

## O DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS NARRATIVOS INTERATIVOS ΠΑΙΔΙΑ: O JOGO COMO FERRAMENTA DE EXERCÍCIO DE CRIAÇÃO

Rodrigo dos Santos Estorillio <sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente texto descreve a realização de uma dinâmica de grupo que simulou um sistema interativo através de um jogo cênico. O estudo aborda questões teóricas de narrativa em jogos baseados no improviso e interatividade multimídia como um simulacro de realidade. O sistema foi desenhado a partir de conceitos como: o círculo mágico, a *paidia* e o *ludus*, de Huizinga (1980); o *agôn*, a *alea*, o *ilinx* e o *mimicry*, de Caillois (1990); os objetos e fenômenos transicionais, de Winnicott (1975); e finalmente, a teoria de obra aberta encontrada no discurso de Humberto Eco (1986). Procurou-se articular um prisma semiótico-narrativo investigando as relações estético-linguísticas desses autores, tensionando no exercício mimético-diegético e neste artigo as dimensões cognitivas da *paidia* e do *ludus*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Semiótica; Narratologia; Ludologia; Jogo teatral; Interatividade.

## THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE NARRATIVE SYSTEMS ΠΑΙΔΙΑ: THE GAME AS A TOOL OF THE CRIATION EXERCISE

**ABSTRACT:** This paper describes the making of a group dynamics that simulated an interactive system through a theater role-playing game. The study discusses theoretical issues of narrative in games based on improvisation and multimedia interactivity as a simulacrum of reality. The system was designed from concepts such as Huizinga's (1980) magic circle, *paidia* and *ludus*; Caillois's *agon*, *alea*, *ilinx* and *mimicry* (1990); the transitional objects and phenomena by Winnicott (1975); and finally, the open work theory found in Humberto Eco's speech (1986). We tried to articulate a semiotic-narrative prism investigating the aesthetic-linguistic relations of these authors, stressing in the mimetic-diegetic exercise and in this article the cognitive dimensions of *paidia* and *ludus*.

**KEYWORDS:** Semiotics; Narratology; Ludology; Theater role-playing game; Interactivity.

605

<sup>1</sup> Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo, pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP); Especialista em Cinema, com ênfase em produção, pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP); Bacharelado em Direito, pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC). Site: <https://sites.google.com/site/rodrigoestorillio/>. Participa do grupo de pesquisa *Kinedaria* desde 2020. E-mail: rodrigoestorillio@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O jogo como ferramenta de exercício de criação e posterior debate em sala de aula se revela um recurso de aprendizado e transmissão de conhecimentos notável. Do ponto de vista motivacional e de envolvimento pessoal — como material de suporte e interação cultural e educativa — além do jogo ser um espaço para pensar, um espaço para aprender e um espaço para aprender a pensar, o jogo pode ser analisado mediante os processos cognitivos implicados na sua resolução racional e sistemática, observando o comportamento de resolução de problemas em cada etapa do seu processamento e identificando o nível de comprometimento, desempenho e qualidade nas heurísticas aplicadas. De modo a que à avaliação se acrescente uma componente dinâmica de intervenção educativa, visando a uma reorientação e aprendizagem pelo método de tentativa e erro, bem como de construção de um modelo organizador de suporte cognitivo e afetivo na resolução de problemas.

Um dos autores que teve sua teoria exposta e debatida dentro do conteúdo programático ofertado na disciplina foi Huizinga (1980, prefácio), que parece convencido de que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Sua tese é a de que o jogo é anterior à própria cultura, porque os animais brincam entre si e com os homens, o que leva a crer que o jogo como atividade lúdica é até mais antiga que a ritualística, superando como função significativa “os limites da atividade puramente física ou biológica”. Todo jogo significa alguma coisa, e seja satisfação de certo “instinto de imitação”, de origem mimética, ou “necessidade de distensão” e “exercício de autocontrole”, o jogo sempre serviu como uma chave narrativa interna e externa, de origem diegética, como um impulso inato para treinar emoções e sentimentos individuais e coletivos, tal qual o amor e o desejo, ou como forma de diversão e exercício de poder. Huizinga (Ibidem, p. 4) diz que “todas elas partem do pressuposto que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo”.

Além das regras do jogo e do círculo mágico, Huizinga (1980, p. 85) trabalha outros conceitos que foram importantes para o desenvolvimento desta pesquisa, como a *paidia* e o *agôn* (dimensões do *ludus*); assim como os elementos antitéticos e agonísticos de oposição e rivalidade, que constituem os fundamentos da civilização, porque “o jogo é mais

antigo e muito mais original”. Outro teórico importante para o movimento é Roger Caillois, que amplia a relação discutida por Huizinga e categoriza os jogos, para além da paidia e do ludus; em *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

Na “teoria da obra aberta”, Eco (1976, p. 22) define a arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante”. Este conceito de obra de arte inaugura a chamada ‘abertura de primeiro grau’. Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica na relação homem-máquina postula-se a ‘abertura de terceiro grau’.

Souriau (1993, p. 48) desenvolve o raciocínio de que “no teatro e no essencial do dramático, ação e situação são correlatas. A ação deve levar a situação, e a situação deve conduzir a ação”. Já Winnicott (1975, p. 143) foi escalado porque sugere uma área intermediária de experiência humana (cultural) além das duas conhecidas e admitidas pela ciência, “que se encontra no momento de continuidade-contiguidade em que os fenômenos transicionais se originam”:

Tentei chamar a atenção para a importância, tanto na teoria quanto na prática, de uma 3ª área, a da brincadeira, que se expande no viver criativo e em toda vida cultural do homem. Essa 3ª área foi contrastada com a realidade psíquica interna, ou pessoal, e com o mundo real em que o indivíduo vive, que pode ser objetivamente percebido. Localizei essa importante área da experiência no espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente (WINNICOTT, 1975, p. 142).

## DESENVOLVIMENTO

A realização do experimento teatral, objeto de nossa investigação, partiu da estruturação dramática da peça de teatro *Os gadgtes*, escrita por mim em 2017. O texto dessa obra articula três linguagens, esteticamente harmônicas e integradas em uma arte consubstanciada: a **escrita**, a ser visualizada em telão por espectadores no palco de um teatro e tendo a função de simular uma sala de bate-papo *on line* (conversas entre pessoas à distância, por intermédio de um sistema de computadores conectados em rede, escritas e transmitidas em caracteres digitalizados, assim como em áudio e vídeo ao vivo e em tempo real); a **cinematográfica**, a reproduzir sequências pré-gravadas em exibição por computadores operacionalizados por atores em cena, o que complementaria a simulação

do *chat* com a abertura de câmera por parte do usuário; e a **teatral**, a ser operacionalizada por atores reais em cena executando papéis alternados entre personagens dito 'reais' e seus 'avatars' fictícios na 'grande mãe', uma rede mundial de computadores que simularia o *chat*.

Os *gadgets* retrata pessoas e seus modos de vida condizentes a um mundo virtual muito em voga nos dias atuais, que permite a qualquer pessoa criar, inventar ou simular um *avatar* de si mesmo e “navegar”, ou “surfear”, na rede (internet) de modo anônimo em um ambiente virtual, inclusive em redes sociais e salas de bate-papo. Na concepção hindu, *avatar* significa uma manifestação corporal de um ser imortal que pode assumir a forma humana ou a de um animal. O termo adquiriu um conceito de total inversão dentro do universo computacional. Já a palavra *gadget* adquiriu contornos específicos no campo da psicanálise quando Lacan (1974, p. 203) faz uso dela para referir-se “aos objetos de consumo produzidos como objetos desejados que se oferecem como objetos de consumo rápido”. E, como os seres humanos investem tempo e dinheiro criando 'avatars' virtuais de 'si mesmos', pela lógica capitalista de consumo, na qual estão agregados o saber científico e as tecnologias em geral, essas pessoas que estariam investindo suas energias em tornarem-se desejáveis aos eventuais parceiros (primeiramente virtuais, e depois, eventualmente se tornando reais), sem estabelecimento de laços sociais, e que poderiam ser consideradas — pelo menos no instante momentâneo do prazer, durante o relacionamento virtual — como 'sujeitos-mercadorias'.

O jogo cênico foi dividido em duas equipes, e enquanto metade observava a outra executava. Um aluno da outra equipe fez o papel do *interator* (às escuras) e um membro na nossa o 'sistema' (representado por mim). Os demais participantes do exercício interpretaram os papéis dos usuários (reais e virtuais) desse sistema improvisando suas falas e ações, criando seus próprios personagens, conflitos internos e motivações pessoais. O enredo e a narrativa ficaram por conta do improviso e das regras que desenhei. O conjunto das ações executadas no exercício e a exposição dos fatos consumados elenco a seguir.

Propositivamente, o *interator* foi convidado a 'entrar' em um jogo de simulação — um *chat* de relacionamento — em que usuários interagem (através de seus *avatars* criados em ambiente virtual) com *avatars* de outros usuários também operados em rede *on line*.

Observa-se que não pudemos simular adequadamente essa situação, já que não tínhamos como reproduzir a área comum de uma sala de bate papo contendo um espaço virtual de um *chat* reservado a não ser que optássemos por usar uma sala pública já conhecida, nem havíamos alocado telas de visualização, computadores ou consoles que permitiriam um melhor uso do sistema virtual. Mas, como a intenção era de reproduzir um “experimento cênico de simulação de sistema interativo”, com o “desenvolvimento de sistema narrativo interativo (ferramenta livre)” e “criação dirigida de proposta de obra interativa de acordo com a pesquisa individual”, realizando um “jogo cênico: recriação do experimento do texto *Dramatic Presence*” — objetivos extraídos da ementa da disciplina NIAV do PPG-CINEAV da UNESPAR — resolvemos encenar todo o procedimento e o sistema em si, através do uso de palavras-chave e comandos.

Depois de ‘falsamente’ interagir no campo público do *chat*, o *interator*, ao assumir a característica primordial do *ludus* e da *paidia*, que é o jogo apoiado na *mimese*, na fantasia e na brincadeira, e o *interator*, tendo escolhido o seu gênero, foi instado, orientado e convencido (pelo sistema e *avatares*) a escolher outro usuário para entrar no modo privado da sala entre as seguintes opções: homem, mulher ou incógnito. O *interator* ainda poderia girar a “roda da fortuna” e o jogo escolheria por ele o outro usuário, aleatoriamente. Destaca-se aqui o momento *alea* que o sistema proporcionaria como experiência ao *interator*. Caillois (1990, p. 27), escreve que se “o *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* (reinvindicaria) a demissão da vontade, uma entrega ao destino”.

Caillois afirma que o jogo revela uma ‘bipolaridade fundamental’, que, nas palavras de Lyra (1999, p. 34), “ele designa pelos termos *paidia*, a exuberância, a fantasia, a improvisação, e *ludus*, a regra, a convenção”; e que envolve quatro estruturas “dominantes”: o *agôn*, a *alea*, o *mimicry* e o *ilinx*; ou seja, o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem (CAILLOIS, 1990, p. 32). Caillois complementa o que Huizinga (1980, p. 33) ressalta, que: “o jogo é uma atividade livre ou ocupação voluntária”; “o jogo não é vida corrente nem vida real, trata-se de uma evasão da vida real, visto que não pertence à vida comum” (Ibidem, p. 11); “todo jogo tem suas regras, são estas que determinam aquilo

que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (Ibidem, p. 12); “todos eles são mundo temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial, ligado ao domínio da estética” (1980, p.13).

O círculo mágico definido por Huizinga, “um mundo imaginário e temporário onde as regras do jogo são consideradas como uma descrição correta e adequada da realidade, onde as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade” (1980, p. 15), é apoiado pelo comum acordo com os jogadores. Esse atributo do círculo seria o que combina competição e colaboração do jogo e explica as características motivantes dos jogos. É dentro dele em que se torna aceitável a ideia de que as regras podem ser uma descrição correta do funcionamento de um sistema real, fora do círculo mágico. Nesse modo, em que os usuários supostamente deveriam trocar mensagens ainda mais reveladoras sobre si mesmas, o ‘sistema’ (acionado por mim através da vocalização de um aviso e comando) trava quando se inicia uma ‘troca de estímulos’ por meio da operação de controles a distância.

O sistema, a partir desse ponto — da execução dos comandos, rolagem da programação e evolução da história — entra em colapso, dando *bugs* (defeito, falha ou erro no código de um programa que provoca seu mau funcionamento), e se reinicia, depois de ‘aparentemente’ o *avatar* ‘morrer’. Isso se deu em três passos: primeiro o *avatar* do personagem apresentou defeito; depois o ator que o representou fingiu que morreu num curto-circuito elétrico (já que estaria conectado à máquina por meio de uma touca eletromagnética de circuitos neurais); e finalmente, o “sistema” foi emitindo avisos do passo a passo do jogo e alertas de segurança.

Em seguida, o *interator* deveria decidir se optaria investigar o ocorrido ou não, já que, se o sistema fez com que o *avatar* ‘morresse’, o que teria acontecido com o outro usuário: ‘fritado’ seu cérebro e morrido também?

Ou seja, ele deveria refletir sobre a gravidade da situação, de que talvez também estivesse correndo risco de morrer caso entrasse no sistema, que poderia entrar em colapso novamente. Neste ponto o exercício não teve continuidade, devido ao transcorrer do tempo que foi estipulado para seu desenlace e também porque a própria equipe decidiu realizar apenas a primeira etapa da programação.

No sentido de prestar esclarecimentos de como o exercício foi programado, discorreremos a seguir o restante do formato desenhado. Em uma estratégia de proporcionar uma narrativa bifurcada, estabelecemos cursos distintos para o andamento da história, que entraria em um segundo modo de jogo:

**Opção 1** — se decidisse que sim, o *interator* deveria investigar as pistas do que teria realmente acontecido com o outro usuário, já que o ‘sistema’ de seu computador foi ‘resetado’; mas, ao fazer isso, o sistema também fez um *backup* de tudo, com histórico de entrada e saída (texto, voz e imagens). Ao fazer isso, o *interator* descobriria que o outro usuário teria sido assassinado de ‘verdade’.

**Opção 2** — se o *interator* desistisse de investigar a morte do usuário, ele deveria destruir as evidências do caso, a fim de ocultar sua participação como testemunha no crime, mas um entregador iria até sua casa e lhe entregaria um pacote-bomba. Agora, o *interator* deveria decidir se abriria ou não o pacote, já que ainda não saberia que se trataria de uma bomba entregue pelo assassino.

Juntando as pistas, o *interator* deveria ajudar o ‘sistema’ a prender o assassino, recolhendo as provas de autoria do crime, que estariam ocultas no próprio sistema, no aplicativo do jogo. Se ele abrisse o pacote, morreria. Se jogasse de novo, para juntar mais provas contra o assassino, deveria escolher entre os outros usuários que sobraram. Mas, e se o assassino fosse um deles?

Se o *interator* escolhesse a opção de jogar com o assassino (que ele ainda não saberia quem é), poderia ser ‘fritado’ e morrer também. Se o *interator* escolhesse jogar com o usuário inocente, ambos poderiam se tornar vítimas.

Como solução, o ‘sistema’ poderia conduzir de modo mais incisivo a narrativa, repassando comandos ao *interator* que deveria descobrir rapidamente a identidade do assassino e ajudar a prendê-lo, antes que mais alguém morresse. Se fizesse isso, ele ganharia o jogo. Lembrando que o *interator* poderia matar o outro usuário por acidente ou de propósito, já que teria em sua posse a bomba e o mecanismo de ‘fritar’ o cérebro do outro usuário mesmo sem saber quem seria o assassino (o que ocorre com o reset do sistema). O *interator* poderia ‘escolher errado’ e matar ‘sem querer’ a outra vítima, sendo acusado por homicídio e ocasionando sua prisão, livrando o verdadeiro assassino. O jogo,

neste caso, acabaria. Se o *interator* acertasse em sua escolha aleatória, jogando com o assassino e matando-o antes de ser morto por ele, o *interator* até poderia tentar provar que agiu em legítima defesa, mas fatalmente seria condenado por homicídio, acusado de ser ele o serial killer.

Portanto, as escolhas do *interator* refletiriam no andamento do jogo, impactando a si e aos outros suas próprias decisões. Por exemplo: se o *interator* viesse a ser um homem e escolhesse uma **mulher** 'avatar', o outro usuário 'real' poderia ser um **homem**, e vice-versa. Isso fez com que o exercício impactasse de modo diferente na plateia e nos atores, porque um dos aspectos importantes na escolha do primeiro modo de jogo do exercício foi pensado no incômodo processo de representar uma sala de bate-papo com fins pouco ortodoxos. A ideia do experimento não foi de constranger os atores a trocarem carícias ou intimidades, mas de pelo menos retirá-los de um padrão comportamental e de certa 'zona de conforto'. O resultado foi que todos acharam o exercício muito proveitoso, no sentido de que se divertiram bastante. Os espectadores deram algumas risadas ao longo do experimento e os atores, mesmo que tenham em algum momento tido dificuldades de desenvolverem suas falas e não interagissem com maior desenvoltura nos seus papéis, criaram diversas situações cômicas e dramáticas: um aluno disse que era um marciano (o que fez com que o *interator* o escolhesse); uma aluna disse que era de uma mesma cidade que o *interator*, causando uma aproximação entre eles e decurso de diálogos mais lógicos e encadeados; e finalmente, o outro ator disse que era mulher mesmo sendo um homem, mostrando que o *avatar* de uma pessoa nem sempre representa essa pessoa fidedignamente.

A segunda parte do exercício que foi encenada mostrou ainda mais fortemente essa questão na escolha de quem representaria o papel do usuário e seu *avatar*. Quando o *interator* (homem) aceitou o convite do 'marciano' (homem) para dirigirem seus 'avatares' até a sala em modo privado, os 'avatares' também eram representados por homens. Isso não resultou em empecilho algum no momento do exercício, mas deu uma mostra da força dos elementos de *paidia* e de *ludus* que o jogo possui quando os participantes envolvidos no processo se doam para a experiência. Essa questão não foi incluída como uma narrativa dentro do exercício nem debatida no momento seguinte, mas foi levantada dias depois.



Para finalizar a parte que discorre sobre a criação do exercício e sua narrativa, iremos concluir a apresentação do sistema, o fechamento da história e das escolhas do *interator*: se o *interator* escolhesse o incógnito, morreria, já que este seria o assassino, representado pelo dragão de fogo. Se o *interator* “morresse” rapidamente, poderia ser substituído por outro membro da outra equipe, que, a partir de então, se tornaria o novo *interator*. Ou ainda, imaginando outra configuração para o mesmo jogo: não importaria a escolha do *interator*, que até poderia transferir o poder de suas escolhas para a plateia, o assassino seria sempre a terceira opção.

A oposição e justaposição do equivalente binário representado pelas escolhas do jogo pelo gênero — **homem**, **mulher** ou **incógnito** — revela uma opção pelo sistema heteronormativo, intenção esta de ressaltar o objetivo aparente do jogo em si e das opções do assassino misógino instado no roteiro do exercício. O contexto da dinâmica do processo foi de trabalhar o conceito do assassino (o dragão de fogo ou dragão da morte) como um “desmancha-prazeres”, teorizado por Huizinga (1980, p. 14) como “o jogador que desrespeita ou ignora as regras”. O usuário que não acata as regras do jogo de simulação do *chat* de relacionamento, “matando” as vítimas que convence a entrar no modo privado e trocar confidências em videoconferência, demonstra que é um sexista e um desmancha-prazeres porque “priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’”. Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores” (ibidem, p. 14). Em outra passagem de Huizinga (ibidem, p. 15), evidencia-se mais fortemente a posição do usuário como esse personagem assassino: “frequentemente acontece que [...] os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias [...] todas as suas ações são marcadas por certo elemento lúdico”. É exatamente isso que acontece quando o assassino age, provocando o clímax do *ilinx* (a vertigem pelo gozo da morte) e o encerramento do jogo inicial, obrigando o *interator* a performar um novo jogo, agora de “pega-pega”, representado pelo *agôn* (o competir pela vida).

A simulação ou *mimicry* está presente o tempo todo no exercício proposto e a *alea* (sorte) ronda os personagens a cada nova fase do jogo. Para Caillois (1990), na presença de *alea*, “o destino é o único artífice da vitória”, e “se trata mais de vencer o destino do

que um adversário”. Dessa forma, o *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino (Ibidem, p. 27). Caillois (Ibidem, p. 41) define que o *mimicry* corresponderia ao imaginário, à ilusão:

O jogo pode consistir não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento [...] Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir outra (CAILLOIS, 1990, p. 41).

O *ilinx* é um “estado de exaltação”, “fuga” e “evasão” e está associado à “busca da vertigem”. Caillois (Ibidem, p. 44) acredita que “consiste numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico”. Trata-se, obviamente, de um “atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico” (Ibidem, p. 45). Caillois (Ibidem, p.35) declara que:

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a sua prática do *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança (CAILLOIS, 1990, p. 35).

O jogo proposto envolveu elementos de *paidia* e de *ludus* na sua sistematização narrativa, com um desenvolvimento programado para despertar o interesse pela interatividade entre os participantes e estimular o discurso e o debate entre eles acerca dos conceitos envolvidos no experimento — exercício de tensionamento entre narratologia e ludologia; de choque entre comportamentos agonísticos e antitéticos ‘reais’ e ‘virtuais’; aplicação de regras e convenções, pelo lado do *ludus*, e de fantasia e improvisação, pelo viés da *paidia*.

“Toda obra artística supõe um universo”, e Souriau (1993, p.21) destaca que “sem irrupção do microcosmo cênico pelo universo da obra não existe teatro”. Ele compara o autor a um demiurgo e o recorte de sua obra a um pequeno cubo, escrevendo sobre essa relação que não tem limites e pode se igualar em amplitude ao universo real e até mesmo confundir-se com este. Uma situação dramática é a forma particular de tensão inter-humana e microcós mica do momento cênico.

“Esse pequeno cubo de realidade”, como gosta de chamar Souriau (1993, p. 24), deve ser ampliado, “prolongado seu espaço real para um espaço ilusório”, perfazendo uma dupla função de recorte e contraste “entre as realizações físicas do microcosmo cênico e a

espiritualidade do macrocosmo teatral”, o que hipoteticamente se configuraria num *tesseracto* ou hipercubo de quatro dimensões, com capacidade de transfigurar — por intermédio da relação autor-obra-recepção, consubstanciada neste caso pelos elementos teatrais da cena, dos atores e da performance; ou melhor, da mimese, da diegese e da recepção — diversos elementos reais em uma categoria ficcional (dimensão simbólica); produzindo vários significados em um significante (dimensão convergente-divergente); que pode vir a ser uma experiência marcada pela frustração (dimensão ilusória), ou um aprendizado (dimensão construtiva). Souriau (1993, p. 35), aponta que:

Todo o teatro está nesse jogo alternativo das forças nucleares, ora caminhando paralelamente, ora apoiando-se umas nas outras, para depois ver jorrar do interior desse próprio apoio o impulso para frente que as transporta para o futuro. [...] Tudo é igualmente dinâmico aqui, dinamismo esse que, depois se exerce ou na progressão para outros momentos, ou na tensão interna do momento (SOURIAU, 1993, p. 35).

Júlio Plaza (1990, p. 9), em análise dos principais conceitos e interfaces teóricas que conduzem à compreensão das relações autor-obra-receptor e à arte interativa, partindo seu estudo da Obra aberta, de Humberto Eco, escreve que:

A abertura da obra de arte à recepção, relacionada necessariamente às três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração), detona vários graus para a interpretação. A Obra Aberta se identifica com a “abertura de primeiro grau” pois remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a “abertura de segundo grau” da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela Interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a “abertura de terceiro grau”. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das Imagens de Terceira Geração (PLAZA, 1990, p. 9).

Para Jenkins (2009, p. 30), “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos”. Segundo ele (Ibidem, p. 31), “a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros”, por que:

Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2009, p.31).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além da história e seu contexto, há que inserir na análise do jogo também o universo do observador e “o tipo de pergunta que ele endereça à imagem”, aqui expressando o argumento de Xavier (2003, p. 33) sobre o cinema. Ou seja, dentro de que situação se dá a leitura e ao longo de que eixo opõe-se verdade e mentira, revelação e engano. O autor expõe o que convencionava tratar por “dimensão política da imagem”, mas poderíamos estender esse raciocínio a qualquer obra estética e artística e não somente à imagem cinematográfica, desde que consigamos estabelecer o contexto de sua produção e reprodução. A arte, no sentido ocidental, em relação a sua tradição, distingue-se em três grandes regimes de identificação e o primeiro deles é o regime ético das imagens, para Rancière (2005). O autor ensaísta, declara que “aqui, a ‘arte’ não é identificada como tal, mas se encontra subsumida na questão das imagens” (RANCIÈRE, Ibidem, p. 28). Elas são objeto de dupla questão: a) quanto à sua origem (seu teor de verdade); e b) quanto ao seu destino (os usos que têm e os efeitos que induzem). Já dissemos que o experimento pode ser analisado como uma ferramenta de exercício de criação e se revela também como um recurso de aprendizado, porque proporciona aos envolvidos em sua aplicação métodos avaliativos baseados na cognitiva das heurísticas aplicadas. A simulação do sistema permite aos jogadores uma rápida assunção dos valores propostos e a “praticar melhor a arte de traduzir suas aventuras intelectuais e de contratraduzir as que se lhes apresentam”, e aos espectadores a distância que separa o saber da ignorância. Para Rancière (2012, p.15), a aprendizagem é uma prática emancipadora aos espectadores, e a distância por eles ocupada “é a condição normal de toda comunicação”.

Avaliação heurística é provavelmente o método mais utilizado quando se trata de avaliação de interfaces (sistemas operacionais ou softwares distintos que não podem se comunicar diretamente). Ela é uma alternativa rápida e de baixo custo para encontrar falhas na aplicação de projetos, especialmente durante um ciclo iterativo (um conjunto

quase sequencial de tarefas) de desenvolvimento de software. Trata-se de um método de inspeção de usabilidade em que especialistas utilizam um conjunto de heurísticas (princípios e orientações práticas) e avaliam se a interface do software inspecionado as obedece ou não. Para cada heurística infringida, o avaliador julga a gravidade das consequências da infração, sinalizando assim a necessidade ou conveniência de se alterar a interface para torná-la (mais) usável.

Em retrospectiva, a revolução cognitiva foi o ponto de virada no qual o ser humano tornou-se independente de suas limitações biológicas. O *homo sapiens*, “com o surgimento de novas formas de pensar e se comunicar, conquistou o mundo, graças à sua linguagem única”, escreve Harari (2015, p. 27). Nós contamos, ouvimos e acreditamos em histórias, possibilitando que pensássemos de uma maneira sem precedentes e nos comunicássemos usando um tipo de linguagem totalmente nova e conseguíssemos expandir nossas formas de comunicação. O que diferenciou nossa espécie foi a capacidade de criar e transmitir informações sobre coisas que não existem. Somente os humanos podem falar sobre coisas que nunca viram, tocaram ou cheiraram, e dessa forma, criar realidades paralelas. Deuses, religiões, lendas e mitos apareceram pela, primeira vez, com a revolução cognitiva, e com isso, narrativas cada vez mais complexas foram criadas e transmitidas. A linguagem se estruturou e se modificou ao longo do tempo, codificando a vida do homem e ressignificando o mundo, reelaborando signos e símbolos e se desenvolvendo.

Os enredos de muitos dos filmes de hoje narram histórias sobre um modo de vida que ainda está por vir, repleta de desafios tecnológicos que têm em comum a imersão e a convergência.

Segundo Harari (2015, p. 410), “estamos em uma nova era: a da revolução científica”. As novas mídias, com suas ferramentas de multimídia e interatividade, reordenam as interfaces entre o cérebro e o processador digital da sociedade da informação, libertando potencialidades que devemos considerar e que transcendem as narrativas dos mais criativos escritores de ficção.

A criatividade é o fator decisivo para o ser humano nas atividades culturais do brincar, na arte e no jogo. Winnicott (1975, p. 63/79/80/142) diz que:

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: facilita o crescimento; conduz aos relacionamentos grupais; pode ser uma forma de comunicação. o natural é o brincar [...] É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação [...] e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self) [...] Pode ser visto como sagrado para o indivíduo, porque é aí que este experimenta o viver criativo (WINNICOTT, 1975, p. 63/79/80/142).

O jogo, sendo anterior à própria cultura, supera os limites físicos e biológicos do homem, nas palavras de Huizinga, por causa da sua função significativa. O jogo satisfaz as necessidades do ser humano e seus instintos miméticos e diegéticos, interna e externamente.

Winnicott (1975) propõe uma terceira área de experiência humana para situar o espaço transicional que o jogo (na transição entre o brincar e a realidade) significa, a da experiência cultural. Essa área intermediária de experiência é também transicional, “pois é nela que se arma o jogo”, para Lyra (1999, p. 37), “do cinema, entre diretor e filme, entre filme e espectador”. Já para nós, acreditamos que essa faculdade do jogo poderia ser estendida a quaisquer atividades criativas humanas, desde que assim se convencie na mente do jogador. Isso resultaria, tanto do ponto de vista do autor da obra criativa quanto do receptor, à luz da abertura da obra de arte de terceiro grau, proposta por Plaza (1990, p. 9), “um novo e decisivo agente de instauração estética”, porque a convergência midiática e o uso das ferramentas de comunicação já operam a serviço de uma lógica interna narrativa, segundo Jenkins (2009, p.31), representando uma transformação cultural que “altera o fluxo do pensamento racional e o processamento dos conteúdos transmitidos”. Como se o modo em que dialogamos as informações obtidas e os conceitos culturais em memória agissem nas sinapses cerebrais, fazendo-as construir pontes entre os níveis de inteligências cognitivas, operando a capacidade organizacional e criativa de acordo com nossas inferências subjetivas – informações, raciocínio e conclusão a serviço de uma lógica interna narrativa.

Olhando em perspectiva, a construção da trama e a complexidade da narrativa já trabalham nessa ótica. Para Harari (2015, p. 410), “o futuro guarda alterações substantivas na consciência e na identidade humana”.

A arte imita a vida ou a vida imita a arte? Ambas. E, ao mesmo tempo, nenhuma. Esse dilema filosófico, atribuído erroneamente a Aristóteles (Estagira, 384 a.C. — Atenas, 322 a.C.), ocupou durante algum tempo a mística dos discursos sobre estética e linguagem

narrativa. De acordo com Lemos (2009, p. 88), a frase original seria algo como “a vida imita a natureza” e está nos *Metereológicos* (IV, 3.381b, p. 6). Aristóteles (2009) trabalha no Livro II da Física, na Retórica e na Metafísica com os conceitos de arte como *tékhnē*, de imitação como *mímesis* e de natureza como *physis*. Não se trata, portanto, da arte como *poiesis* e da vida como práxis, como se depreende na *Poética* (2008, p. 37). Lemos (2009, p. 85) conclui que “Aristóteles uniu a matéria e a forma para explicar a natureza; a forma é concebida como princípio de uma substância concreta na qual há uma matéria formada”. A imitação da natureza por parte da *tékhnē* (arte) aparece como uma noção evidente, para Lemos (*ibidem*), e o termo *mímesis* é introduzido como expressão de uma verdade já conhecida. Segundo o autor, a natureza teria um princípio interno e a arte um princípio externo e acidental em relação à matéria produzida; mas, como a natureza, a arte tem que fazer, produzir, com matéria e forma — e esta é a analogia que liga a arte à natureza.

Para encerrar, citamos Rancière (2012, p. 15) em *O espectador emancipado*, por acreditar no propósito de uma nova metodologia que se principia a partir de um novo modelo actancial: “O mestre ignorante não ensina seu saber aos alunos, mas apoia suas aventuras pelo mundo das coisas e dos signos, que digam o que viram e o que pensam do que viram, que o comprovem e o façam comprovar”.

## REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Física I-II**. Trad. Lucas Angioni. 1 ed.. Campinas: Unicamp, 2009.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Trad. José Garcez Palha. 4 ed.. Lisboa: Cotovia, 1990.

ECO, Umberto. **Obra aberta**; forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Trad. S. U. Leite. Revis. H. de Campos. 1 ed.. São Paulo: Perspectiva, 1976.

HUIZINGA, Johann. **Homo ludens**. 2 ed.. Perspectiva: São Paulo, 1999.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens**: uma breve história da humanidade. 1. ed. Trad. Janaína Marco Antonio. Porto Alegre: L&PM Editora, 2015.

KELSO, M. T., WEYHRAUCH, P., BATES, J.. In PRESENCE: The Journal of Teleop. and Virtual Environments. **Dramatic Presence**. v. 2, n.1, MIT Press, 1993. Disponível em: <[https://research.utwente.nl/files/5326090/ImprovInteractiveDrama\\_swartjes.pdf](https://research.utwente.nl/files/5326090/ImprovInteractiveDrama_swartjes.pdf)>. Acesso em: 18 abr. 2019.

LACAN, Jacques Marie Èmile. In *Lettres de l'EFP. La troisième*. Paris: EFP, n.16, p.178-203, nov. 1975. Disponível em: <[http://staferla.free.fr/Lacan/La\\_Troisieme.pdf](http://staferla.free.fr/Lacan/La_Troisieme.pdf)>. Acesso em: 07 jul. 2016.

LEMOS, Carlos de Almeida. A imitação em Aristóteles. **Anais de Filosofia Clássica**. Rio de Janeiro, v. 3, n.5, p.84-90, 2009. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/FilosofiaClassica/article/view/16970>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

LYRA, Bernadete. Vendo um filme ou atravessando um território de jogo. **Significação: Revista Brasileira de Semiótica**. São Paulo, n.13, p. 29-44, mar. 1999. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90526>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

PLAZA, Júlio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. **CONCINNITAS – Revista do Instituto de Artes da UERJ**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p.7-34, mar. 2003. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/concinnitas/article/view/42746>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SOURIAU, Étienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. 2 ed.. São Paulo: Ática, 1993.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. 1 ed.. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. 1 ed.. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

Recebido em: 28/04/2020

Aceito em: 20/07/2020