



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
LICENCIATURA EM TEATRO

ROGER LUCIANO GAMA PANTOJA

**A TEATRALIDADE DOS JOGOS PRESENTE NO HORROR DE
PATHOLOGIC 2**

MACAPÁ/AP
2023

ROGER LUCIANO GAMA PANTOJA

**A TEATRALIDADE DOS JOGOS PRESENTE NO HORROR DE
PATHOLOGIC 2**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Teatro, da Universidade Federal do Amapá como requisito parcial à obtenção do Título de Licenciado em Teatro.

Orientador: Prof. Dr. José Flávio Gonçalves da Fonseca

MACAPÁ/AP
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Central/UNIFAP-Macapá-AP
Elaborado por Mário das Graças Carvalho Lima Júnior – CRB-2 / 1451

P198 Pantoja, Roger Luciano Gama.
A Teatralidade dos Jogos Presente no Horror de Pathologic 2 / Roger Luciano Gama
Pantoja. - Macapá, 2023.
1 recurso eletrônico. 38 folhas.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Amapá,
Coordenação do Curso de Teatro, Macapá, 2023.
Orientador: José Flávio Gonçalves da Fonseca.

Modo de acesso: World Wide Web.
Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

1. Jogos Eletrônicos. 2. Teatralidade. 3. Elementos Teatrais. I. Fonseca, José Flávio
Gonçalves da, orientador. II. Universidade Federal do Amapá. III. Título.

CDD 23. ed. – 792

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, por ter oferecido o suporte para que eu chegasse até este momento.

Agradeço ao meu orientador por ter aceitado a proposta, me incentivado e auxiliado a desenvolvê-la.

Agradeço também aos meus amigos presenciais, em especial João Pedro, Ângelo Barbosa e Fabrício Farache, que foram grandes companheiros nessa jornada.

Aos meus amigos virtuais, em especial Addie e Luaninha, que estiveram me acompanhando nas jogatinas noturnas e foram de grande ajuda para que eu continuasse.

Ao curso de teatro da UNIFAP, aos professores, a educação pública e as experiências que me foram oferecidas no decorrer desta formação.

Agradeço a Aluizio Guimarães, a pessoa mais louca que já vi e que com sua palestra contribuiu para que eu pudesse compreender as relações que estava desvendando nesse trabalho.

Por fim, sou grato a mim mesmo por ter sobrevivido a toda essa loucura.

RESUMO

Em um notável movimento de ascensão, a ideia de se relacionar videogames e outros campos de conhecimento (assim como o caminho inverso) se torna mais presente conforme as novas gerações de jovens que possuem diferentes experiências com essa tecnologia ingressam ao meio acadêmico, porém ainda assim é necessário certo ímpeto na procura de material relacionando jogos eletrônicos e o fazer teatral. A busca por conectar videogames e teatro, duas mídias à primeira vista bem diferentes entre si parece absurda, foi o que pensei durante a idealização do trabalho enquanto me aprofundava nas pesquisas e nos autores. Como parte desse movimento, este trabalho vem com o objetivo de contextualizar o que são os videogames, teatralidade e elementos teatrais, assim como estabelecer quais as ligações possíveis entre estas vertentes. A pesquisa dessa forma parte de um ponto de vista mais abrangente da história dos videogames, procurando estabelecer o conceito de arte para firmar se videogames se encaixariam de fato nesse papel, para em seguida buscar o que é possível se compreender por teatralidade e elementos teatrais a partir da visão Pavis (2005), só então após estabelecer o contexto necessário, a pesquisa dará enfoque em especial para as relações com o teatro que ocorrem no jogo eletrônico *Pathologic 2* do estúdio russo *Ice-Pick Lodge*.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Teatralidade. Elementos Teatrais.

ABSTRACT

In a remarkable upward movement, the idea of linking video games and other fields of knowledge (as well as the other way around) is becoming more present as new generations of young people who have different experiences with this technology enter the academic world, but there is still a need for some impetus in the search for material linking electronic games and theatrical performance. The quest to connect video games and theater, two very different media at first glance, seems absurd, and that's what I thought during the conception of the work as I delved deeper into the research and the authors. As part of this movement, this work aims to contextualize what video games, theatricality and theatrical elements are, as well as establishing the possible links between these strands. The research thus starts from a broader point of view of the history of video games, seeking to establish the concept of art in order to establish whether video games would in fact fit into this role, to then look for what is possible to understand by theatricality and theatrical elements from the point of view of Pavis (2005), only then after establishing the necessary context, the research will focus in particular on the relations with the theater that occur in the electronic game *Pathologic 2* by the Russian studio Ice-Pick Lodge.

Key-words: Electronic Games. Theatricality. Theatrical Elements.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 -	Exemplo de Pixel Art no jogo Celeste	15
Figura 2 -	Experiência (Des)memória em seu trecho de plataforma 3D	20
Figura 3 -	Jogo <i>The Sims 4</i>	21
Figura 4 -	Código de programação em um projeto descontinuado	24
Figura 5 -	Registro do jogo Pong em sua versão de Atari 2600	25
Figura 6 -	<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	27
Figura 7 -	A evolução em <i>Resident Evil 2 Remake</i>	28
Figura 8 -	Captura de movimento em <i>The Last of Us</i>	29
Figura 9 -	Capa do jogo <i>Pathologic 2</i>	33
Figura 10 -	Interior do teatro em <i>Pathologic 2</i>	35
Figura 11 -	Tragediantes	36
Figura 12 -	Executores	36
Figura 13 -	A cidade do jogo	37

Sumário

1. INTRODUÇÃO	8
2. VIDEOGAME (É ARTE?)	10
2.1. Introdução aos Jogos Eletrônicos.....	10
2.2. É Arte Afinal?	13
2.3 Teatralidade E Elementos Teatrais.....	17
3. VIDEOGAMES E SEU PARENTESCO TEATRAL.....	19
3.1. O ator, o jogador e o espectador	20
3.2. Programação e Roteiro	22
3.3. Jogabilidade, narrativa e Encenação	24
3.4. Cenários e Cenários.....	29
3.5. Imersão, Interatividade e Aqui-agora	30
4. O TEATRO EM <i>PATHOLOGIC 2</i>	32
4.1. O Que é a Duologia <i>Pathologic</i> ?	32
4.2 A Relação Teatral em <i>Pathologic 2</i>	34
5. CONCLUSÃO	40
6. REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

De antemão, acredito ser necessário atentar o leitor que determinadas experiências compartilhadas no desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso derivam de minhas próprias vivências como jogador de videogame e artista de teatro, portanto como já foi visto, farei o uso da primeira pessoa do singular para transmitir maior clareza ao descrever determinados eventos.

De algumas décadas para cá, os videogames passaram a fazer parte da vida de uma relativa fatia da população, isso desconsiderando a grande maioria que não possui o acesso a tal tecnologia por questões socioeconômicas e até linguísticas, que desde os anos 70 continuam sendo uma grande barreira quando se fala em videogames. Ainda assim, tive o privilégio de ser acompanhado por esse tipo de tecnologia em praticamente todo o meu crescimento e até os dias atuais, onde influenciado pelas vivências ofertadas no decorrer do curso de Licenciatura em Teatro na UNIFAP (Universidade Federal do Amapá), passei a observar mais atentamente os ambientes virtuais e histórias dos mais diversos jogos eletrônicos e relacionando-os diretamente com teatro.

Apesar da popularização crescente dessa mídia ao redor do mundo nos últimos anos, e levando em conta o potencial infinito que o tema abarca, pouco material desenvolvido foi em trabalhos acadêmicos até então, tanto no movimento que ocorre dos videogames para o teatro, quanto do teatro para os videogames. Meu objetivo com esse trabalho é reforçar a importância dos videogames como um objeto a ser pesquisado academicamente, respeitando os trabalhos pré-existentes que lidam com o tema, porém tentando trazer possíveis novas visões como artista e pesquisador que possui diferentes vivências acerca do mesmo. De todo modo, os motivos que levam essa falta são irrelevantes por enquanto, esse campo inevitavelmente será investigado por futuros pesquisadores que possuirão uma presença ainda mais intensa dos videogames como parte do seu dia-a-dia, e se fará necessário que as bases desse terreno estejam bem estabelecidas.

A princípio, o ponto de partida desta pesquisa pode partir das seguintes indagações: videogames e teatro? O que aproxima o videogame de uma experiência teatral? Afinal, existem elementos teatrais e/ou algum grau de teatralidade dentro dos jogos eletrônicos? Essas são perguntas de demasiada complexidade para serem respondidas em poucas palavras introdutórias, para isso, se faz necessário caminhar um pouco mais a fundo nos conceitos de videogame e do teatro. Apesar de abranger parte da história e do conceito de videogames, a

construção deste trabalho se encaminha em direção ao jogo *Pathologic 2*¹, o qual será experienciado por mim através de meu computador pessoal, buscando os possíveis vestígios de teatralidade que estejam presentes na experiência de jogo, estabelecendo dessa forma paralelos para com o teatro.

Este trabalho será dividido em capítulos, nos quais a primeira metade será dedicada a estabelecer os termos que serão usados, como teatralidade, elementos teatrais, videogames de forma geral, e como todos estes elementos se conectam. A segunda metade terá foco na teatralidade e elementos teatrais dentro da experiência específica do jogo *Pathologic 2*, a partir do que já terá sido estabelecido anteriormente, ao fim, destacando os pontos que o trabalho conseguiu alcançar, as perguntas respondidas e as novas indagações criadas a partir da experiência.

¹ Pathologic 2 é um jogo eletrônico desenvolvido pelo estúdio Ice-Pick Lodge.

2. VIDEOGAME (É ARTE?)

Apesar de os videogames já terem estabelecido o seu lugar como parte do cotidiano de um público considerável nas últimas décadas, é sensato levar em consideração minha própria natureza como Nativo Digital, termo o qual Marc Prensky (2001), escritor e visionário da educação, utiliza para se referir aos indivíduos que nasceram a partir da era da informação.

Como deveríamos chamar esses “novos” estudantes de hoje? Alguns se referem a eles como a Geração-N [por Net] ou Geração-D [por Digital]. Mas a designação mais adequada que encontrei para eles foi Nativos digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, videogames e internet. (Prensky, 2001, p.02, tradução nossa)²

Prensky (2001) define que a chegada dos computadores, celulares, videogames formou dois tipos de indivíduos: os Nativos, que nasceram e cresceram em frequente contato com essas tecnologias, assim tendo um domínio natural de suas linguagens; E os Imigrantes Digitais, em que estão os indivíduos que vieram antes dessas tecnologias, tiveram de se adaptar a sua linguagem com o passar do tempo e da necessidade. Prensky em seu texto apresenta essas definições principalmente para propor uma discussão acerca da queda de desempenho dos estudantes dentro do espectro Nativo Digital que se encontram em um sistema educacional com metodologias precedentes a era da informação, mas essas definições de nativos e imigrantes digitais podem ser expandidas para demais contextos. Nesse caso, considerando o que foi apresentado, minha própria condição de Nativo Digital poderia me levar de forma não intencional negligenciar informações importantes para determinados públicos que não possuam tanta proximidade com o tema, ou mesmo não tiveram acesso a essa determinada tecnologia, por isso, antes de partir para o ponto mais específico se faz necessário esclarecer o contexto no qual surgiram os videogames, estabelecer os principais termos que são usados neste universo e formarão parte imprescindível deste trabalho além de definir o que é videogame afinal.

2.1. Introdução aos Jogos Eletrônicos

Para dar início, o conceito de “videogames” ou “jogos eletrônicos” neste estudo envolverá apenas o escopo da relação triangular que ocorra entre *hardware*, *software* e o jogador. Através de Juul (2004), teórico, designer e educador dinamarquês, pode-se obter uma

² ¿Cómo deberíamos llamar a estos “nuevos” estudiantes de hoy? Algunos se refieren a ellos como la Generación-N [por Net] o Generación-D [por Digital]. Pero la designación más útil que he encontrado para ellos es Nativos Digitales. Nuestros estudiantes de hoy son todos “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e Internet.

possível definição do que são jogos eletrônicos quando comparado aos seus predecessores analógicos.

A principal diferença entre o jogo de computador e seus precursores não eletrônicos é que os jogos de computador adicionam automação e complexidade - eles podem manter e calcular as regras do jogo por conta própria, permitindo assim mundos de jogo mais ricos; isso também permite que eles mantenham o ritmo. Portanto, os jogos de computador criam mais mundos, mais tempo real e mais jogos para um jogador do que os jogos não eletrônicos. (A combinação de automação e ritmo basicamente preparou o caminho para o jogo de estratégia em tempo real.) Jogos com ritmo parecem ser mais atraentes, ou pelo menos mais imediatamente atraentes, do que jogos baseados em turnos ou sem ritmo. (Juul, 2004, p. 11, tradução nossa).³

Videogames são produtos eletrônicos voltados principalmente, mas não unicamente, para o lazer e divertimento. É dito “não unicamente” pois esse pensamento em conjunto a perspectiva antiquada de que videogames são produtos feitos para o público infantil, e por isso menos relevantes de alguma forma, acaba erroneamente deslegitimando o potencial de pesquisa e exploração conceitual que os jogos eletrônicos trazem em sua essência, em especial para uma visão artística e para o teatro como este trabalho pretende demonstrar em seu decorrer.

Sua estrutura também chamada de “console”⁴ ou *hardware* adquiriu dezenas de formas, mecanismos e níveis de poder computacional com o passar do tempo e o avanço da tecnologia. Falando de *hardware*, podemos definir por sua vez de forma simplificada como: a máquina, a estrutura física e eletrônica que possibilita tanto o desenvolvimento dos jogos nos estúdios de criação quanto a execução do jogo. Dentre os formatos mais conhecidos, ignorando suas ramificações, os consoles podem ser divididos entre: Os “consoles de mesa” (que como o nome indica, são *hardwares* dedicados ao uso doméstico que tendem a ser instalados em um local fixo e conectado à rede elétrica); Os “consoles portáteis” ou “de bolso”, que são costumeiramente menores que os consoles de mesa e com a tela embutida na própria estrutura, seu funcionamento no caminho inverso a categoria anterior depende unicamente de uma bateria recarregável, podendo então ser facilmente transportado em viagens, passeios e qualquer ambiente externo; Atualmente, uma categoria de videogames que têm obtido destaque são aqueles que possuem o recurso a tecnologia de Realidade Virtual (VR), que utilizam óculos específicos para essa tecnologia, que prometem uma experiência que leva o jogador para dentro

³ *The main difference between the computer game and its non-electronic precursors is that computer games add automation and complexity - they can uphold and calculate game rules on their own, thereby allowing for richer game worlds; this also lets them keep pace. So computer games create more worlds, more real time, and more single player games than non-electronic games. (The combination of automation and pace essentially paved the way for the real-time strategy game.) Games with pace seem to be more compelling, or at least more immediately appealing, than turn-based or non-pacing games.*

⁴ Enquanto o termo *hardware* avulso diz respeito a qualquer dispositivo eletrônico físico, a palavra “console” é destinada especificamente para se referir ao *hardware* dos videogames. Fonte: Blog bringIT. Disponível em: (<https://www.bringit.com.br/blog/duvidas-frequentes/que-hardware/>)

do jogo com um nível de interação ainda maior com o universo do jogo, uma tecnologia que ainda necessita de avanços, mas que não deveria ficar de fora quando se fala em consoles; Por fim, há também os computadores (PCs, sigla para *Personal Computer* que pode ser traduzido como Computador Pessoal), que são diferentes dos consoles, mas ainda assim englobam parte considerável de jogadores.

Existem vários tipos de sistemas de software, desde os simples sistemas embutidos até os sistemas de informações complexos, de alcance mundial. Não faz sentido procurar notações, métodos ou técnicas universais para a engenharia de software, porque diferentes tipos de software exigem abordagens diferentes. Desenvolver um sistema de informações corporativo é totalmente diferente de desenvolver um controlador para um instrumento científico. Nenhum desses sistemas tem muito em comum com um jogo computacional com gráficos intensos. Todas essas aplicações precisam de engenharia de software, embora não necessitem das mesmas técnicas. (Sommerville, 2011, p.02)

No que se refere a *software*, pode-se dizer com base no que foi definido acima pelo autor britânico de engenharia de software Ian Sommerville (2011) que diferente do *hardware*, ele (o software) não é um objeto palpável diretamente, é basicamente qualquer programação executável através de determinados *hardwares*, dessa forma podemos considerar que os *softwares* para o contexto dessa pesquisa são os jogos eletrônicos em si, feitos para serem executados pelo sistema operacional⁵ dos consoles ou PCs. Na longa história dos videogames, das várias empresas de renome que deram à luz a seus consoles para o mercado, e dentre o surgimento dos mais variados tipos de consoles, existiram também várias mídias possíveis para levar o *software* até o consumidor, em especial antes da era da internet, os jogos eram distribuídos em cartuchos⁶ dos mais variados tamanhos, passando por mídias proprietárias de formatos únicos, DVDs, *Blu-ray*⁷, e mesmo ousadas tentativas de transferência de *software* via satélite que ocorreram apenas em países específicos, até chegar na transferência via *internet* que divide espaço com as já citadas mídias anteriores que não foram abandonadas completamente até o presente momento da pesquisa.

⁵ Sistema operacional é um programa primário de qualquer *hardware* que tem o objetivo de fornecer a interface geral da máquina por onde *software* e *hardware* serão gerenciados. Fonte: Tecnoblog. Disponível em: (<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-sistema-operacional/>)

⁶ Cartuchos foram dispositivos criados para os mais diferentes aparelhos eletrônicos, são peças feitas para armazenamento de mídia, sejam esses filmes, músicas, ou nesse caso em específico, jogos.

⁷ Seguindo a mesma linha dos cartuchos, DVDs e *Blu-Ray* são dispositivos de armazenamento, entretanto, no formato de discos ópticos, a principal diferença de fato entre ambos está na quantidade de armazenamento e a qualidade de reprodução da mídia, dando vantagem em ambos aspectos para o Blu-Ray. Fonte: Techtudo. Disponível em: (<https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/06/qual-diferenca-entre-blu-ray-dvd-e-cd-entenda.ghml>)

No que tange os jogos eletrônicos, parecido como ocorre no cinema ou na literatura, também é importante considerar os mais diversos gêneros possíveis de serem associados a cada obra. Dentre os gêneros que vão de ação até *puzzle* (característico por enigmas ou quebra-cabeças), um dos mais famosos, conhecido mesmo de fora da bolha dos videogames principalmente por sua versão de mesa, o “RPG” (*Role-Playing Game* ou Jogo de Interpretação em tradução nossa) como a tradução indica, é um estilo de jogo que consiste na interpretação de personagens, onde parte da imersão do jogador se dá na criação do personagem desde a fisicalidade, raça e roupas e tudo que objetivamente o faça se sentir no universo em que aquele personagem está inserido.

Como última ponta dessa tríade, mas longe de ser menos importante, temos o “jogador”, e é através dele que o conjunto *hardware-software* adquire sentido de existência como um objeto artístico a ser experienciado e como um produto a ser consumido por um determinado público. O jogador é qualquer indivíduo que manipula de forma literal e figurativamente o controle, experimentando as determinadas mecânicas de cada jogo, aceitando e criando novas regras para o mesmo. Diferente de um filme ou uma peça de teatro nos quais quem assiste está na maioria das vezes em uma relação passiva com a história em questão, o jogador ocupa duas posições em relação a essa mídia: A primeira é de expectador, em que se senta em frente a tela que transmite o jogo e o acompanha passivamente, essa posição ocorre em especial nos momentos de *cutscenes*⁸, onde a história pode ser introduzida, desenvolvida ou finalizada sem necessariamente o controle do jogador; Na segunda posição, o jogador adquire uma camada de controle/atuação sobre o personagem do jogo em questão, podendo interferir na forma como ocorre essa narrativa dependendo das regras estabelecidas na programação do jogo. Essa interferência do ator-jogador pode ocorrer de forma mais linear, como o tempo que o jogador leva para ir de um ponto a outro dentro do jogo, ou de forma não-linear, no qual, as escolhas do jogador alteram o final da história.

2.2. É Arte Afinal?

Com seu início sendo considerados quase como brinquedos infantis, não é difícil imaginar que os videogames tiveram uma longa jornada antes do reconhecimento de seu potencial artístico inerente em cada linha de código para determinada ação dentro de um jogo. Um processo de evolução gradual de suas tecnologias e propostas teve de ser construído no

⁸ *Cutscene* é um termo da língua inglesa, usado principalmente nos videogames, que se refere a uma forma de se contar a história a partir de uma animação, como um filme, onde o jogador normalmente não tem controle dos eventos que ocorrem em sua duração.

decorrer de sua história a fim de mostrar ao grande público que os jogos eletrônicos poderiam ser muito mais que meros produtos para o divertimento das crianças, mas poderiam gerar experiências tão distintas ao ponto de criar sua própria indústria com seus próprios universos e histórias que só poderiam ser experienciadas da forma desejada a partir de um controle de videogame.

Segundo o Diretor de jogos Melissinos (2015) videogames são uma das mais importantes formas de arte na história. Eles são a única forma de mídia que permite personalizar a experiência artística e ainda manter intacta a autoridade do artista. Eles combinam conhecimentos de várias formas de expressão artística tradicionais para criar algo que transcende qualquer tipo. (Melissinos, 2015 apud Ferraz; Paiva, 2021, p.08)

A partir da citação do diretor de jogos Melissinos (2015) por Ferraz e Paiva (2021) obtemos uma conceituação dos videogames como arte que envolve o conjunto de características passíveis de um olhar artístico quando se fala de videogames, isso é: texto, cenário, personagens, trilha sonora e gráficos. Ao destrincharmos um jogo eletrônico figurativamente, dividindo-o em várias partes, é possível notar que cada aspecto que forma o todo tem seu próprio universo de arte e pesquisa. O texto por exemplo é por si só uma história transcrita em páginas de papel ou criada a partir de um computador para ser transformada em ação pelos personagens do jogo. Os personagens junto ao cenário e tudo o que será visto pelo jogador durante a jornada passa necessariamente por uma equipe de artistas gráficos e designers que em conjunto definirão a estética do jogo, como gráficos realistas ou cartunesco⁹. Uma outra equipe pode trabalhar na física do jogo, como a luz se comporta em cada cena, em cada corredor por onde passará o jogador, onde cada objeto virtual tem ou não interação com o jogador. Exatamente como ocorre em produções teatrais, onde vários técnicos e profissionais trabalham em aspectos específicos da cena, para que ao fim se obtenha um espetáculo completo, a criação de um jogo não foge via de regra a concepção de um espetáculo teatral.

E considerando os estilos gráficos, é importante dizer que há também assim como em qualquer outro meio artístico, um conceito estético a ser pensado para obra que dialogue com a proposta do jogo em si, sejam os já citados estilos realista e cartunesco, mas para muito além dessas definições generalistas, a direção de arte na programação pode optar por inúmeras vertentes, por exemplo, um expoente clássico que remete ao início da vida dos videogames mas que se mantém sendo usado até os dias atuais mesmo com a evolução da tecnologia de

⁹ O termo cartunesco deriva da palavra em inglês *cartoon* que se refere diretamente a desenho animado, então o estilo cartunesco seria algo que se assemelhe a um desenho em animação. Fonte: Google Arts & Culture. Disponível em: (<https://artsandculture.google.com/entity/m0215n?hl=pt>)

processamento dos computadores, um estilo artístico digital onde todo o conteúdo é formado a partir de pixels¹⁰, sendo esse estilo conhecido assim por *Pixel Art*, que pode ser vista em um exemplo aplicado no jogo Celeste, que teve sua arte desenvolvida por um estúdio brasileiro (figura 1).

Figura 1 – Exemplo de Pixel Art no jogo Celeste



Fonte: Celeste (2018)

Para fortalecer o argumento dos videogames como arte, é possível também citar o movimento da Gamearte, um gênero que se utiliza dos ambientes virtuais dos videogames para levantar críticas e reflexões acerca de determinados temas que permeiam a sociedade, assim afastando os jogos de uma proposta unicamente lúdica e de entretenimento, trazendo-o a uma posição mais poética. Como demonstra o artista e doutorando em Arte e Cultura Visual pela UFG (Universidade Federal de Goiás) Bruno Mendonça (2013), esse movimento teria surgido juntamente com a comunidade que se formou entorno do *software* que permitia a criação de mapas para o jogo *Doom* de 1993, ou seja, entorno de um jogo pré-existente, o que amplia os horizontes para a visão de que não se é necessário especificamente se desenvolver um jogo para que este seja arte, sendo mesmo a ressignificação de um produto já existente passível de formar uma variedade de objetos e conceitos artísticos que gerem reflexões não planejadas pelos desenvolvedores, mas pelos próprios consumidores dessa mídia que se tornam artistas, seja com a popularização do gênero que permite a criação de jogos dentro do jogo como uma mecânica própria, ou até as modificações criadas pela comunidade. Um exemplo de Gamearte que pode ser citado é a proposta do Xadrez Antropológico, do mesmo autor Mendonça (2019) que traz

¹⁰ Os pixels são pequenas unidades quadriculadas que preenchem as telas, usando comumente de um padrão RGB para controlar as cores de cada um desses quadrados assim formando a imagem que é vista, quanto mais pixels mais resolução e assim uma maior qualidade de imagem pode ser obtida. Fonte: Tecnoblog. Disponível em: (<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-pixel/>)

um jogo tradicional de xadrez que finaliza com uma metáfora ao racismo em relação as peças pretas, relacionando este até mesmo com as regras do jogo que dão a vantagem as peças brancas.

É evidente que ainda na primeira geração¹¹ de videogames a relação entre os jogos eletrônicos e alguma forma de arte seria um tanto menos clara para o público geral do que na atualidade, quando existem até mesmo premiações específicas para a direção de arte de um jogo. Porém, para além de aspectos técnicos em sua definição, deve-se também levar em consideração a filosofia por trás do conceito do que é arte, como definido pela professora adjunta do departamento de filosofia e graduada em Educação Artística Noeli Ramme (2009):

O conceito de arte seria intrinsecamente aberto e mutável, e designa um campo que se orgulha da sua originalidade e inovação. E mesmo que pudéssemos agora definir o que é arte, nada garante que a arte futura vai se conformar com esses limites. O mais provável é que suas transformações não parem de acontecer. Desse modo, diz Weitz, o caráter extremamente expansivo e instável da arte torna sua definição logicamente impossível. (Ramme, 2009, p.199)

Partindo desse pressuposto em que a arte varia com o tempo e as transformações da mentalidade humana, ainda nas palavras de Ramme (2009, p.200) “Se algum objeto novo apresenta alguma característica aparente que podemos comparar com a de algum outro objeto já reconhecido como arte, podemos aplicar a ele o mesmo estatuto.”, logo, baseando-se no conceito da definição descritiva da arte, seria possível se classificar videogames como arte usando como base as características em comum em comparação aos demais vieses artísticos que já conhecemos (como música, pinturas, a própria dramaturgia). Mas somente na união de pensamento de Danto, Warhol e Duchamp a partir do que é apresentado por Ramme que se torna viável entender o que se define por arte nos dias atuais.

[...] na arte histórica, a arte está sempre conectada a um período histórico de uma determinada sociedade e sua evolução não ultrapassa o desenvolvimento social. Na arte pós-histórica não há mais a idéia de evolução na arte porque o seu objetivo (autoconsciência) foi alcançado, mas a arte permanece conectada a um mundo que a produz. [...] Vivemos numa época de extrema liberdade, como Hegel teria profetizado: agora tudo pode ser arte e todos podem ser artistas. Só uma coisa não nos é permitida, porque é impossível: expressar uma forma de vida que não é a nossa. Não existem mais os limites da história, mas existem os limites da nossa forma de vida. (Ramme, 2009, p.203-204)

A arte na atualidade como definida pelos demais pensadores citados no artigo de Ramme está intrinsecamente ligada ao período sempre peculiar em que a humanidade se encontra e a forma como o seu entorno é compreendido por ela. Dessa forma, videogames são arte não só pelo respaldo em comparação com o que já conhecemos por arte, mas principalmente por

¹¹ A primeira geração de videogames (ou consoles) é definida pelos consoles que ainda eram exclusivos de fliperamas, e que apenas na segunda geração viriam ser reformulados para o uso doméstico.

representar a forma específica de como o mundo que nos rodeia é enxergado e expressar o que é absorvido dessa observação das mais diversas formas e estilos, de um modo que só poderia ter sido produzido nesse momento específico do espaço-tempo.

2.3 Teatralidade E Elementos Teatrais

Antes de partir à deriva em uma busca por qualquer resquício de teatro dentro dos jogos eletrônicos, em especial o jogo *Pathologic 2* que será o foco para esse trabalho, faz-se necessário saber o que se procura de fato dentro dos videogames. De início, pode-se definir dois aspectos principais na busca pela possível experiência teatral dentro dos jogos eletrônicos, esses são: Teatralidade e elementos teatrais.

Para compreender exatamente o que é a teatralidade inicialmente, é possível se partir da premissa de um espetáculo teatral hipotético, onde exista o texto, figurino, iluminação, sonoplastia e um cenário. A teatralidade se encaixaria dentro desse contexto como a forma que o texto assume para se manifestar visualmente, sonoramente, sensivelmente, sem o uso das palavras. Assim como evidencia Pavis (2007, p.372) do mesmo modo, no sentido artaudiano, a teatralidade se opõe à literatura, ao teatro de texto, aos meios escritos, aos diálogos e até mesmo, às vezes, à narratividade e à "dramaticidade" de uma fábula logicamente construída.

Se a teatralidade é dessa forma definida por Pavis (2007) como o teatro se retirarmos o texto, o material restante que constrói os signos da cena e que caminha para a teatralidade são os elementos teatrais: o cenário, figurino, iluminação, a sonoridade entre tantos outros que constituem o que é visto, ouvido e sentido pelo espectador. Os elementos teatrais funcionam como um caminho para atingir a teatralidade, no limiar da percepção entre o que é real e cênico, mas essa não é a única maneira de se perceber a teatralidade, em outro trecho do seu dicionário do teatro, Pavis (2007) relata:

Uma das marcas específicas da teatralidade é constituir uma presença humana entregue ao olhar do público. Essa relação viva entre ator e espectador é que constitui a base da troca: "A essência do teatro não se acha nem na narração de um acontecimento, nem na discussão de uma hipótese com o público, nem na representação da vida cotidiana, nem mesmo numa visão. (Pavis, 2007, p.07)

Seguindo a linha de pensamento trechos apresentados, de Pavis (2007), em especial este último que esclarece a presença humana como uma das marcas da teatralidade, é possível estabelecer o jogador de videogame ao mesmo tempo como ator e espectador, em uma perspectiva ciborgue e vampírica, termos que foram inicialmente apresentados a mim por meio de uma palestra sobre a peça de ciberteatro *Ser e Não Ser!* Pelo produtor cultural, mestre em Computação, comunicação e artes, Aluizio Guimarães, que ocorreu na UNIFAP (Universidade

Federal Do Amapá) em julho de 2023. No trabalho de Guimarães, Bezerra e Pereira (2017) obtemos a seguinte descrição:

A partir da criação de Atores Ciborgues Ópticos que tem seus olhares vampirizados pelos ciberespectadores; uma Plateia Interface que também possua esses mesmos constituintes; e a possibilidade de observar a partir de objetos e adereços cênicos, daremos prosseguimento à tradição do olhar e a sua liberdade no teatro, acrescentando uma condição só factível graças aos recursos tecnológicos à nossa disposição. (Guimarães, Bezerra, Pereira, 2017, p.6)

Para ajudar na compreensão do conceito de Ciborgues Ópticos com olhares vampirizados, podemos buscar a definição de Martins (2019, p.165) “o ciborgue transgride as fronteiras entre humano e não humano, entre pessoas e outros seres vivos, criando um acoplamento entre eles. ” ou seja, a partir do momento em que o organismo cria uma sinergia com a tecnologia, tal organismo é transformado em um ciborgue, conceito que se estende ao trabalho de Guimarães quando os atores de seu ciberteatro se unem a câmeras para serem o olhar do espectador que assiste a distância, daí vem também o conceito de ciborgues ópticos com olhares vampirizados, a ideia do espectador habitar os olhos do ator através das câmeras. Apesar de videogames não serem necessariamente ciberteatro, o conceito de um ciborgue se encaixa perfeitamente ao jogador, que ao segurar o controle para assumir o personagem no jogo se tornaria em tese um ciborgue vampirizado: De forma óptica, pela capacidade de ver a partir do personagem; auditiva, por ouvir através do personagem; espacial, por interagir com aquele ambiente através do personagem. Esse conceito poderia ir ainda mais longe se considerarmos a tecnologia de realidade virtual, onde as capacidades de percepção seriam expandidas com o jogador vendo a si mesmo e interagindo com um mundo digital dentro do corpo de um personagem de videogame.

A partir desse conceito, podemos dizer que o jogador de videogame assume dois papéis ao mesmo tempo, tanto como ator ciborgue vampirizado ao controlar os personagens em histórias virtuais, quanto o espectador vampiro, que assiste o desenrolar história dentro do próprio corpo criado virtualmente para vive-la no jogo.

3. VIDEOGAMES E SEU PARENTESCO TEATRAL

Ainda que não tão explorados o quanto poderiam ter sido ao longo das décadas, devido aos preconceitos que ainda rondam a perspectiva dos videogames como forma de manifestação artística, conceitos anteriormente aplicados apenas em jogos eletrônicos agora se desenvolvem em um movimento retilíneo para dentro do teatro. Como expoente desse movimento, podemos citar o doutor em Artes Cênicas e desenvolvedor de jogos Victor Cayres (2011).

A primeira escolha determina não só a coreografia, mas o modo como a personagem lida com o que acontece a partir deste momento. Se o público escolher a dama de espadas, neste momento, a personagem dança brincando com um punhal até ver o agressor, interromper a coreografia, para em seguida ameaçá-lo e o convidá-lo a subir no palco; [...] (Cayres, 2011, p. 03)

A partir da experiência de Cayres em seu jogo-espetáculo *Véu Carmim*, a presença de características específicas encontrados comumente em videogames, como o “fator de decisão”, que dentro dos jogos é um mecanismo de interatividade entre jogador e a narrativa, e dentro do drama jogável de Cayres funciona do mesmo modo como caminhos a serem seguidos na trama a partir da decisão feita pela plateia em questão, podendo ocultar ou revelar informações específicas de cada caminho, assim como afetar diretamente o desfecho do espetáculo.

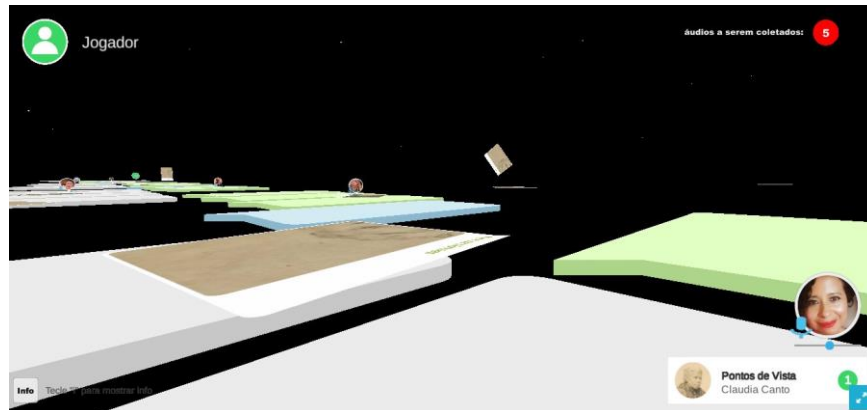
Outro destaque interessante que segue no sentido inverso ao caminho apresentado acima, com o teatro partindo no movimento para dentro dos videogames, temos o espetáculo (Des)memória¹² sob direção de Novaes (2021) que traz uma experiência teatral aos moldes dos jogos *Point & Click* (Apontar e Clicar, em tradução livre), sendo esse um gênero que teve seu auge nas primeiras gerações dos consoles e no início da vida dos PCs domésticos, marcado principalmente pela mecânica do clique para desenvolver sua narrativa, o jogo-espetáculo também possui trechos de “Plataforma 3D” (figura 2), gênero que se baseia em correr e saltar até chegar ao fim do nível, ele surgiu junto aos primeiros consoles com capacidade para renderizar¹³ jogos em três dimensões. Se utilizando dessas características próprias de jogos eletrônicos, a narrativa encaminha o jogador numa jornada para descobrir quem é a bisavó de Yara Novaes, passando por temas relacionados ao racismo intrínseco ao passado (e o presente)

¹² Através das informações obtidas pelo Portal Belo Horizonte (2021), o espetáculo digital (Des)memória esteve em cartaz pela última vez entre o período de 23 de abril até 02 de maio de 2021. O game-teatro ocorreu exclusivamente online e contou com entrada gratuita. Fonte: Portal Belo Horizonte. Disponível em: (<http://portalbelohorizonte.com.br/eventos/exibicao/artes-cenicas/desmemoria-teatro-em-movimento>)

¹³ A renderização pode ser definida como um processo de geração de imagens, modelos, áudio, através de um computador, para que assim o objeto renderizado corra de maneira suave como pode ser visto em filmes de animação. No caso dos jogos eletrônicos, a renderização funciona de forma um pouco diferente, ocorrendo de maneira instantânea enquanto se joga, exigindo um maior poder de *hardware* para executar a função. Fonte: Controle Net. Disponível em: (<https://www.controle.net/faq/renderizacao-ou-render-de-video-audio-e-imagens-3d>)

sombrio do país, hibridizando de forma impressionante o teatro como uma experiência eletrônica jogável.

Figura 2 - Experiência (Des)memória em seu trecho de plataforma 3D



Fonte: (Des)memória (2021)

Algumas das coisas que unem as duas experiências mencionadas, além do fator jogo eletrônico ou experiência jogável, é objetivamente o fato de que tais espetáculos foram concebidos com o propósito de serem cênicos, de conscientemente atuarem como expressões teatrais. Algo importante a se considerar é que possivelmente o teatro possa ter influenciado os videogames antes mesmo desse movimento se tornar tão evidente quanto um jogo-espetáculo, e para isso, é necessário retornar ao início da história dos videogames para encontrar esses fragmentos do teatro dentre suas linhas de código.

3.1. O Ator, o Jogador e o Espectador

Não é possível prosseguir sem antes estabelecer o principal ponto de ligação entre os mundos com os quais este trabalho lida, para isso, é preciso definir quem é o ator, o jogador e o espectador. Começando pelo ator, através do Dicionário do Teatro pode-se observar que nas palavras de Pavis (2007, p.30) “O ator, desempenhando um papel ou encarnando uma personagem*, situa-se no próprio cerne do acontecimento teatral. Ele é o vínculo vivo entre o texto do autor, as diretivas de atuação do encenador e o olhar e a audição do espectador.” Sendo assim, no ponto apresentado por Pavis, o ator é o ponto de conexão entre o público e a obra, entretanto, o conceito do que é de fato o ator varia a depender do tipo de teatro levado em consideração, como no teatro de sombras em que a relação do ator com seu personagem (sua própria silhueta contra a luz) já muda completamente a forma de se ver a relação de ator e papel. Logo pensei que seria necessária uma definição generalista que abarcasse as variações que o termo sofre nos diferentes tipos de fazer teatral que se construíram no decorrer da história e assim relaciona-la ao jogador de videogame, por outro lado, concluí que tanto as diferentes

abordagens para a forma de se ver ator e seu personagem em suas variações podem também ocorrer também na relação do jogador com seu personagem.

Jogos eletrônicos não possuem necessariamente os mesmos personagens e as mesmas abordagens, demonstrarei mais à frente alguns exemplos de jogos com diferentes perspectivas de personagem (figura 5, 6, e 7), na maior parte delas, a relação do jogador ocorre com apenas um personagem do início ao fim seguindo uma história pré-definida mais ou menos pré-definida no desenvolvimento do jogo, porém existem exemplos de jogos em que essa relação ocorre de forma um pouco distinta, como na franquia *The Sims*, mais especificamente seu quarto jogo (figura 3)

Figura 3 – Jogo *The Sims 4*



Fonte: *The Sims 4* (2014)

The Sims 4 está dentro do espectro de jogos de simulação de vida. Dentro do jogo o personagem (ou personagens) e sua história é criada totalmente pelo jogador, desde a aparência física do modelo até suas decisões dentro do dia a dia no contexto do jogo. Isso possibilita diferentes abordagens e diferentes papéis para o jogador dentro de sua experiência, podendo optar por criar vários personagens e administra-los ao mesmo tempo em suas histórias ou mesmo simular a si mesmo e seu cotidiano dentro do jogo. Esse estilo de jogo muda também a forma como o jogador controla os personagens, não tendo um controle direto sobre o corpo digital em si, mas no controle de uma câmera flutuante que navega pelo espaço, selecionando os personagens e escolhendo opções que farão o personagem executar determinadas ações por si só, mudando assim uma perspectiva de que o jogador só controlaria um determinado personagem seguindo uma história linear em uma só forma de experiência.

Tendo em vista as diferentes maneiras de se experienciar um jogo, é possível dizer que o jogador de videogame, assim como o ator, é múltiplo em interação de diferentes formas dentro de determinado jogo se utilizando de um controlador, geralmente sendo um *mouse* e teclado ou controle de videogame, e é por este que o jogador tal qual o ator é quem dá vida aos personagens, intencionalmente ou não, vampirizando o corpo digital de um personagem assumindo suas ações. Quanto a persona do espectador, ainda por Pavis (2007), é dito que:

Não é fácil apreender todas as implicações pelo fato de que não se poderia separar o espectador, enquanto indivíduo, do público, enquanto agente coletivo. No espectador-indivíduo passam os códigos ideológicos e psicológicos de vários grupos, ao passo que a sala forma por vezes uma entidade, um corpo que reage em bloco (participação*). (Pavis, 2007, p.140)

É possível dizer que existe mais de um tipo de espectador quando se fala em videogames: O primeiro e mais relevante para este trabalho é o espectador ativo, o próprio jogador, que ao mesmo tempo interage e atua diretamente na história do jogo; O segundo tipo ocorre atualmente em vídeos e transmissões ao vivo de partidas de videogame, onde este é o espectador tradicional e passivo, que talvez esteja ligado a outras vertentes que não serão diretamente citadas. O ponto principal é a ideia de que o ator, o jogador e o espectador, nesse caso em específico, seriam essencialmente o mesmo indivíduo coexistindo na relação do jogar, onde o indivíduo jogador é também ator e espectador em sua própria experiência de jogo, variando entre atuar e especular o personagem que controla, se tornado dessa forma o ator-jogador, como será referido aqui em diante.

3.2. Programação e Roteiro

A criação de um jogo eletrônico não começa exatamente pela programação do mesmo, se compararmos com um dramaturgo, pode-se dizer que um texto teatral não começa necessariamente pela sua escrita, mas ambos se utilizam previamente de um conceito pensado pelo autor. O conceito inicial estabelece uma ideia geral do que se espera para determinado jogo, categorizando e mapeando o máximo de informação possível para facilitar a construção desse futuro universo digital, é nesse ponto em que será definida a temática do jogo (seja RPG, ação, aventura, simulação, entre outros variados temas possíveis), também serão definidas as mecânicas¹⁴ do jogo, a forma com que a física funciona, quantos personagens serão jogáveis, entre muitos outros aspectos que irão fornecer um esboço para o programador. O doutor em

¹⁴ As mecânicas são elementos que definem as ações do jogador em relação ao jogo, ou vice-versa. Exemplo: O jogador pode usar determinado personagem para se aproximar de um objeto e carregá-lo, o objeto por outro lado pode cair se for usada a função de pular enquanto é segurado.

informática pela PUC-Rio e o mestre em ciências da computação, Clua e Bittencourt (2005) respectivamente, podem servir de ajuda para compreendermos o que abarca o processo da programação.

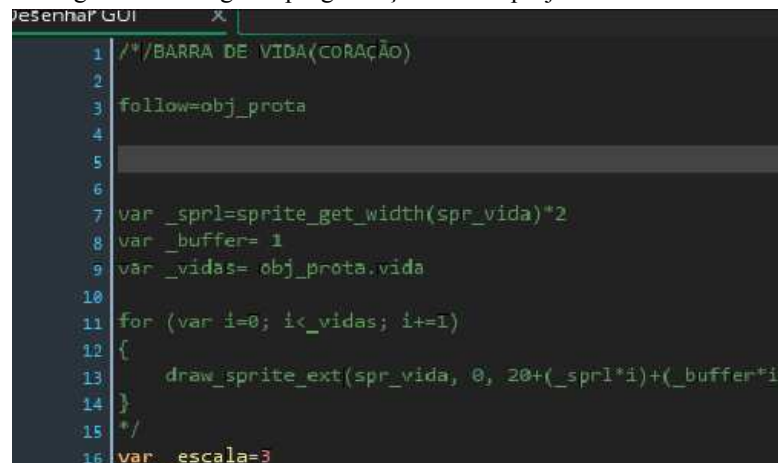
Considerando o aspecto computacional tais aplicações requerem a adoção de sofisticadas técnicas que na maioria das vezes representam o “estado da arte” das pesquisas em Ciência da Computação principalmente as pesquisas relacionadas com Análise de Algoritmos (Otimização), Computação Gráfica, Redes de Computadores e Inteligência Artificial. (Clua e Bittencourt, 2005, p.1314)

A programação de um jogo não é nada simples, após o conceito geral estar estabelecido vem a preparação, onde todo pensamento é organizado e categorizado, até finalmente alcançar a fase inicial do desenvolvimento do projeto, onde começa um trabalho árduo para transmutar o pensamento em linhas de códigos que serão interpretadas por determinados *hardwares*. O projeto de um jogo é comumente executado em PCs com programas específicos para esse desenvolvimento, ou no caso dos consoles, kits de desenvolvimento¹⁵ fornecidos pelas empresas que vendem o *hardware*.

A programação em si possui inúmeras linguagens dentro de seu campo, como: C#, JavaScript, Python. Essas linguagens são a forma de interpretação para um *software* para executar comandos, variam a depender do tipo de software a ser desenvolvido e do programa usado para desenvolvê-lo. Se tornarmos a comparar o roteiro teatral com as linhas de código da programação de um jogo, é possível notar uma semelhança conceitual onde ambos irão estabelecer as regras daquele universo. Mesmo as rotineiras rubricas utilizadas em textos teatrais para auxiliar na interpretação do ator podem ser vistas também na escrita da programação (figura 4) podendo ser inserida no código a partir de duas barras, normalmente utilizadas para indicar a função de determinado código, até mesmo para facilitar o trabalho de uma equipe grande de programadores que interagem com códigos criados entre si.

¹⁵ Os kits de desenvolvimento são uma versão do *hardware* para o qual se deseja desenvolver um jogo, porém, este é criado com ferramentas específicas para a programação, não sendo oficialmente acessível ao público geral.

Figura 4 – Código de programação em um projeto descontinuado



```

1  /*BARRA DE VIDA(CORAÇÃO)
2
3  follow=obj_prota
4
5
6
7  var _spr1=sprite_get_width(spr_vida)*2
8  var _buffer= 1
9  var _vidas= obj_prota.vida
10
11  for (var i=0; i<_vidas; i+=1)
12  {
13      draw_sprite_ext(spr_vida, 0, 20+(_spr1*i)+(_buffer*i)
14  }
15  */
16  var _escala=3

```

Fonte: Print do autor (2023)

3.3. Jogabilidade, Narrativa e Encenação

A jogabilidade dentro dos videogames geralmente está relacionada a três aspectos que se interligam quando se fala sobre jogos: O que é possível, a dificuldade, e o jogar. O primeiro aspecto diz respeito as possibilidades que as mecânicas presentes no jogo oferecem ao jogador. O segundo entendimento está diretamente ligado com a escala de dificuldade de determinado jogo, ou seja, a complexidade dos controles ou das próprias mecânicas em relação ao jogador. Por último, o ponto mais relevante a este tópico diz respeito a experiência do jogador propriamente dita durante o jogar.

Para entender a relação que proponho entre jogabilidade e encenação, é preciso definir o que de fato a encenação significa no contexto teatral, e utilizando do Dicionário do Teatro, Pavis (2007) aponta que:

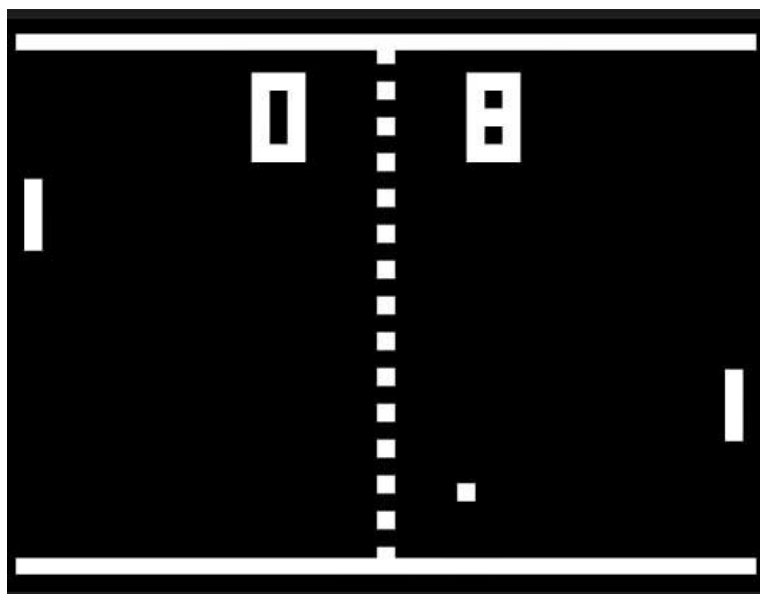
A encenação consiste em transpor a escritura dramática do texto (texto escrito e/ou indicações cênicas*) para uma escritura cênica. [...] É, em suma, a transformação, ou melhor, a concretização do texto, através do ator e do espaço cênico, numa duração vivenciada pelos espectadores. (Pavis, 2007, p.122)

Desse modo, a encenação pode ser entendida como a materialização do texto em cena, em uma relação que ocorre entre ator e plateia. Seguindo a deixa do tópico de programação, se tem o conhecimento de que existem linhas de código que funcionam como um roteiro para a execução do jogo pelo *hardware*, e se o jogador é de fato um ator na relação do jogar, o ator-jogador funciona essencialmente como o vínculo vivo referido por Pavis (p.30) que liga o jogo a si mesmo como espectador ou para outrem que o acompanhem de fora. Assim como o ator em uma peça teatral, o jogador dá vida aos códigos, pois se não por ele, nada acontece dentro do jogo (considerando o nível da tecnologia para o desenvolvimento e execução dos jogos até o atual ano 2023).

A jogabilidade dentro disso também pode ser comparada a marcação de cena, em um jogo que segue uma estrutura narrativa linear, por exemplo, será definindo onde e quando o jogador poderá executar determinadas ações, quando e em que situação eventos específicos dentro do jogo devem ocorrer. Uma característica curiosa a ser levada em consideração quando se fala em jogabilidade são os *bugs* (erros) que ocorrem durante a jogatina e que podem vez ou outra impedir ou transformar a experiência do jogador, existem algumas possibilidades de acontecimentos que também ocorrem no teatro, afinal, *bugs* são erros normalmente inesperados que exigem do jogador improvisar a partir deles, além disso os *bugs* podem (ou não) se repetir em maior ou menor escala, daí cabe ao jogador ignorá-los, interagir ou o próprio *software* tentar corrigi-los, o que de certo modo se relaciona com a dinâmica de improviso que ocorre em produções teatrais na busca de corrigir um erro que automaticamente se torna parte da cena.

Entre videogames e teatro, o que fica mais evidente a ser associado a ambas as mídias seria a narrativa, a forma de contar uma história. Logo no início da vida dos consoles de videogames, quando começavam a se popularizar os consoles de mesa para o grande público como a linha do Atari 2600¹⁶ lançado no ano de 1977, a capacidade computacional desses *hardwares* era muito baixa em comparação aos dias atuais, sem levar em conta unicamente a questão gráfica, mesmo as mais simples linhas de texto tinham grandes limitações em suas aplicações. Para demonstração temos a figura a seguir.

Figura 5 – Registro do jogo Pong em sua versão de Atari 2600



Fonte: Pong (2014)

¹⁶ O Atari 2600 foi o primeiro console da linha pertencente a empresa Atari, fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney, lançado no ano de 1977 foi marcado principalmente por contribuir para a popularização dos consoles domésticos. Fonte: Campo Grande News. Disponível em: (<https://www.controle.net/faq/renderizacao-ou-render-de-video-audio-e-imagens-3d>)

O jogo Pong, lançado juntamente com o Atari 2600, é um bom ponto de partida para percebermos a construção de uma estrutura narrativa dentro dos jogos. Apesar de Pong se tratar de um jogo simulador de esporte, onde um pixel¹⁷ transita de um lado a outro da tela e é rebatido pelos jogadores nas pontas representados por retângulos, e desse gênero não ser exatamente focado em narrativa, priorizando as mecânicas de *gameplay*¹⁸ e simulação, é possível associar o próprio desejo de simular algo próximo do real (dada a limitação da época) como uma intenção narrativa indireta e possivelmente construída através do olhar do próprio jogador ao experimentar o jogo.

Com o avanço da tecnologia dos videogames, a sua capacidade de contar histórias em um nível cada vez mais complexo foi sendo ampliada. Já na quarta geração de consoles¹⁹, videogames como o SNES²⁰ da empresa japonesa Nintendo, fundada em 1889 por Fusajiro Yamauchi, já tinham poder o suficiente para trazer histórias mais complexas para as suas experiências criadas, é possível citar por exemplo o jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past* a partir do registro do jogo abaixo:

¹⁷ Pixels são pequenas unidades quadriculadas que preenchem as telas, usando comumente de um padrão RGB para controlar as cores de cada um desses quadrados assim formando a imagem que é vista, quanto mais pixels mais resolução e assim uma maior qualidade de imagem pode ser obtida. Fonte: Tecnoblog. Disponível em: (<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-pixel/>)

¹⁸ O termo *gameplay* normalmente é utilizado dentro desse universo para se referir a experiência do jogar, mas dependendo do contexto também pode ser usado para se referir a jogabilidade ou mecânicas de determinado jogo.

¹⁹ Através da matéria de Lemes (2014) no portal Memória BIT, é possível dizer que das três primeiras gerações que antecederam a referida quarta geração de consoles: A primeira foi marcada principalmente pelos consoles Arcade (exclusivos de fliperama); A segunda pela disseminação dos primeiros consoles domésticos como o já citado Atari 2600; E a terceira geração ocorreu após, como referido por Lemes (2014) "Crash de 1983", uma crise provocada pela geração anterior que forçou a reinvenção dos videogames resultando em um salto de tecnologia bastante notável. Fonte: Portal Memória BIT. Disponível em: (<https://www.memoriabit.com.br/quais-sao-as-geracoes-de-consoles-cronologia-dos-videogames>)

²⁰ O SNES (ou *Super Nintendo Entertainment System*) foi um dos consoles mais rentáveis da Nintendo, sucessor do videogame da terceira geração *NES* (*Nintendo Entertainment System*), o console elevou a qualidade gráfica para um nível ainda superior e se manteve relevante até os dias atuais, como pode ser observado na Figura 3.

Figura 6 – Jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past*



. Fonte: Jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991)

O salto computacional do exemplo de Pong de 1977 para Zelda em 1991 é inegável, tal avanço permitiu com que o jogo em questão possuísse uma longa história com base na jornada do herói²¹, cheia de textos e missões que se desenrolavam a partir da história principal, além de *NPCs*²² com capacidade de executar diálogos espalhados pela grande região do jogo disponível para se explorar chamada Hyrule. Toda essa aventura em duas dimensões foi importante para que fosse revelado a potencialidade de narrativa presentes nos videogames, mas a partir da era 3D dos jogos eletrônicos é que um novo marco é criado na forma com que as histórias são criadas e contadas nos videogames, como veremos a partir da figura de *Resident Evil 2 Remake*.

²¹ A jornada do herói é definida por Campbell (2002) a partir de Oliveira (2007) como um arquétipo que deve ser seguido em uma jornada de saída do cotidiano, enfrentar suas dificuldades, para logo após retornar com uma lição. Fonte: OLIVEIRA, Luísa de. **A jornada do herói na trajetória de Batman**. Boletim de Psicologia, v. 57, n. 127, p. 139-152, 2007. Disponível em: (http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432007000200003)

²² NPC é a abreviatura de *Non-Playable Character*, ou personagem não-jogável. Faz referência a qualquer personagem controlado pelo processador do console ou PC, não pelo jogador.

Figura 7 – A evolução em *Resident Evil 2 Remake*

Fonte: *Resident Evil 2 Remake* (2019)

Com a chegada dos jogos “verdadeiramente” 3D (entre aspas, pois já haviam jogos que se utilizavam formas de perspectiva para imitarem ambientes em 3D) marcados pelo pontapé do Nintendo 64 e Playstation 1, a evolução se tornou crescente até a geração de consoles atuais, em que os jogos se aproveitam do fotorrealismo possibilitado pelo poder computacional atual, desse modo, os personagens de jogos que anteriormente eram desenhados frame²³ a frame, pixel por pixel, agora podem ser interpretados por atores reais usados como modelo para captura de movimento, de rosto e de corpo (e para nenhum dos três é necessário o mesmo ator).

Nesse ponto, os jogos não mais se passavam exclusivamente em um ambiente de duas dimensões, com a adição da dimensão de profundidade, a forma de contar uma história dentro dos jogos evoluíram (assim como o seu valor de produção), pois agora mais do que nunca, a narrativa não fica a cargo somente de um NPC ou da imaginação do ator-jogador, mas todo o ambiente, a sonoridade e a reação dos personagens a esse contexto contribui para a criação de uma atmosfera que deve manter a imersão do ator-jogador.

Para criar a reação de personagens, *cutscenes* e a movimentação, voltando um pouco para as etapas da programação de um jogo, algumas produções de alto investimento (e atualmente, mesmo desenvolvedores independentes se utilizando de soluções não convencionais) se utilizam do método da captura de movimento (figura 8), com o uso de atores reais usando trajes especiais para registrar as ações, assim, também é possível se relacionar o método diretamente com a encenação. Os atores da captura de movimento vestem um figurino preto com detalhes compostos de traços e círculos que auxiliam as câmeras na captura e

²³ Frames são as imagens individuais de um vídeo, quando postas em sequência geram a sensação de movimento. Quando se fala em videogames, quanto mais Frames Por Segundo (FPS) melhor é considerada a performance do jogo naquele *hardware*, mas não é o único fator que irá definir essa qualidade.

transformação do movimento em animação dentro do *software* de programação. O cenário normalmente é simples, sendo o suficiente apenas para que os atores saibam suas marcações, e assim como no teatro, muitas vezes se faz necessário o uso da imaginação para desenvolver a cena na relação com objetos que só irão existir na visão digital do computador que processa os dados capturados.

Figura 8 – Captura de movimento em *The Last of Us*



Fonte: Garotas Geek, 2016

3.4. Cenários e Cenários

A evolução dos videogames de 1977 até os dias atuais não só contribuiu para a evolução da narrativa, mas esse avanço permitiu que a história dos jogos fosse contada por muito mais que apenas letras numa tela, com todo o avanço em processamento é possível que assim como em uma peça de teatro, os jogos possam utilizar formas e signos presentes no próprio cenário para agregar a narrativa. Esta forma de contar uma história se encaixa em um dos conceitos estabelecido por Henry Jenkins (2004) citado por Cayres (2015) em seu estudo sobre a estrutura dramática em videogames.

Jenkins [2004] demonstra como a estruturação do espaço do jogo possibilitou o surgimento de novos tipos de narrativa, como: as evoked narratives em que o espaço do jogo evoca universos ficcionais de outras mídias; as enacted narratives nas quais a performance do personagem no espaço virtual constrói a estrutura da narrativa; as embedded narratives nas quais o jogador descobre a narrativa decifrando o espaço do jogo; e as emergent narratives – o jogo oferece a possibilidade do surgimento de uma grande variedade de programas narrativos que são entretanto limitados quanto ao tipo de universo ficcional, entre outros aspectos a partir de sua espacialidade. (Jenkins, 2004, apud Cayres, 2015, p. 100).

O cenário sempre foi importante para compor parte da contextualização de cada universo dos jogos, e assim como no teatro, tais ambientes físicos e digitais podem ser carregados de signos que agregam a narrativas, e em certas experiências tomar conta por

completo desse papel. Para ambas as mídias se faz necessário a experimentação para concebê-los, tentando especular a reação do espectador para entender o que funciona ou não, a trilha e efeitos sonoros atribuídos ao jogo que será um pouco melhor esboçada no capítulo seguinte, as formas de iluminação possíveis, e onde cada objeto de cena contribui a proposta. O cenário, junto as diferentes formas de narrativas agregadas referenciadas por Jenkins (2004), geram um efeito importante que se busca nos dois momentos distintos entre ir a um teatro assistir um espetáculo e jogar videogame no sofá da casa, este chama-se imersão.

3.5. Imersão, Interatividade e Aqui-agora

A imersão é a sensação que ocorre quando o ator-jogador em sua interpretação do personagem dentro do jogo é abraçado pelo universo da obra e se sente parte daquele contexto, como se o próprio atravessasse a quarta parede e viesse a participar da obra no espaço-tempo em que ela ocorre, como é possível compreender segundo o que segue o pensamento de João P. L. Costa (2012):

Num determinado momento um vínculo empático é formado com o personagem que o jogador interpreta e com o mundo no qual ele se encontra. Esse efeito é conhecido como Imersão, e um elemento bastante apreciado no mundo dos games. (Costa, 2012, p. 54)

Não só como afirmado por Costa (2012), além dos personagens, a interatividade do jogador com aquele universo digital através do personagem também contribui para que este se sinta parte daquele mundo. A interação do jogo com o ator-jogador e vice-versa é bastante apreciada dentro dos jogos eletrônicos, seja este através de um cenário que reage ao personagem quando caminha por ele (como por exemplo a grama de um jogo que se mantém rente ao chão enquanto o personagem estiver sobre ela) mas para além de noções de cenário, a musicalidade de um jogo como a trilha sonora e o som ambiente também contribuem para a imersão e a sua percepção de interatividade, os sons são capazes de introduzir indiretamente histórias que não são contadas ao ator-jogador, como a estridulação dos grilos durante a noite em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, que indicam a presença de uma fauna dentro do jogo, um ecossistema que vive abaixo da percepção primária do ator-jogador, mas que contribui para que aquele universo pareça mais vivo. Podemos considerar também os jogos que se baseiam a priori na musicalidade como os jogos de ritmo da franquia *Guitar Hero*, famosos pela dificuldade e por definirem o gosto musical de uma geração inteira que teve acesso a músicas das mais diversas bandas de rock através da franquia, também poderia citar *Just Dance* onde usando dispositivos que possuem sensores de movimento exige que o jogador dance as músicas seguindo a movimentação indicada em tela para marcar pontos.

Dessa forma a imersão pode ser compreendida como a conexão do ator-jogador (que também é espectador) com a obra e os personagens que são apresentados, tal qual a conexão do espectador de teatro com a história e os personagens, demonstrando precisamente que uma relação de aqui e agora acontece em ambas as mídias, considerando que, assim como afirma a atriz, pesquisadora de teatro e doutora em artes pela USP (Universidade de São Paulo) Patrícia Leonardelli (2011, p.05) “a teatralidade demanda um encontro de alteridades, não necessariamente de indivíduos”.

O empecilho que restaria então no que difere os videogames do teatro, seria o corpo físico presente na cena, entretanto, sendo o ator-jogador um ciborgue em sua relação com o *hardware*, como definido anteriormente baseado nos conceitos apresentados por Guimarães et al. (2017), o jogo como *software* seria uma extensão do organismo do próprio ator-jogador ao vampirizar o corpo digital dos personagens. Percebendo essa relação que ocorre no indivíduo ator-jogador, é possível dizer que existe uma forte característica teatral no ato de se jogar videogame, seja ela voluntária ou involuntária.

4. O TEATRO EM *PATHOLOGIC 2*

Escolhi falar do jogo *Pathologic 2* por conta de que foi através dele e sua metalinguagem com o teatro que as conexões se formaram em conjunto a minha ingressão no curso de teatro, foi onde comecei a perceber as relações teatrais em se jogar videogames, e mesmo que na época tenha achando uma loucura relacionar os dois temas, minhas escolhas me levaram até esse caminho.

Tendo desenrolado toda a premissa da relação entre o ato de jogar videogames e a teatralidade, a partir desse ponto aplicarei os conceitos estabelecidos no capítulo anterior dentro de um jogo específico, escolhido por mim para ser o objeto de pesquisa, esse por sua vez é o jogo eletrônico *Pathologic 2*. Considerando a proposta dos desenvolvedores de finais variados para o jogo, é possível que o leitor que se proponha a jogar por contra própria tenha uma experiência diferente em certos aspectos, veja ou deixe de ver pontos citados no trabalho ou partes da história, dessa forma, estou levando em conta minha própria experiência com o jogo ao falar dos tópicos a seguir.

4.1. O Que é a Duologia *Pathologic*?

Pathologic 2 (figura 9) é o segundo jogo eletrônico da série *Pathologic*, podendo ser reconhecido dentro do gênero de RPG, sobrevivência e horror, desenvolvido para computadores e consoles de mesa pelo estúdio russo *Ice-Pick Lodge* e distribuído pela editora *tinyBuild Inc.* em 2019. Mesmo sendo considerado comercialmente como uma sequência do jogo anterior lançado pelo estúdio em 2006, *Pathologic 2* atua como um *remake*²⁴ para aperfeiçoar a experiência, tornando o jogo mais atrativo e acessível ao público do que o seu predecessor, contando com traduções semioficiais para diversas línguas, incluindo o português brasileiro.

²⁴ *Remake* é um termo da língua inglesa usado para definir que um jogo já lançado foi programado novamente a partir do zero, buscando executar conceitos que não eram possíveis com a tecnologia da época em que foi primariamente concebido. Esse termo é confundido com *remaster*, onde o mesmo código do jogo é usado para melhora-lo, sem necessariamente reescreve-lo ou adicionar novos conceitos.

Figura 9 – Capa do jogo *Pathologic 2*

Fonte: *Pathologic 2* (2019)

Pode-se dizer que *Pathologic 2* é um jogo multifacetado focado na narrativa, ele apresenta mais de 250,000 palavras, boa parte delas sendo diálogo com os personagens dentro do jogo. O aspecto mais marcante ao se falar de *Pathologic 2* é a dificuldade imposta nas mecânicas do jogo, essa dificuldade é como uma faca de dois gumes, é ao mesmo tempo o ponto chave para a imersão —ou motivo da desistência— do ator-jogador dentro do contexto apresentado pelo jogo, que remete a sofrimento, uma praga e escolhas difíceis a serem tomadas, já que cada uma delas impacta no final que será visto. O jogo assume seu papel como uma obra de horror em que o objetivo não é trazer uma sensação agradável a quem joga, a sua catarse ocorre na incrível dificuldade que o ator-jogador deve enfrentar, como indica a fala do criador de conteúdo a partir do qual pude conhecer o jogo, Filipe Ramos (2020) em sua análise sobre o jogo disponível no YouTube:

[...] *Pathologic* é uma dessas mídias, ela não é de maneira alguma um jogo pra te divertir, pra você se sentir um herói, pra te dar satisfação. Ele é um simulador de desgraça, de desesperança, de impotência. É um jogo lento, monótono, onde 50% do tempo você tá andando, 40% do tempo você tá lendo e 10% do tempo você tá morrendo. (Ramos, 2020)

Sendo assim, propriamente em sua jogabilidade *Pathologic* não é um jogo feito para qualquer público, a dificuldade se mostra como um teste de persistência, e que da mesma forma imerge o ator-jogador no universo do jogo através dessa dificuldade punitiva buscando causar a sensação de sofrimento que os personagens estão vivenciando, o que muitas vezes é frustrante.

O personagem interpretado pelo ator-jogador é Artemy Burakh, um cirurgião que volta a sua cidade natal depois de anos estudando no exterior. Sua chegada é conturbada, sendo culpado de assassinar seu próprio pai, a jornada é repleta de dilemas morais, éticos e culturais

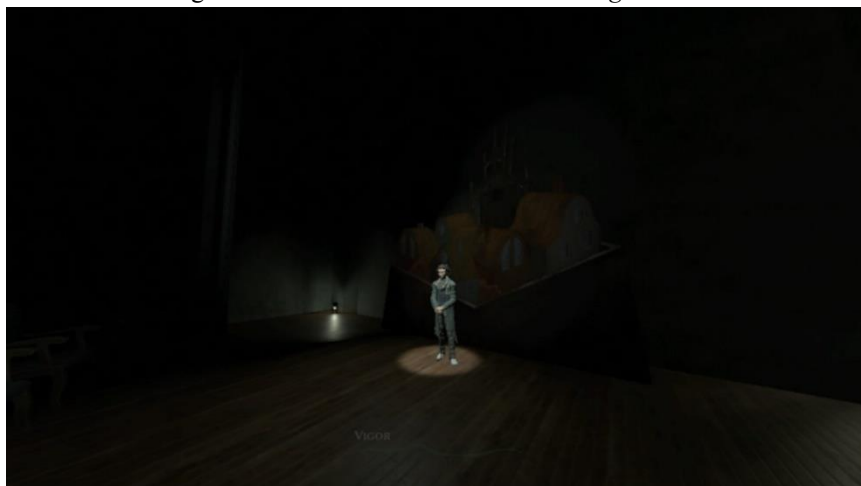
estabelecidos pelos personagens que vivem no lugar, além de uma praga contagiosa em forma de uma nuvem de poeira que em doze dias colocará fim a cidade. Essa é a premissa básica de um jogo que foi feito para funcionar do começo ao fim sem necessariamente a interferência direta de quem joga, e é a partir do desejo de interferir nos eventos que acontecem a volta de Artemy que o ator-jogador começa a dar vida a história.

4.2 A Relação Teatral em *Pathologic 2*

Em *Pathologic 2* o ator-jogador assume o controle de seu personagem nas coxias de um palco de teatro, enxergando através dos olhos do personagem Artemy Burakh em um tipo de visão referida nos videogames como primeira pessoa. Esse tipo de perspectiva do personagem é bastante comum em jogos do gênero de FPS (*First-Person Shooter*, ou Tiro em Primeira Pessoa), de terror ou horror como é o caso de *Pathologic*, o objetivo de trazer o ponto de vista do personagem é causar uma sensação maior de proximidade entre ele e o seu ator-jogador, trazendo este para dentro do corpo do personagem em questão e sentindo-se como ele enquanto enfrenta os perigos daquele mundo digital, o que reforça o ponto dos ciborgue vampirizado, o ator-jogador toma para si as sensações enfrentadas pelo personagem: medo, tensão, ansiedade, desespero, assim como as sensações boas de alívio após superar um grande desafio, sensações que não são expressadas diretamente pelo personagem já que em nenhum momento seu rosto pode ser visto, mas pelo próprio indivíduo no controle que assume tais expressões.

Outra relação interessante que se estabelece nesse início do jogo é uma metalinguagem na qual o ator-jogador interpreta um personagem que tenta interpretar um personagem dentro de uma peça de teatro. Essa peça seria onde se passam os eventos da história do jogo. *Pathologic 2* utiliza dessa metalinguagem através do teatro ou de personagens para oferecer dicas diretamente para o ator-jogador usando a quebra da quarta parede, artifício que surgiu no teatro épico.

Para começar a história, o ator-jogador deverá caminhar até o outro lado do palco (figura 10), onde um diretor de teatro está descontente com sua última tentativa de interpretar seu papel do personagem Artemy, e salvar a cidade da praga. Nesse ponto o ator-jogador tem a chance de visitar essa versão da história em que tudo deu errado, onde a longa caminhada pelas ruas do lugar se torna uma experiência da sensação de desespero e impotência, onde apenas se ouvem os gritos, a destruição, a névoa da praga, sem que o ator-jogador possa fazer qualquer coisa para mudar o destino daquela representação desastrosa, e a partir disso, o jogo de fato se inicia com uma nova tentativa do personagem de atuar como Artemy.

Figura 10 – Interior do teatro em *Pathologic 2*

Fonte: *Pathologic 2* (2019)

A narrativa do jogo muitas vezes transita entre a peça em que o personagem atua (a cidade em si) e o edifício teatral (em uma espécie de limbo) onde ele é levado quando Artemy morre dentro do jogo através dos erros do ator-jogador ao controlá-lo, no qual o diretor tem uma conversa sobre sua atuação. Essa conversa com o diretor demonstra o perfil de rigorosidade que ele possui e com a interpretação do personagem, punindo os erros do ator-jogador com a redução da quantidade de vida do personagem, o que ao acumulo, fará o jogo ainda mais difícil, exigindo que o ator-jogador tome decisões com mais cautela a fim de preservar a interpretação do personagem. E por falar no edifício teatral, ele não só existe em um limbo acionado pela morte do personagem, antes mesmo da chegada da praga o teatro da cidade funciona durante a noite do jogo, em que os personagens Tragediantes e Executores atuam em pequenas peças que falam sobre a história do jogo ou oferecem alguma dica ao ator-jogador.

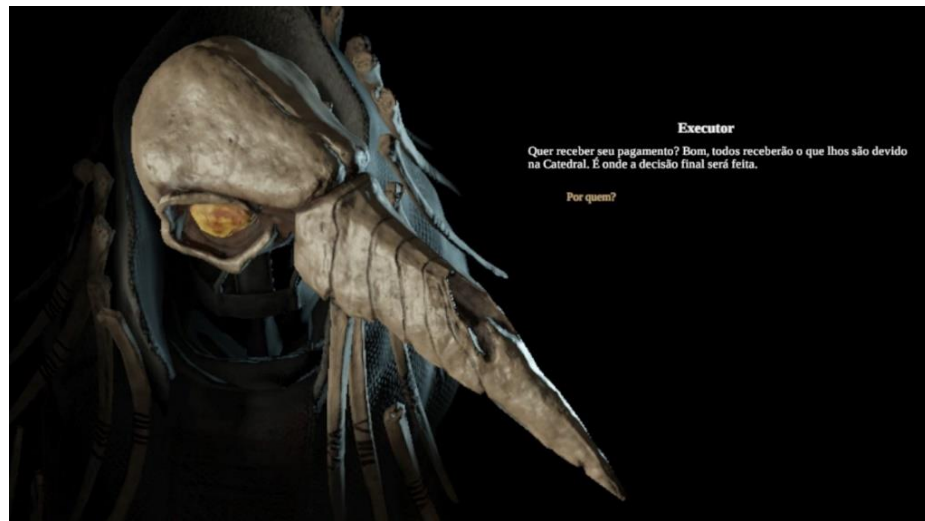
Falando dos personagens Tragediantes e Executores (figura 11 e 12, respectivamente), eles assim como o diretor, são personagens que comumente quebram a quarta parede se comunicando diretamente com o ator-jogador, zombando ou ajudando a compreender determinadas mecânicas. Os Tragediantes são os esguios atores da peça que é a história da cidade, eles normalmente ajudam o ator-jogador a seguir seu caminho e podem tomar a forma de outros personagens dentro da trama. Os Executores por outro lado são a representação da própria praga, que brinca e critica as ações do ator-jogador sempre com um tom irônico, sem mesmo que ele tenha certeza a princípio de quem são exatamente aqueles personagens fantasiados de pássaros.

Figura 11 – Tragediantes



Fonte: *Pathologic 2* (2019)

Figura 12 – Executores



Fonte: *Pathologic 2* (2019)

É preciso destacar também os elementos que criam a atmosfera de *Pathologic 2*, este citado grupo de personagens, a cidade, o teatro, todos são elementos que compõem o que será visto pelo jogador explorando a cidade e o interior da terra deste universo digital. A coloração da cidade durante o dia tende ao outono com cores quentes e pouco saturadas (figura 13), o cenário varia de um lugar pacato e levemente sombrio durante os primeiros dias da pandemia até um ambiente de destruição e medo durante os últimos. Muitas características que inicialmente soam como figuras de linguagem da cultura dos personagens que conhecemos durante a jornada acabam por se tornar um cenário literal com o decorrer do jogo, estes junto a sonoridade que ouvimos, o som da cidade, as vozes da praga falando com o personagem quando infectado, os batimentos do coração da terra, enquanto vampirizando o personagem principal

formam os elementos teatrais transfigurados em um videogame que compõem a sua ambientação.

Figura 13 – A cidade do jogo



Fonte: *Pathologic 2* (2019)

É difícil falar diretamente sobre o desenvolvimento de alguns jogos, em especial quanto a jogos de estúdios menores sem o investimento necessário para cobrir um documentário sobre suas criações, mas ainda assim, mais importante do que os desenvolvedores inicialmente buscavam passar para o ator-jogador através de suas escolhas durante o desenvolvimento é o que elas passam de fato na execução que vemos expostas nas mecânicas do jogo final. Durante o desenvolvimento, busca-se métodos para manter a imersão do ator-jogador dentro do jogo, em um jogo dentro da categoria de sobrevivência como *Pathologic 2* as necessidades ou limitações do personagem impostas ao dever do ator-jogador suprir são de suma importância para que este se mantenha imerso na atmosfera objetificada pelo jogo.

Pathologic 2 possui como sistemas de limitação cinco aspectos principais, a vida, a imunidade, a exaustão, a fome, e o vigor do personagem, os cinco são traduzidos em barras que indicam o nível cada uma dessas fragilidades do personagem durante o jogo, e essas limitações são uma forma passar diretamente do personagem ao ator-jogador as suas sensações:

- A vida é o limitador principal da maior parte dos jogos, se o nível de vida chegar a zero, o jogador perde o progresso, e no caso específico de *Pathologic* enfrenta uma penalidade que diminui o nível total de vida para a próxima partida;
- A imunidade é uma necessidade que sofre influência direta da praga do jogo, ao chegar a zero, o ator-jogador é infectado pela praga e tem a vida reduzida constantemente,

obrigando-o a administrar os recursos limitados para manter a si mesmo vivo, recursos que poderiam salvar outros personagens;

- A exaustão é resumidamente a energia que o personagem possui durante o dia para explorar a cidade, e só pode ser recuperada dormindo ou consumindo certos itens, essa necessidade do personagem limita os eventos que o ator-jogador poderá encontrar pela cidade, fazendo-o optar por certos eventos e perder outros;
- A fome do personagem é passada para o ator-jogador na diminuição da vida do personagem, fazendo com que o ator-jogador busque maneiras e artimanhas para suprir essa necessidade, novamente criando eventos e situações únicas, como por exemplo ser pego roubando comida o que por consequência obrigará o ator-jogador a lutar pelo recurso;
- O vigor está ligado a energia do personagem, a energia rápida do personagem disponível para lutar, correr, pular, mecânicas usadas para garantir sua sobrevivência, se o personagem ficar muito cansado, a maneira de transferir essa sensação de limitação do personagem para o ator-jogador é limitar sua locomoção, assim o controle do personagem ficará mais complicado, não o executando exatamente como o ator-jogador espera, não permitindo defender nem atacar os inimigos.

O interessante por fim é que as limitações possibilitam uma gama de situações (ou conflitos) nas quais o ator-jogador deverá decidir como lidar com cada uma delas e qual caminho percorrer para resolvê-las, o que reforça também o ponto dos acontecimentos únicos. Essa dificuldade crescente e limitações impostas pelo jogo novamente contribui para que as sensações passadas do personagem para o ator-jogador fiquem mais afloradas, ao ponto em que o próprio ator-jogador caso não consiga superá-las desista por estresse, por frustração, sendo essa uma escolha dos próprios desenvolvedores, como um teste de persistência e superação para o ator-jogador, reforçado pelo próprio personagem do diretor em sua metalinguagem teatral.

Sendo um jogo que segue uma narrativa não-linear, que se modifica ao decorrer das decisões tomadas pelo ator-jogador e pelos eventos aleatórios que acontecem no jogo, a improvisação é parte constante da experiência, na qual o ator-jogador precisa encontrar formas de manter o próprio personagem vivo durante a praga, salvar a vida dos personagens os quais ele cria afeição durante a jornada, e muitas vezes aceitar a morte de personagens que talvez trouxessem outro ponto de vista e finais diferentes para aquela história se tivessem permanecido vivos em seu desenrolar. A experiência em *Pathologic 2*, em suas repetidas partidas depois de desistir e tentar de novo muitas e muitas vezes, demonstrou que seu estilo de jogo pode ser

comparado a um grande ensaio de um espetáculo (novamente, a metalinguagem teatral), em que tentei por várias vezes interpretar Artemy Burakh com a perfeição que é exigida em cada nova tentativa. O jogo exige que o ator-jogador pense (e como demonstrado, que este de fato sinta) como se vivesse na pele do personagem para sobreviver, a dificuldade do jogo faz com que muitas vezes o ator-jogador tome decisões incoerentes com a própria ética que apresenta em diálogos escolhidos por ele mesmo aos personagens, o que influencia diretamente na direção em que essa história segue. Nesse jogo, o ator-jogador não só lida com os próprios códigos morais, mas com os dilemas apresentados pelos personagens, o que pode definir a vida ou a morte de qualquer um deles.

5. CONCLUSÃO

Apesar de todo o trabalho de introdução aos videogames apresentado até aqui, considero que é essencial para compreensão do panorama geral desse trabalho de conclusão de curso que o leitor permita a si mesmo experienciar um jogo eletrônico em algum momento de sua existência, independente do gênero ou do grau de dificuldade. É importante também sempre levar em conta que videogames, apesar de toda a sua expansão e popularidade nos últimos anos, foram e ainda são tecnologias que economicamente limitam seu acesso de grande parte da população, mas se puder jogar, jogue e reflita sobre os pontos aqui destacados, que pelo menos em minha própria experiência transformaram a forma com que enxergo essas mídias.

Levando em consideração os pontos aqui destrinchados na relação de um jogo eletrônico e a noção de um indivíduo que se assume ao mesmo tempo como jogador, ator e espectador, variando e coexistindo no decorrer da experiência de jogo; através do conceito ampliado dos ciborgues vampirizados apresentado por Guimarães e outros (2017) no qual o ator-jogador controla o corpo e as escolhas do personagem que interpreta dentro do universo digital; baseado ainda na compreensão da teatralidade por Leonardelli (2011) que considera esta o encontro da alteridade, e não necessariamente dos indivíduos, é possível compreender que o ato de jogar videogame para além da diversão e descontração está ligado à teatralidade, assim como seus elementos teatrais, na relação em que o ator-jogador cria consigo mesmo e com o corpo digital que habita na duração do jogo.

É possível concluir então, que o que aproxima o videogame de uma experiência teatral é o próprio ator-jogador em sua relação com o personagem controlado por ele. O ator-jogador assumindo esse papel adentra na trama se tornando parte dela, se transformando e sendo transformado pelos dilemas e os obstáculos a serem superados no decorrer da história. O indivíduo que joga cria o próprio aqui e agora em sua experiência a partir dos personagens que lhes são apresentados, seu próprio personagem vampirizado, e as relações que se formam a partir dessa vivência.

Essa nova forma de olhar para os jogos eletrônicos e o teatro abre margem para uma série de novas formas de se fazer teatro dentro dos jogos eletrônicos, não mais como uma ação de um só indivíduo, mas imagine por um segundo vários indivíduos vampirizando corpos digitais a partir de seus controles, teclados, ou novas tecnologias de realidade virtual que venham a surgir, atuando para demais indivíduos de todas as partes do mundo, que assistem atentamente um espetáculo, pensado dentro daquele mundo digital, montado com recursos infinitos e inimagináveis, e que se passa inteiramente em um palco, com público e atores, dentro

de um videogame. Essa visão por ora apenas especulativa de uma das possibilidades do futuro humano com os videogames mesclados a prática do teatro pode gerar ao mesmo tempo uma visão animadora e assustadora, mas para um artista ou entusiasta de videogames, qual futuro não seria?

6. REFERÊNCIAS

CAYRES, V. M. . **Drama Jogável: análise da aplicabilidade dos procedimentos do video game design no texto dramático**. 2011. (Apresentação de Trabalho/Outra). Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-Drama_jogavel.pdf> Acesso em: 12 de dez. de 2022.

CAYRES, V. M. .**Estruturas da ação dramática em videogames: especificidades e trajetória**. In: XI Seminário de Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação, 2015, Salvador. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2015. p. 99-108. Disponível em: < > Acesso em: 12 de dez. de 2022.

Celeste. Alberta, Canada: Maddy Makes Games, 2018. 1 jogo eletrônico.

COSTA, João P.L. **Começo, meio e fim: uma análise dos elementos de narrativa nos videogames**. In: SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, v. 11, Brasília, 2012. Anais eletrônicos. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full7.pdf> Acesso em: 12 de dez. de 2022.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação**. In: Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. 2005. p. 1313-1356.

FERRAZ, Nathalia; PAIVA, Lucas. **Além do jogo: os videogames enquanto mídia interativa e expressão artística**. VII SIMGETI - Simpósio de Gestão e Tecnologia da Informação, Grupo Educacional UNIS: Minas Gerais, 2021.

GAROTAS GEEK. **Captura de movimento em The Last Of Us**. 2016. 1 fotografia. 1280x720 pixels. Disponível em: < <https://www.garotasgeeks.com/14-games-que-utilizam->

captura-de-movimento-para-deixar-os-personagens-mais-realistas/ > Acesso em: 10 de agosto de 2023.

GUIMARÃES FILHO, A. C. ; BEZERRA, E. P. ; PEREIRA, J. A. T. R. . **Atores Ciborgues e o Ciberteatro: subjetividade, representação e o olhar mediado**. Comunicações em Informática , v. 1, p. 6-9, 2017. Disponível em: <
<https://scholar.archive.org/work/nahxo2t2pbfznad6br4gb5jtiu/access/wayback/http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/cei/article/download/36962/19544> > Acesso em: 09 de agosto de 2023.

JUUL, Jesper. **Introduction to Game Time**. In: WARDRIP-FRUIN, Noah and HARRIGAN, Pat (ed.) First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. pp. 131-142. Versão eletrônica disponível em <
<https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em: 17 de março de 2023.

LEMES, Daniel. Quais as gerações de consoles: cronologia dos videogames. **Memória BIT**. 28 de julho de 2014. Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/quais-sao-as-geracoes-de-consoles-cronologia-dos-videogames/>> Acesso em: 07 de abril de 2023.

LEONARDELLI, Patrícia. **Teatralidade e Performatividade: espaços em devir, espaços do devir**. Cena, n. 10, 2011.

MARTINS, M. Z. . **Corporalidades digitais: sobre metodologia de pesquisa entre corpos-ciborgues digitais**. REBEH - Revista Brasileira de Estudos da Homocultura , v. 2, p. 163-177, 2019.

MENDONÇA, B. A. . **Labirinto Escorregadio: Uma Experimentação em Gamearte**. In: 12 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - #12.ART, 2013, Brasília. Proceedings #12.ART, 2013. Disponível em:

<https://www.academia.edu/38864633/_ARTIGO_Labirinto_Escorregadio_uma_Experimentação_em_Gamearte> Acesso em: 20 de set. de 2023.

MENDONÇA, B. A. . **Xadrez Antropológico [GAMEARTE]**. 2021. Outra.

NOVAES, Yara de. **(Des)memória**. Direção de Yara de Novaes. Online, 10 de janeiro de 2021.

OLIVEIRA, Luísa de. **A jornada do herói na trajetória de Batman**. Boletim de Psicologia, v. 57, n. 127, p. 139-152, 2007. Disponível em:
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432007000200003>
Acesso em: 07 de abril de 2023.

Pathologic 2. Moscou, Rússia: Ice-Pick Lodge, 2019. 1 jogo eletrônico.

PAVIS. Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, inmigrantes digitales**. On the horizon, v. 9, n. 5, p. 1-7, 2001. Disponível em:
<https://articulateusercontent.com/rise/courses/628o3Y6iybq7SVyxLPgp_ATmxNc7yTAK/rM45aCQN-qsGD1vI-Nativos%2520digitales%252C%2520inmigrantes%2520digitales.pdf>
Acesso em: 11 de set. de 2023.

Pong. Nova Iorque, Estados Unidos: Atari Inc, 1977. 1 jogo eletrônico.

PORTAL BELO HORIZONTE, 2021. **(DES)MEMÓRIA - Teatro em Movimento**.

Disponível em: <<http://portalbelohorizonte.com.br/eventos/exibicao/artes-cenicas/desmemoria-teatro-em-movimento>> Acesso em: 07 de abril de 2023.

RAMME, Noeli. **É possível definir arte?**. Analytica-Revista de Filosofia, v. 13, n. 1, p. 197-212, 2009.

RAMOS, Filipe. **Pathologic 2: Um Diamante no Mundo dos Jogos**. Filipe Ramos, YouTube, 30 de out. de 2020. Disponível em:

<<https://youtu.be/CfTx9k9vqd4?si=t5clKnBTMGXTRQ5e>> Acesso em: 11 de dez. de 2022.

Resident Evil 2 Remake. Osaka, Japão: Capcom, 2019. 1 jogo eletrônico.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. Tradução Ivan Bosnic e Kalinka G. de O. Gonçalves; Revisão técnica Kechi Hiramã. — 9. ed. — São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

The Legend of Zelda: A Link to the Past. Quioto, Japão: Nintendo, 1991. 1 jogo eletrônico.

The Sims 4. Califórnia, Estados Unidos: Maxis, 2009. 1 jogo eletrônico.