



### **Teatro vs. Game: interfaceamento da cena em “INCUBADORA”**

Ivan Artur Miranda de Andrade  
Universidade De São Paulo  
Curso: Mestrado em andamento (2011-2013)  
Artes Cênicas – Teoria e Prática do Teatro  
Orientador: Dr. Antônio Carlos de Araújo Silva  
FAPESP  
Atuação profissional: dramaturgo e encenador

#### **RESUMO**

“INCUBADORA” é uma pesquisa teórico-prática que confronta teatro com games. O foco do trabalho prático é o “interfaceamento” da cena teatral e apropriação da “jogabilidade” dos “games de simulação”. A proposta visa perturbar o espaço do “espectador-contemplador” e testar a possibilidade de um “espectador-interator”. Essa desestabilização das convenções da obra teatral gera experiências cênicas típicas da performance, por isso, o conceito de “teatro performativo”, de Josette Féral, é o eixo de investigação teórica.

**PALAVRAS-CHAVES:** teatro performativo; game; interface; jogabilidade.

### **Theatre vs. Game: scene interfacing in "INCUBADORA"**

#### **ABSTRACT**

"INCUBADORA" is a theoretical-practical research that confronts theatre with games. The focus of the practical work is "interfacing" theatrical scene and the appropriation of "gameplay" of "simulation games". The proposal aims to disrupt the space of "spectator-beholder" and test the possibility of a "viewer-user". This destabilization of the conventions of theatrical work generates scenic experiences typical of performances, therefore, the concept of "performative theatre" by Josette Féral is the axis of theoretical research.

**KEYWORDS:** performative Theatre; game; interface; gameplay.

### **Teatro contra Videjuego: interfaz de la escena en "INCUBADORA"**

#### **RESUMEN**

"INCUBADORA" es una investigación teórico-práctica que hace el teatro frente a los videojuegos. El enfoque del trabajo práctico es el "interfaciamiento" de la escena teatral y la apropiación del "modo de juego" de los "juegos de simulación". La propuesta pretende

interrumpir el espacio del "espectador-contemplador" y probar la posibilidad del "espectador-usuario". Esta desestabilización de los convenios del trabajo teatral genera experiencias escénicas típicas del arte performática, por eso, el concepto de "teatro performativo" de Josette Féral es el eje de la investigación teórica.

**Palabras claves:** teatro performativo; videojuego; interfaz; modo de juego.

### **Apresentação**

Qualquer mídia é inseparável da forma de socialização e cultura que é capaz de criar. A mídia digital trouxe consigo um ciclo cultural próprio que se caracteriza pela acessibilidade à informação e conectividade. Essas mídias, através de interfaces cada vez mais sofisticadas, ampliam o potencial de interatividade. Cauquelin (2003) vislumbra uma passagem da estética do gosto para uma estética da ação, afirmando que a simples apreciação não consegue mais satisfazer a sensorialidade habituada aos processos de “interfaceamento” da nossa cultura. Uma arte que não privilegia mais o objeto e a aparência abala questões centrais das manifestações artísticas como transcendência, beleza, significado e verdade, de tal forma que valores de um todo acabado e transformado em produto são ampliados pela natureza experiencial.

“INCUBADORA” é uma pesquisa teórico-prática que confronta o jogo cênico com o jogo digital. O foco do trabalho prático é o “interfaceamento” da cena e apropriação da “jogabilidade” dos games. “Interfaceamento” é um neologismo que se refere a alguns procedimentos típicos da interface que são aplicados para viabilizar a interação entre espectador e cena. Este “interfaceamento” cria uma película separando e, paradoxalmente, aproximando o mundo fictício do não fictício. Através do próprio aparelho celular, o espectador pode tanto enviar comandos que alteram a cena, quanto compartilhar conteúdo com os demais espectadores. O objetivo é desestabilizar a noção recorrente de encontro, de acontecimento poético e de espaço de contemplação, usando um aparelho de uso cotidiano, usualmente renegado pelas salas de espetáculos. Com isso, este trabalho visa perturbar o espaço do “espectador-contemplador” e testar a possibilidade de um “espectador-interator”.

“Interator” faz referência a quem interage com um sistema digital, logo, “espectador-interator” enfatiza a dupla ação de contemplar e de interagir com a cena. Essa desestabilização das convenções da obra teatral gera experiências cênicas típicas da performance.

Para Johnson (2005), os games alargam a criatividade e potencializam as metáforas da interface, destacando-se como uma das mais importantes mídias para o entendimento da nossa cultura.

### **Games de simulação**

Interfaces são dispositivos que permitem a interação entre homem e máquina. Os sistemas interativos digitais são abertos, complexos e pluridimensionais, mas o interator nunca pode controlar totalmente o processo cognitivo da comunicação, afinal parte do controle se encontra no programa. Daí concluir que a interface é um modelo dissimulado: o interator só precisa acreditar que controla o sistema.

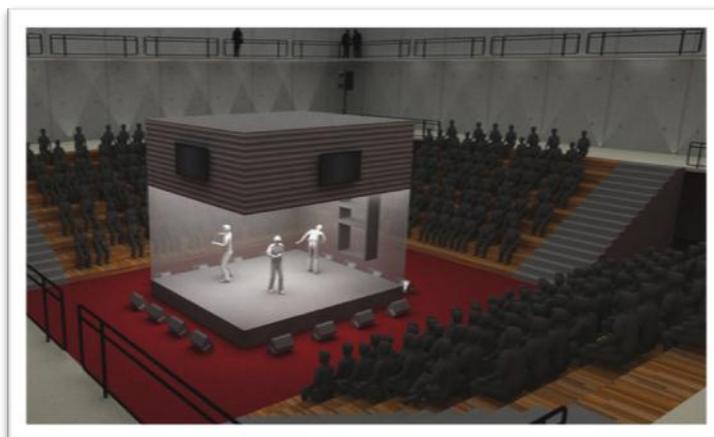
Games são jogos produzidos por linguagem digital e, portanto, com que se interage através de uma interface. Estes jogos fazem o interator acreditar que tem controle absoluto, embora sua liberdade seja uma ilusão provocada por uma estrutura ramificada e complexa, cheia de conexões tecidas entre diferentes bifurcações.

Gomes (2008) estuda jogos digitais cujo envolvimento com o jogador visa uma “experiência narrativa”. Entre estes jogos, ela destaca os “games de simulação”. Em vez de colocar o interator no papel de personagem que inicia uma jornada pelo mundo espacial 3D do computador, nos “games de simulação” o interator “fica parado” e quem muda é o mundo, ou seja, comportamentos emergem a partir das escolhas tomadas pelo interator. O trunfo desses games é proporcionar a observação de sistemas compostos de inúmeros elementos em interação durante escalas variadas de tempo.

A maior parte dos “games de simulação” não tem uma vitória nem mesmo um objetivo explícito. Jogar consiste em modelar um mundo fictício, tentando inferir justamente as regras que estão por trás dele. Simulações bem desenvolvidas fazem com que o interator se deixe envolver pela lógica do sistema. Sem a imersão através da “identificação encarnada” dos “games de personagem”, os “games de simulação implementam sua própria dinâmica de agenciamento”. (GOMES, 2006, p. 78). Apesar da aparente ausência de estrutura dramática, a metamorfose ao longo do tempo é suficientemente rica para que possa ser chamada de narrativa.

### **Interface com a cena**

“INCUBADORA” é um simulador de sociedade planejado para garantir a felicidade. Três personagens habitam este mundo fictício – um aquário de acrílico retangular. Eles têm características e funções bem definidas na manutenção do universo fictício. Mas conflitos de convivência fazem com que eles se revoltam contra o jogo para o qual foram criados.



**Figura 1:** modelo de cenário que inaugurou a pesquisa dramatúrgica inspirado no sistema de vigilância do Panóptico.

Os espectadores intervêm na cena de forma cooperativa. O objetivo é manter os personagens dentro da “faixa de bem-estar”. Existe um dispositivo de entrada de informação que gerencia as ações dos personagens. Rigidamente partituradas, estas ações permitem alterar o bem-estar na “INCUBADORA”.

A primeira experiência de “interfaceamento” foi através da inserção de objetos na “INCUBADORA”. Objetos rotineiros como cigarro, halteres, comida etc, ficavam à disposição dos espectadores. Cada objeto estava relacionado com ações de relaxamento, confraternização, exercícios físicos etc. Da reincidência exaustiva e imprevisível dos objetos, emergiam novas partituras e diálogos. Os espectadores inseriam estes objetos por uma abertura chamada “input” e os atores executavam sequências pré-programadas:

- A. Pedaco de nabo: eles comiam e cuspiam com nojo a comida.
- B. Isqueiro: eles fumavam e jogavam a fumaça para fora da INCUBADORA para não incomodar os parceiros;
- C. Caneta: eles riscavam o chão delimitando áreas e caminhos por quais poderiam passar. Cada vez que a caneta entrava, surgiam fronteiras e territórios que estipulavam regras de uso do espaço.
- D. Halteres: eles executavam exercícios físicos exaustivos.
- E. Armas de brinquedo: quem pegava a arma apontava para a cabeça de algum dos companheiros. Quem estivesse com a arma, atirava e o outro caía morto. Silêncio total. Poucos segundos depois o morto se levantava e tudo voltava ao normal, sem qualquer explicação.

Ao fim das ações, os objetos saíam pelo “output” e tudo parecia voltar para a inércia e silêncio. Mas os resíduos das ações realizadas, como restos de nabo e bitucas de cigarro pelo chão, as fronteiras estabelecidas etc, alteravam o comportamento dentro da “INCUBADORA”.

A segunda experiência foi a criação de seis “painéis de controle” com cinco botões. Cada botão fazia acender um ícone em outro painel, visível para os atores. Cada ícone correspondia a uma cena que deveria ser executada assim que o ícone fosse aceso. Cada ícone correspondia a uma cena que deveria ser executada assim que o ícone fosse aceso:

- A. alimentação: a) fazer fila para pegar um pedaço de nabo em uma das gavetas; b) dar um gole do tubo de água; c) irritar-se por causa da penúria de comida e água; d) brigar com os parceiros.
- B. confraternização: a) executar coreografia pop; b) alegrar-se; c) abraçar parceiros.
- C. relaxamento: a) compartilhar um cigarro; b) fazer fila para soltar fumaça para fora da INCUBADORA através de um buraco; c) cantar uma música com os parceiros.
- D. arrependimento: a) pedir desculpas para os parceiros; b) beijar bochecha dos parceiros.
- E. punição: a) ajoelhar-se e bater nas próprias costas com pedaço de borracha; b) olhar em silêncio para plateia por tempo prolongado.

Embora ainda se apoiasse em padrões fixos de comportamento e em traços recorrentes como rigidez da forma e repetitividade dos gestos, nesta versão já existia a dificuldade de encaixar cenas relativamente complexas no roteiro.

Depois destas experiências descritas, o celular do espectador será usado como interface com a cena em “INCUBADORA versão final”. Trata-se da formalização dramaturgicamente desta pesquisa, criada concomitantemente ao estudo teórico, e que ainda não foi apresentada ao público.

Aparelhos celulares servem a “n” funções – tocar música, ver vídeo, acessar a conta bancária, tirar fotos, falar – e são utilizados quando estamos envolvidos em mais de uma ação. Lemos (2008) afirma que essas mídias se “transformaram em um teletudo para a gestão móvel e informacional do cotidiano, verdadeiros controles remotos no comando da vida diária”.

O espectador que quiser participar do jogo deve entrar na rede local “INCUBADORA” disponível na sala de apresentação. Qualquer celular com Wi Fi pode fazer isso, independente de marca, operadora ou de ser um *smartphone* (a grande maioria dos aparelhos vendidos

atualmente, mesmo os mais simples, têm recurso para se conectar a uma rede local). Assim que entrar no seu navegador, um programa especialmente desenvolvido para o espetáculo abrirá automaticamente. O espectador-jogador inscreve seu apelido (*nickname*) para que os outros participantes o reconheçam. Quem não quiser jogar, assiste ao espetáculo normalmente.

Através dos próprios aparelhos celulares, os espectadores poderão acionar um “banco de cenas” e montar estratégias de jogo enviando mensagens para os outros espectadores.

### **Teatro performativo e jogabilidade**

Para Féral (2009), o teatro contemporâneo se beneficiou de conquistas da arte da performance, desviando-se das exigências da representação enquanto processo centrado na ilusão em proveito da ação cênica real e do acontecimento instantâneo.

Ela sustenta que a performatividade é um dos elementos da teatralidade e todo espetáculo é uma relação recíproca entre ambas. Enquanto a performatividade é responsável por aquilo que torna uma performance única a cada apresentação, a teatralidade é o que a faz reconhecível e significativa dentro de um quadro de referências e códigos. Por essa razão, ela chama de “teatro performativo” as experiências contemporâneas que radicalizam a contaminação entre procedimentos de teatralidade e performatividade.

“Jogabilidade” (*gameplay*) é a mecânica do jogo ou o conjunto de táticas da experiência de jogar o game (Assis, 2007). O termo faz referência a tudo que o jogador faz durante o ato de jogar e, portanto, é o que torna um *software* jogável.

Ao incorporar a “jogabilidade” dos games, “INCUBADORA” valoriza a ação escolhida em tempo real pelo espectador. A interface afasta e, contraditoriamente, aproxima o espectador da cena, permitindo-lhe intervir nos eventos cênicos. Instaure-se uma estética da presença. Trata-se, portanto, de colocar a performatividade no centro do funcionamento espetacular, ao mesmo tempo, sustentando uma alta voltagem teatral à medida que assume a representação do jogo com personagens e cenas rigidamente ensaiadas.

Para Guénoun (2005) o teatro contemporâneo deve oferecer ao espectador a “sobriedade lúdica e operatória do jogo”, e não o efeito de ilusão da representação. Logo, assistir a um espetáculo é ter contato com a teatralidade em sua operação própria de materialização do visível, “de exibição enquanto exibição, autônoma e singular em relação às entidades imaginárias cuja existência, até então reservada, ela materializa. Operação que é um modo do que se tenta definir como jogo” (ibid).

“INCUBADORA versão final” agrega narrativa a regras que viabilizam a jogabilidade, proporcionando uma experiência de jogo teatral que se redefine a cada apresentação.

### **Conclusão**

As novas formações socioculturais oriundas da cultura digital ampliaram as possibilidades de narrativa, envolvendo a participação do espectador. A proposta de “INCUBADORA” é promover uma reflexão sobre o teatro no contexto cultural das mídias digitais.

O teatro se constitui através do encontro, o acontecimento poético e a constituição do espaço do “espectador-contemplador”. “INCUBADORA versão final” problematiza estes elementos através do “interfaceamento” da cena e da “jogabilidade” com a narrativa, usando o próprio celular do espectador. A ação do observador é parte complementar do espetáculo, no entanto, a interface destaca os limites de interação entre espectador e cena. Não existe improvisação, mas um “banco de cenas” rigorosamente ensaiado que se reorganiza de acordo com o público.

### **Bibliografia**

- ASSIS, J. de Paula. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Editora Alameda, 2007.
- FÉRAL, J. Performance e performatividade: o que são os estudos performáticos? In: *Sobre Performatividade*. MOSTAÇO, E., OROFINO, I., BAUMGÄRTEL, S. e COLLAÇO, V. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009.
- GOMES, R. Vivendo o jogo: construção do espaço-tempo nos games. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 411-420.
- \_\_\_\_\_. O design da narrativa como simulação imersiva. In: LEMOS, A., BERGER, C., BARBOSA, M. (Org.). *Livro da XIV COMPÓS: Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. São Paulo: Sulina, 2006, p. 69-81.
- GUÉNOUN, D. *Actions et acteurs*. Paris: Belin, 2005.
- CAUQUELIN, A. “Interface le passage d’une philosophie du goût a une philosophie de l’action”. In: POISSANT, L. *Esthétique des Arts Médiatiques. Interfaces et sensorialité*. Montreal, Presses de L’Université du Quebec (Collection Esthétique).
- JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LEMOS, André. Mídia Locativa e territórios informacionais. In: ARANTES, Priscila, SANTAELLA, Lucia (Org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 207-230.