectiva, 2005.

VAN RIJN, Marco. **Do Choices Matter? An Interdisciplinary Analysis of Decision-making in Video Games and its Effect on Storytelling, Immersion, and Player Interactivity.** Orientação: E.J. van Leeuwen. Tese de Mestrado. Leiden University, Faculty of Humanities. MA Literary Studies: English Literature and Culture. 2018. Disponível em: <<https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/64471>> Acesso em: 23 de setembro de 2019.

VILLARIM, Antônio M. A. Davey Wreden e a especularidade nos games. **Intersemiose Revista Digital**, v. 7, n. 10, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/intersemiose/article/view/252363>>. Acesso em: 28 fev. 2023.

WALKING Dead, The. San Rafael: Telltale Games. 2012-2019. Jogo eletrônico.

WALKING Dead, The. Portland: Image Comics. 2003-2019. Série de histórias em quadrinhos.

WHAT Remains of Edith Finch. Santa Monica: Giant Sparrow. 2017. Jogo eletrônico. Disponível em:

<https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

WITCHER 3, The: Wild Hunt. Versão 1.30. Varsóvia: CD Project Red. 2015. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/>. Acesso em: 25 jun. 2021.

ANEXOS

