

DRAMATURGIA E JOGOS ELETRÔNICOS – uma metodologia para ficção interativa *Hans Staden*.

Lorena de Oliveira Chagas¹

Resumo: Este artigo discute, a partir de uma sistematização preliminar de resultados do projeto de pesquisa “Ficção Interativa: o relato medieval de Hans Staden como dramaturgia para videogame”, um possível itinerário metodológico para a escrita de dramaturgia de jogos eletrônicos e sua provável importância no contexto de produção de jogos no Brasil.

Palavras-chave: dramaturgia, games, Hans Staden.

• **Introdução**

Entre os jogos de videogame da minha infância e os dos dias de hoje, verifica-se enorme avanço conceitual e técnico. Não só as tecnologias estão cada vez mais avançadas, mas sobretudo as histórias presentes nos jogos passam a ser dramas cada vez mais bem confeccionados. Diálogos com personagens do jogo, aventuras incríveis, emoção e participação ativa do jogador entram na cena dos jogos eletrônicos, abrindo ainda mais terreno para o sempre renovado desejo de ser parte de uma ação ficcional instigante.

Cada vez mais, no mundo contemporâneo, as narrativas assumem um caráter interativo, instaurando tramas nas quais o espectador pode atuar e interferir nos rumos da ficção, mais do que apenas testemunhar o ocorrido. Sobre esse fenômeno contemporâneo, Janet Murray, em seu *Hamlet no Holodeck*, esclarece:

Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador. (MURRAY, 2003. p. 50)

De acordo com Murray, portanto, a busca intensa pela interatividade seria uma grande responsável por tamanha inserção do drama nos jogos eletrônicos. No âmbito mundial, atualmente, os jogos eletrônicos têm capacidade de trabalhar desde o raciocínio lógico mais simples à mais sofisticada emoção da vertigem mediada pela

¹ Bolsista de Iniciação Científica do CNPQ – UFBA. vidadeoliveira@yahoo.com.br

tatibilidade. Experimentos com hologramas já são bastante viáveis, assim como consoles como o *Nintendo Wii*, cujos jogos permitem que um simulacro eletrônico de tênis ou de boliche instaure um ambiente de atuação que se confunde com a prática dos esportes em si.

No âmbito brasileiro, o desenvolvimento propriamente dito de games eletrônicos ainda é pequeno e acanhado, se comparado ao de países como os EUA. Contudo, tem aumentado. Há projetos disseminados em todo o país, devotados à criação de jogos para serem comercializados ou compartilhados *on-line*.

No início de 2009, minha relação de interesse e de trabalho com a dramaturgia, unida ao contexto do crescimento de produções dramatúrgicas para jogos eletrônicos, levaram-me a fazer parte da pesquisa de iniciação científica “Ficção Interativa: o relato medieval de Hans Staden como dramaturgia para videogame”, cuja equipe comporta, atualmente, mais um aluno pesquisador (Danilo Costa Canguçu) e tem orientação do Prof. Dr. Marcos Barbosa de Albuquerque (UFBA), dramaturgo.

O jogo *Hans Staden*, a ser concebido no âmbito de nossa pesquisa, tem como ponto de partida o relato do mercenário alemão homônimo (1525-1579)², atualmente considerado um dos principais documentos da história do Brasil seiscentista. Narram-se ali as situações vividas por um europeu que viaja ao Brasil em busca de aventuras e que acaba sendo preso pelos índios Tupinambá da costa brasileira. Cabe ainda lembrar que boa parte do imaginário e da mítica criados em torno dos rituais antropofágicos praticados por índios brasileiros decorre justamente da larga disseminação dessa narrativa na Europa do século XVI.

A pesquisa em torno da ficção interativa *Hans Staden*, que ainda não chegou à fase de programação, tem não só o intuito de criar um jogo de registro nacional, mas também o de pesquisar meios de produção para dramaturgia de jogos eletrônicos, sistematizando material teórico que sirva aos pesquisadores e demais interessados em trabalhar com esse tipo de dramaturgia, sobretudo no que diz respeito a metodologias implicadas neste tipo de pesquisa de criação.

- **Da História ao drama, do drama ao jogo**

Ao começar a pesquisa, antes de qualquer coisa, um dilema: como transformar um relato real em jogo? Como fazer o jogador identificar-se com um personagem calcado em um indivíduo real a ponto de querer ser ele e jogar através dele?

² STADEN, Hans. **Duas viagens ao Brasil**. Tradução de Angel Bojadsen. Porto Alegre: L&PM, 2008.

Unindo teorias do jogo a teorias do drama, optamos pelos seguintes procedimentos:

a) *Identificação do mythos*:

Etapa em que, a partir do conceito de *mythos* defendido por Aristóteles³, identificou-se um *mythos* ou fábula nos relatos de Hans Staden, para que, posteriormente, se pudesse compor um *mythos* condizente com o jogo.

Identificamos, primeiro, as principais ações (episódios) do relato, tais como: “Hans Staden naufraga.” ou “Surgem índios Tupiniquins acompanhados por portugueses e indicam a Hans Staden o caminho para Santa Catarina.”. Organizamos então esses eventos em uma linha contínua de ação.

Para encontrarmos a fábula do jogo, foi preciso, então, fazer uma nova seleção e organização de eventos para que, entre um e outro, houvesse relação de *necessidade* e de *verossimilhança*⁴. Desse modo, selecionamos apenas as ações do relato que atendiam a estes preceitos, abrindo exceção, obviamente, para aquelas extremamente necessárias ao *mythos*, sob a condição de identificá-las como um *deus ex-machina*⁵. Demonstro, abaixo, um trecho do roteiro de ações ao qual chegamos:

5. Dado o fim da tempestade, Hans e seus amigos aceitam a indicação dos índios tupiniquins e partem juntos para Santa Catarina, a fim de chegar ao Rio da Prata.
6. O navio de Hans Staden chega a Santa Catarina. Ele e seus amigos ancoram no porto, ainda sem saberem se haviam de fato chegado ao destino previsto.
7. Alguns tripulantes (incluindo Hans Staden) exploram a região ainda desconhecida para determinar seu paradeiro.
8. [*deus ex-machina*] Durante a exploração, Hans e os tripulantes, agora exploradores, encontram índios Carijós, acompanhados de um cristão e estes, ao serem perguntados pelos amigos de Hans Staden, afirmam que eles estão em Santa Catarina, confirmando suas expectativas.

³ “Ora o mito [*mythos*] é imitação de ações; e por mito entendo a composição dos atos (...).” (ARISTÓTELES, *Poética*, 1450a:30. Acréscimos meus.).

⁴ Recorro aqui aos conceitos aristotélicos de *necessidade* e de *verossimilhança*: “Porém Homero, assim como se distingue em tudo mais, também parece ter visto bem, fosse por arte ou por engenho natural, pois, ao compor a *Odisséia*, não poetou todos os sucessos da vida de Ulisses, por exemplo o ter sido ferido no Parnaso e o simular-se louco no momento em que se reuniu o exército. Porque, de haver acontecido uma dessas coisas, não se seguia necessária verossimilmente que a outra houvesse de acontecer, mas compôs em torno de uma ação uma a *Odisséia* – uma, no sentido que damos a esta palavra – e de modo semelhante, a *Ilíada*.” (e. g. *Poética*, 1451a:48)

⁵ De acordo com Aristóteles, *deus ex-machina* é um artifício narrativo desvinculado das afinidades de verossimilhança e de necessidade, utilizado para preencher lacunas na composição de um *mythos*. (e.g. *Poética*, 1453b:89).

9. Hans Staden e os tripulantes solicitam ajuda dos Carijós para retornar ao navio e estes os acompanham até o destino. Ao chegarem ao navio, são atacados pela tripulação, que pensam estar diante de uma armação dos selvagens.
10. Hans consegue esclarecer o quiproquó, restabelecendo a paz.
11. [*deus ex-machina*] O segundo navio, que havia se perdido no naufrágio, reaparece no local onde estão Hans Staden e seus amigos, de forma repentina.
12. Hans Staden e a tripulação seguem viagem em direção ao Rio da Prata.
13. O grande navio em que Hans viajava afunda e ele fica impossibilitado de seguir viagem para a região do Rio da Prata.

Este trecho ilustra um fragmento do *mythos* do jogo. Criado a partir do *mythos* do relato histórico, porém organizado para estabelecer uma relação de necessidade e de verossimilhança entre os eventos da ação.

Neste trecho, é possível perceber que, para que o navio de Hans Staden ancore em novo porto e que alguns tripulantes explorem a região, ainda desconhecida, é necessário que, antes disso, Hans e seus amigos tenham partido rumo a Santa Catarina e, do mesmo modo, é verossímil que, se Hans e seus amigos partiram rumo a Santa Catarina, ele e seus amigos aportem em um porto de Santa Catarina. Para manter a relação de necessidade nesse exemplo citado, por exemplo, foi preciso desconsiderar alguns elementos do relato do histórico (por exemplo: os viajantes teriam se perdido, rezado a Deus e, agraciados divinamente com uma diminuição da tempestade, ido parar em uma terra que, por acaso, era Santa Catarina), pois isso abalaria a coesão de nossa narrativa.

b) *Identificação da Missão:*

A partir do momento em que se tem uma fábula, ou seja, já se sabem os caminhos a serem percorridos pelo jogador, dos obrigatórios aos facultativos, surge então uma pergunta essencial: como converter estes eventos em um jogo?

Lee Sheldon, dramaturgo há muito dedicado à escrita de narrativas para jogos eletrônicos, defende que para despertar o engajamento do jogador é preciso que no jogo haja uma *missão*, ou o jogador tenderá à recusa. O jogador, motivado pela missão, é estimulado a conhecer o espaço fictivo do jogo e suas características.

Acompanhemos, por um momento, o relato de Hans Staden:

Eu, Hans Staden de Hodemberg, em Hessen, me impus como tarefa, se a Deus agradar, conhecer a Índia [...] Em Lisboa encontrei uma pousada, [...]. Fiquei algum tempo com ele, e quando lhe contei que havia deixado a minha

terra para navegar para a Índia, ele me disse que tinha chegado tarde demais. [...] No que lhe pedi que me ajudasse a encontrar uma outra oportunidade para a viagem [...]. Ele me engajou num navio como artilheiro. O capitão desse navio, de nome Penteado, tinha a intenção de navegar até o Brasil. (STADEN, 2009, p. 31)

Como é possível perceber, na história, a ida de Staden para o Brasil é, ao menos alegadamente, um acaso e não uma missão. Para motivar o jogador, seria preciso, entretanto, mais que um *deus ex machina* indicando a ida ao Brasil.

Dentro do livro de Hans Staden, não parece haver nenhuma missão tão interessante a ponto de, no ambiente de um jogo eletrônico, despertar o chamado para o engajamento do jogador. Como, então, manter o jogador motivado a chegar ao fim do jogo se, na história relatada, não há uma missão interessante a ser cumprida? O que é mais importante, em um caso como esses, para o dramaturgo ocupado na concepção de um jogo que remete a um relato histórico: a jogabilidade ou a veracidade?

Optamos pela jogabilidade, desde que o desvio não fizesse desmoronar a verossimilhança do relato histórico, atuando, outra vez, à sombra de um debate já anunciado na *Poética* de Aristóteles⁶.

A partir de todas essas decisões e conclusões, incluímos na história do jogo a necessidade experimentada pelo personagem de recuperar um mapa a ser encontrado no Brasil (evento plenamente possível dentro do ambiente das práticas mercenárias dos piratas do século XVI). E ainda uma fase anterior à viagem propriamente dita, sediada em Sevilha (onde Hans Staden de fato embarcou, segundo seus relatos), em que, a partir de jogos marcados primordialmente pelas categorias de *aléa* e *mimicry*⁷, o jogador receberia a missão de recuperar o mapa perdido, tornando-se, em consequência disso, um homem rico.

c) Divisão da fábula em choke points e fases.

No caso de jogos como o que concebemos para *Hans Staden*, que objetivam uma linha de narrativa a ser seguida, é preciso saber como levar o jogador aos pontos

⁶ “(...) não é ofício do poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. Com efeito, não diferem o historiador e o poeta por escreverem em verso ou prosa (...) – diferem, sim, em que um diz as coisas que sucederam, e outro as que poderiam suceder.” (*Poética*, 1551a-b:50)

⁷ Os conceitos de *aléa* e *mimicry* aqui empregados vêm da topologia do jogo proposta por Roger Caillois, que defende que o ser humano concebe e organiza jogos a partir de impulsos fundamentais de *aléa* (aleatoriedade), *mimicry* (imitação), *agón* (confronto) e *ilinx* (vertigem). Segundo Caillois, esses impulsos estão presentes em todos os campos da vida, inclusive nos jogos. Cada jogo tem predominância de pelo menos um destes impulsos, podendo contudo apresentar variadas combinações dos mesmos. (CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.)

necessários para o cumprimento do *mythos* do jogo, sem que isso comprometa a interatividade e a jogabilidade.

Lee Sheldon usa o termo *choke point* para definir os pontos da narrativa pelos quais o jogador, independente de suas escolhas e desempenhos, precisa passar para cumprir com a linha de ação concebida. Assim, *choke point* seria um ponto de gargalo na narrativa do jogo, no qual não há outro caminho a ser escolhido pelo jogador senão o que a narrativa impõe. Trata-se, portanto, de uma fase ou de um evento obrigatórios.

Entre um *choke point* e outro, a dramaturgia do jogo pode dar ao jogador opções de caminhos, contudo, todos o levarão ao *choke point* seguinte.

Em nosso jogo, os *choke points* foram organizados da seguinte forma:

- Partir para a América
- Chegar a São Vicente
- Partir para Bertioga
- Ser preso pelos índios
- Operar curas
- Participar do ritual antropofágico
- Libertar-se dos índios
- Embarcar para a Europa e entregar o mapa.

Entre um *choke point* e outro há um intervalo de narrativa que funciona como fase. Este intervalo é feito propriamente de jogo e de momentos de jogabilidade. Em *Hans Staden*, as fases ficaram definidas da seguinte forma:

Fase 1: Em Sevilha, Hans Staden precisa motivar-se para viajar e conseguir embarcar para a América.

*Cut-scene*⁸: Viajando para a América, o navio naufraga, Hans vai parar em São Vicente.

Fase 2: Em São Vicente, Hans deve conseguir um barco para seguir sua viagem e cumprir a missão que recebeu em Sevilha.

Fase 3: Em Bertioga, Hans deve aprender a viver na selva, para não morrer de fome.

Fase 4: Na aldeia, Hans deve escapar dos rituais antropofágicos e retomar sua missão de recuperar o mapa perdido.

Definidos os *choke points* e, conseqüentemente, as fases, o trabalho se volta ao desenvolvimento de uma dramaturgia de jogo para cada fase de modo que, superando a fase, o jogador construa seu caminho particular até o *choke point* seguinte.

⁸O termo *cut-scene* (breve trecho em que a jogabilidade é suspensa e que o jogador é colocado na condição de testemunha de um “filme” envolvendo seu personagem-jogador) é comentado, por exemplo, por Lee Sheldon: “ Há anos, cut-scenes têm sido o meio de contar a história em todos os tipos de jogos. Jogos de estratégia em tempo real colocam a campanha ou nível do jogo contextualizados com a cut-scene, tanto em fases de pelotões como em fases de personagens solitários de jogos de ação”. (2004, pp. 31-32. Tradução minha.)

Desse modo, a fase 3, por exemplo, é detalhada da seguinte forma:

Local:

São Vicente, Brasil, séc. XVI.

Missão:

A missão do jogador nesta fase é conseguir um barco para seguir viagem para o Rio da Prata.

Circunstâncias do Jogo

Hans precisa descobrir o preço dos barcos no porto (280, 320 e 350 moedas de ouro) e encontrar um anúncio grudado à parede de um armazém, no qual se lê: “procura-se: (imagens de 5 objetos – louça, relógio de bolso, escudo de família, broche de esmeralda, medalhão de ouro). Recompensa: 280 moedas de ouro.”

Organização básica do jogo:

Etapa 1: Hans deve procurar os objetos do anúncio, que estarão nos seguintes lugares:

Bolsa da velhinha da praça (terá de ser roubado).

Caixinha de moedas da igreja (terá de ser roubado).

Embaixo da mesa de cartas dos velhos que jogam *brisca* na praça (terá que pedir aos velhos para deixarem-no pegar).

No moinho de água em que os escravos trabalham (terá de negociar um pedaço de pão que tem na mochila para que os escravos o deixem pegar o objeto).

Na roupa de um mendigo (terá que negociar a troca por outra comida que tem na mochila).

Etapa 2: Levar os objetos à casa de justiça. Trocá-los pelo dinheiro.

Etapa 3: Levar o dinheiro para trocar pelo barco. Ao chegar lá, os barcos de 280 e 320 terão acabado. Hans terá de negociar o barco e o vendedor acabará vendendo-o por 280 moedas, em troca de ele trabalhar 1 mês na fortificação da Bertioga.

Desfecho da Fase:

Ao chegar à carruagem que o levará a Bertioga, Hans é apresentado a um espanhol que também havia negociado um barco e trabalhará com ele. O espanhol é Felipe.

d) *O desenvolvimento de cada fase*

Definidas as fases surgiu a necessidade de desenvolvê-las, pormenorizá-las. Para tanto, utilizamos como procedimentos:

1. Analisar e selecionar qual a topologia da jogabilidade predominante da fase (entre as já citadas, propostas por Caillois: *ilinx*, *agón*, *aléa* e *mimicry*).
2. Definir a missão específica da fase.
3. Criar o jogo da fase, atendendo às escolhas anteriores.

Na fase já citada acima, a fase 3, por exemplo, optamos por uma jogabilidade mais pronunciada de *mimicry*. Assim, independente de como concebêssemos o jogo, já havíamos definido que, nesta fase, o jogador, a partir de vestígios e de imitação da realidade, chegaria ao seu objetivo.

O próprio *mythos* do livro nos conta que, no naufrágio, Hans Staden perde o navio e que, agora, para chegar ao Rio da Prata, precisa conseguir um navio grande. Assim, a missão de Hans Staden, nesta fase do jogo, seria conseguir um navio maior para partir para o Rio da Prata.

Também segundo o *mythos* do jogo, o jogador deve passar pelo trabalho na fortificação da Bertioiga, para que seja preso, posteriormente, pelos índios. Como desejávamos que ele fosse para a Bertioiga e desejávamos que conseguisse um navio em São Vicente, concebemos o jogo de tal modo que, para conseguir um barco, parte do preço dele seria, obrigatoriamente, pago em trabalho por alguns dias na fortificação da Bertioiga. Assim, para cumprir a missão da fase, o jogador fatalmente se encaminharia para o próximo *choke point*.

- **Das considerações finais**

A pesquisa *Hans Staden* tem o objetivo de escrever um roteiro de jogo eletrônico em que prevalecem aspectos correntes das narrativas dramatúrgicas, programá-lo e levá-lo ao público. Com isso, nosso intuito é não só tornar o resultado da pesquisa um objeto de entretenimento, mas também um objeto de educação que, através do jogo, instaura a experiência de um personagem importante para a compreensão da história do país.

Para além de uma investigação sobre entretenimento ou educação, “Ficção Interativa: o relato medieval de Hans Staden como dramaturgia para videogame” é, antes de tudo, uma busca por discutir metodologias de construção de narrativas para jogos eletrônicos, suprimindo uma lacuna entre as publicações nacionais acerca do tema.

- **Referências bibliográficas**

ARISTÓTELES, **Poética**. Tradução de Eudoro de Sousa. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

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

SHELDON, Lee. **Character development and storytelling for games**. Boston: Thomson, 2004.

STADEN, Hans. **Duas viagens ao Brasil**. Tradução de Angel Bojadsen. Porto Alegre: L&PM, 2008.