

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA

GABRIEL BROCHIER

**PREPARAÇÃO PARA O PROTAGONISMO COMPARTILHADO:
descobertas e desafios através das experiências de um ator-jogador**

Porto Alegre

2023

AGRADECIMENTOS:

Aos meus pais, Reni e Renato, por todo o apoio, incentivo, carinho e paciência durante a graduação e durante a vida;

Aos meus avós, em especial à minha avó Nair, por terem sempre me dado inspiração, amor e força para continuar;

À minha orientadora Silvia, pelos anos de conversas, trocas, apoios, incentivos e por nunca me deixar desistir;

Aos professores Chico, Henrique e Patricia, por terem aceitado fazer parte das bancas de estágio e/ou TCC e por me acompanharem nesse processo e se disporem a compartilhar suas visões generosas;

A todos os professores do Departamento de Arte Dramática da UFRGS, por todo o conhecimento compartilhado com tanto carinho e vontade;

A Tatiana, minha primeira professora de teatro, que me apresentou ao mundo da atuação e mostrou para aquela criança tímida possibilidades de expressão e transformação que a fizeram brilhar os olhos, fazendo com que eu me apaixonasse pela arte dramática;

À Rena, minha amiga e parceira estagiária, pelas inúmeras horas de vontades, felicidade, dúvidas e frustrações trocadas;

Aos meus colegas de estágio, Martina, Thainan e Zigo, pelos meses de trocas, pesquisas, jogos e apoios no período mais desesperador de nossas vidas até então;

Ao Thiago, por sua passagem durante a montagem, pela abertura e carinho com que compartilhou suas visões e nossas vontades;

Ao meu amigo Henrique, pelo companheirismo, suporte e amparo nos momentos de desespero;

Às minhas amigas Laura, Mariana, Marina e Renata pelos mais de seis anos de trocas, experiências e companheirismo;

A Vera e Fred, amigos de infância que me levavam ao teatro e até hoje me acompanham nessa caminhada;

A todos os outros que deixaram sua marca em mim e me transformaram no que sou hoje.

RESUMO

Esse trabalho investiga mecanismos, técnicas, exercícios e outras formas de preparação da atuação, bem como compartilhar experiências pessoais, durante a criação e apresentação do que o autor chama de espetáculo-jogo. Trata-se de um estudo sobre um espetáculo interativo em que o público é jogador, atuante, e sua participação é o que move o jogo e, conseqüentemente, o espetáculo.

Palavras-chave: atuação; espetáculo-jogo; processo criativo; improviso; jogabilidade

ABSTRACT

This work investigates mechanisms, techniques, exercises and other forms of acting preparation, as well as sharing personal experiences, during the creation and presentation of what the author calls game-spectacle. This is a study about an interactive spectacle in which the audience is a player, that acts, and their participation is what moves the game and, consequently, the spectacle.

Keywords: acting; game-spectacle; creative process; improvisation; gameplay

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa da proposta virtual do jogo detetive.....	12
Figura 2 - Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado.....	15
Figura 3 - Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado.....	16
Figura 4 - Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado.....	16
Figura 5 - Diagrama de relações dos personagens.....	19
Figura 6 - Prints retirados do vídeo de proposta de cenário.....	22
Figura 7 - Print do Tumblr criado para exercício.....	24
Figura 8 - Frame de experimentação em vídeo.....	24
Figura 9 - Imagem de divulgação de A Lei de Lynch.....	25
Figura 10 - Frame da gravação da apresentação de A Lei de Lynch.....	27
Figura 11 - Imagem de divulgação do espetáculo Usuário Não Encontrado.....	27
Figura 12 - Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado.....	29
Figura 13 - Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado.....	31

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	6
2	PREPARAÇÃO DA ATUAÇÃO.....	10
2.1	JOGOS.....	11
2.2	NOÇÕES BÁSICAS DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS.....	14
2.3	JOGABILIDADE ENQUANTO TRABALHO DE ATUAÇÃO.....	17
2.4	OUTRAS FORMAS DE PREPARAÇÃO.....	18
3	O ESPETÁCULO-JOGO.....	21
3.1	CRIAÇÃO PARA O VIRTUAL.....	22
3.2	A LEI DE LYNCH.....	25
3.3	USUÁRIO NÃO ENCONTRADO.....	27
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
5	REFERÊNCIAS.....	32

1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho, busco relatar minhas experiências e descobertas como ator, no que chamei de espetáculo-jogo, tendo como base meu processo de criação do trabalho “Usuário Não Encontrado”, minhas experiências de espectador e de jogador, e aliados bibliográficos tanto do teatro, quanto do desenvolvimento de jogos. Pretendo aqui registrar e analisar um compilado de estratégias e informações que funcionaram, e outras que não funcionaram, durante esse processo específico e que podem ou não funcionar em outros processos com o mesmo objetivo ou, quem sabe, ajudar a inspirar outras iniciativas nesse campo.

Jogos sempre foram muito presentes na minha vida: no desenvolvimento, na alfabetização, no aprendizado, no lazer, nos processos de atuação e, muitas vezes, até em tomadas de decisões. Nos momentos de felicidade, nos de relaxamento e também nos momentos de tristeza, trazendo o conforto e distração necessários. Afinal, segundo o historiador, linguista e pesquisador do jogo como elemento da cultura, Johan Huizinga (2007, p. 5):

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.

Sendo algo tão presente na atuação e na minha vida, não vi outra alternativa a não ser colocá-lo como protagonista e foco da minha pesquisa. Ao assistir a mesa-redonda “O Borramento entre Expectação e Performance”, em junho de 2019, durante o Seminário Arte e Sociedade: Movimentos de Interação, projeto de Vitória Tilton sobre as relações entre público e espetáculo, tomei conhecimento do espetáculo A Casa do Medo, do grupo Macarenando Dance Concept, que se trata de uma experiência imersiva em terror e mistérios durante a visita de uma casa, no qual o público é guiado pelos atores e necessita encontrar a solução de um mistério ou a saída da casa. É um espetáculo de terror misturado com *Escape Room*, jogo de desvendar enigmas para seguir a história e escapar do local. No espetáculo, o público é parcialmente livre para tomar suas decisões, mas na maior parte do tempo é direcionado pelos atores. Assim surgiu a vontade de criar, em meu estágio de conclusão do Bacharelado em Teatro, um espetáculo em que o público teria total

liberdade para jogar juntamente com os atores, participando ativamente, buscando por pistas e solucionando mistérios, e que suas escolhas e ações realmente alterariam o andamento e resultado da peça.

Comecei com muitas dúvidas. Seria possível fazer um espetáculo em que o público pudesse jogar com tamanha liberdade, definindo o andamento do mesmo? Como promover a diversão e imersão na peça necessárias para que houvesse interesse dos espectadores em jogar e encontrar as respostas? Como atuar de acordo com esse universo que criaríamos, seguindo as propostas e direções que o público decidiria tomar, sem saber o que esperar, mas estando prontos para ajudar o público a seguir a história durante a investigação que deveriam fazer?

Assim, eu e Renata Lorenzi iniciamos juntos nossos processos de estágio de graduação em Interpretação Teatral, o que mais tarde resultaria no espetáculo *Usuário Não Encontrado*, e tivemos conosco uma equipe disposta a encarar esse desafio. Com orientações de Silvia Balestreri e Luciana Éboli, direção de Ricardo Zigomático e atuações de Martina Fensterseiffer, Thainan Rocha e de nós estagiários, começamos a pesquisa de criação de um espetáculo-jogo em que o público protagonizasse a investigação de um mistério e jogasse juntamente com os atores, interrogando-os e procurando por pistas que ajudassem a desvendar o mistério. Durante esse processo, fomos atores, dramaturgos, encenadores, cenógrafos e cenotécnicos, iluminadores, criadores de jogos, jogadores e tantas outras coisas.

O processo iniciou-se com uma reunião presencial entre mim, Rena (apelido de Renata Lorenzi) e Zigo (apelido de Ricardo Zigomático), em março de 2020, para conversarmos sobre nossas vontades no projeto: minha pesquisa sobre espetáculo-jogo e a pesquisa de Rena sobre o audiovisual no teatro. O encontro proporcionou ideias iniciais, porém antes de conseguirmos nos reunir com o elenco, iniciou-se a pandemia de COVID-19 e o isolamento social. Decidimos nos reunir de forma *online*, em uma chamada de vídeo através do aplicativo Messenger, e seguir nesse formato pelo tempo que fosse necessário, de modo a aproveitar o tempo e nos prepararmos para quando pudéssemos ensaiar presencialmente. Com o passar do tempo, surgiu a possibilidade de apresentar os estágios de atuação de forma *online*, e começamos a adaptar para esse novo formato o que havíamos criado até então.

A partir de jogos, exercícios e improvisos, nosso espetáculo-jogo “A Lei de Lynch” começava a se formar, com dramaturgia de Thiago Silva. Decidimos inscrever

o projeto no FAC Digital, edital de financiamento de projetos culturais, e continuamos desenvolvendo a estrutura. Durante o espetáculo, o público receberia todas as indicações através de um grupo de Whatsapp. Seria direcionado a uma transmissão ao vivo pelo Youtube, onde assistiria uma chamada de vídeo de um grupo de amigos, que não saberiam que estariam sendo observados. Receberiam, então, quatro *links* para salas do aplicativo de vídeochamada Zoom, onde teriam 30 minutos para interrogar os personagens a partir das informações observadas, para desvendar um desaparecimento. Ao final do tempo, em outra sala de Zoom, o público deveria debater e apontar, em conjunto, um culpado. Os personagens então entrariam na chamada junto com eles, receberiam a informação de qual teria sido o personagem escolhido e o “linchariam”, juntando-se ao público na acusação do personagem, excluindo-o e o atacando verbalmente. A apresentação ocorreu no dia 13 de novembro de 2020.

Os ensaios retornaram no final de janeiro de 2021 e, após a apresentação pelo FAC Digital, não satisfeitos com a história e com o jogo criados, uma vez que ficaram confusos tanto para os atores quanto para o público, levando a contrastantes entendimentos do que havia acontecido, decidimos mudá-los. Durante dois meses de novos improvisos, exercícios, testes e incontáveis alterações, chegamos na versão final do nosso espetáculo-jogo com elementos de mistério e terror, “Usuário Não Encontrado”, que conta com a seguinte sinopse:

Um grupo de amigos, abalados pelo desaparecimento de um deles, se reúne em uma chamada de vídeo. Coisas estranhas começam a acontecer. Você está convidado a comandar a investigação para desvendar este mistério. Se você aceitar participar, só terá uma chance de encontrar o culpado. Prepare-se, porque o jogo vai começar!

O espetáculo ocorre por intermédio de um grupo de Whatsapp, com o público recebendo pequenas informações sobre os investigados durante o dia de apresentação. Na hora da apresentação, os espectadores-jogadores recebem o *link* para uma transmissão ao vivo no Youtube em que observam uma chamada de vídeo entre quatro personagens e descobrem sobre o desaparecimento de um quinto. Ao final da chamada, recebem *links* para salas de Zoom de cada um e são orientados a interrogá-los por 30 minutos para descobrir o que aconteceu. Durante os interrogatórios, recebem a notícia de que o amigo desaparecido na realidade foi

assassinado e devem encontrar o culpado. Após o tempo acabar, têm 10 minutos para debater sobre suas descobertas e votar no culpado. Com o suposto culpado escolhido, recebem um vídeo final que informa se sua escolha estava certa ou errada. As apresentações do espetáculo-jogo ocorreram nos dias 9, 10 e 11 de abril de 2021.

Utilizo “espetáculo-jogo”, por falta de termo melhor e por ser o mais descritivo possível, para definir um espetáculo teatral que é jogado juntamente com o público, de modo que o decorrer do espetáculo e o destino final estão entrelaçados com as decisões do público durante o jogo. Dessa forma, cada sessão é única, toma caminhos diferentes, e, se os espectadores não estiverem dispostos a jogar, não há evolução no espetáculo. Encontrar maneiras de atrair e interessar os espectadores através da sua participação ativa é um trabalho fundamental da atuação nesse cenário, pois o que funciona em uma sessão pode não funcionar na sessão seguinte. Como estar preparado para a imprevisibilidade do público?

2 PREPARAÇÃO DA ATUAÇÃO

As experiências geradas por um espetáculo-jogo diferem bastante das experiências de um espetáculo tradicional, em que o público “somente” assiste ou até mesmo interage de uma forma específica prevista pela peça. Tanto para os espectadores-jogadores, que sentem o poder de suas vontades e escolhas ou a falta delas fazerem diferença no espetáculo – vivido como um espaço seguro em que, independentemente das suas escolhas e do rumo que o jogo tome, o universo que será afetado será o lúdico, sabendo que nada de ruim acontecerá com eles próprios - quanto para os atores e atrizes, que estão em um estado de alerta e vulnerabilidade ainda maior do que em outros tipos de espetáculo e sabem que são suas ações que comandam o jogo ao mesmo tempo em que são dependentes das ações do público. Este pode seguir uma rota que os artistas pensaram e para a qual se prepararam especificamente, como também por uma rota nem antes imaginada pelos envolvidos, surpreendendo o elenco. Sobre essas incertezas e imprevisibilidades da interação, o autor e desenvolvedor de jogos eletrônicos Jesse Schell (2015, p.12, tradução nossa) escreveu:

Desenvolvedores de jogos precisam lidar com muito mais interação que designers de experiências mais lineares. O autor de um livro ou série está projetando uma experiência linear. [...] Não é tão fácil para os desenvolvedores de jogos. Nós damos aos jogadores uma grande parte de controle sobre o andamento e sequência de eventos na experiência. [...] Ao mesmo tempo, porém, isso faz com que seja muito mais difícil de saber exatamente qual experiência está realmente chegando na mente do jogador. Então, por que fazemos isso? [...] Somos simplesmente masoquistas? Apenas fazemos isso pelo desafio? Não. Como todo o resto que desenvolvedores de jogos fazem, nós fazemos isso pela experiência que isso cria. Existem certos sentimentos: sentimento de escolha, sentimento de liberdade, sentimento de responsabilidade, sentimento de conquista, sentimento de amizade, e muitos outros, que somente experiências baseadas em jogos parecem oferecer. É por isso que passamos por toda a dificuldade - para gerar experiências que não podem ser obtidas de nenhuma outra forma.¹

¹ No original: “Game designers have to cope with much more interaction than the designers of more linear experiences. The author of a book or screenplay is designing a linear experience. [...] Game designers don’t have it so easy. We give the player a great deal of control over the pacing and sequence of events in the experience. [...] At the same time, though, it makes it much harder to be certain just what experience is really going to arise in the mind of the player.

So, why do we do it? [...] Are we simply masochists? Do we just do it for the challenge? No. As with everything else game designers do, we do it for the experience it creates. There are certain feelings: feelings of choice, feelings of freedom, feelings of responsibility, feelings of accomplishment, feelings of friendship, and many others, which only game-based experiences seem to offer. This is why we go through all the trouble—to generate experiences that can be had no other way.”

Em um espetáculo jogo, os espectadores podem aproveitar esses sentimentos de liberdade, realização e responsabilidade enquanto exploram as possibilidades em um ambiente seguro, sabendo que não haverá consequências na vida real caso tomem uma decisão errada. Já os atores, que trabalham para proporcionar esses sentimentos, acabam também por experimentá-los ao jogar com o público e auxiliá-lo no processo.

Por isso, o ensaio de situações ou cenas específicas prováveis de ocorrer é, sim, importante, mas mais importante ainda é estar preparado e aberto para o que não foi imaginado, para o imprevisto, para o que quer que o público traga e pelo caminho que decida ir. Durante o processo, me deparei com diversos questionamentos, com diversas barreiras. Como guiar o público ao mesmo tempo em que o deixe livre para chegar em seu próprio final, de modo a não ter uma solução única que deve ser seguida a fim de ter uma conclusão do espetáculo jogo? Como não gerar frustração durante o jogo? Como lidar com o imprevisto?

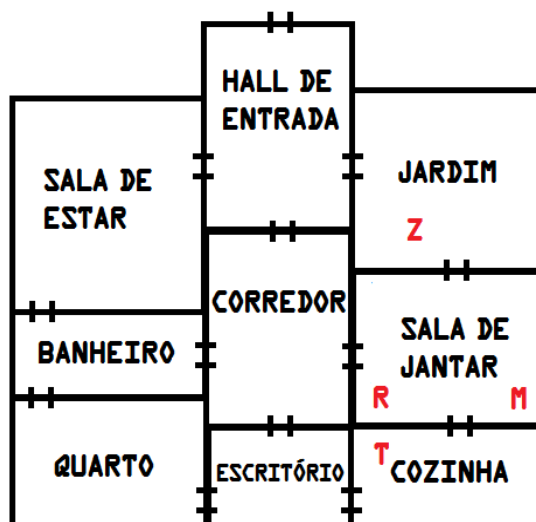
Durante as experimentações, percebemos que, para melhor lidar com os momentos das entrevistas, deveríamos saber as reações dos personagens a cada momento, de modo a impulsionar o jogo. Não sabemos qual ação vem a partir do público, mas sim como cada personagem reage a perguntas ou situações específicas. Não devemos tentar adivinhar o que o público irá trazer, mas estar pronto para receber o que vier e reagir, improvisar, com isso.

Durante o processo, experimentamos diversas formas de preparação. Para além de exercícios e jogos teatrais, jogamos jogos comuns, propostos por todos do grupo, e, em uma etapa seguinte, trouxemos jogos criados ou adaptados por cada um para serem jogados através da tela do computador. Todos os jogos, em algum nível, ativavam a integração, a argumentação, a improvisação e a criatividade da equipe. Essa foi uma etapa extremamente importante tanto para a preparação da atuação, quanto para a dramaturgia do espetáculo.

2.1 JOGOS

O primeiro exercício recebido durante os ensaios consistia em levar um jogo adaptado para jogar em uma vídeo chamada do Messenger. Surgiram jogos como: *Duas verdades e uma mentira*, com a história de que um dos jogadores havia matado

alguém, cada um recebeu três frases sobre suas relações com a vítima e deveríamos conversar sobre elas para descobrir qual a falsa e encontrar o assassino; *Quem sou eu*, em que cada jogador escolhia uma pessoa ou personagem para o próximo jogador e deveríamos fazer perguntas de sim ou não para descobrir quem éramos; *Vila* adaptado para o virtual, um jogo social com assassino, detetive, mago e anjo, em que, a cada rodada, os personagens executam suas ações específicas e conversam sobre quem acham ser o assassino entre eles; *Só uma*, um jogo de associação de palavras, em que um jogador precisa descobrir qual a palavra escolhida através das palavras associadas enviadas por outros jogadores; *Mímica* com nomes de filmes; *O que mudou*, jogo em que uma pessoa desligava a câmera, mudava algo em seu visual ou no cenário, voltava para a chamada e os outros jogadores deveriam descobrir qual havia sido a mudança; uma adaptação do jogo de tabuleiro *Detetive*, em que os jogadores precisam desvendar um assassinato, descobrindo qual foi o assassino, a arma e o local do crime, enquanto andam pelo tabuleiro.



Mapa da proposta virtual do jogo detetive, após a finalização da partida, no dia 07/04/2020

Além dos jogos adaptados, jogamos também jogos virtuais como: *Stop*, jogo em que é preciso escrever uma palavra que inicie com uma letra sorteada para cada categoria combinada; *Gartic*, jogo em que o jogador recebe uma palavra e deve desenhar para que os outros jogadores adivinhem; e *Among Us*, jogo no qual os jogadores fazem parte de uma tripulação, realizam tarefas para consertar a nave e conversam entre si para descobrir quem é o impostor entre eles que sabota a nave e mata os tripulantes.

Esses jogos não serviram somente como pesquisa de estruturas e criação de jogos, como era nossa intenção. Além de criarem um vínculo muito concreto entre a equipe e serem um alívio em meio ao caos do início do isolamento social, foram excelentes mecanismos de preparação de atuação. *Mímica*, *Só uma*, *Quem sou eu*, *Gartic* e *Stop* trabalharam a agilidade de respostas necessárias para momentos de interrogatório. *Vila* e *Among Us* fortaleceram o olhar investigativo, a improvisação e a argumentação. *O que mudou* foi o início do pensamento de cenário para a câmera e suas possibilidades. E *Duas verdades e uma mentira* e *Detetive* foram referências-base para a criação da dramaturgia na etapa final do espetáculo. Todos os jogos tiveram alguma influência nas nossas criações durante o processo e preparação para a improvisação com o público.

Mais tarde, durante o processo, para testar as possibilidades técnicas do espetáculo, recebemos a tarefa de criar jogos de até 40 minutos, explorando o máximo possível a plataforma de chamada de vídeo Zoom. Decidi criar uma espécie de *Escape Room* virtual, jogo em que se está preso em algum lugar e é preciso resolver enigmas para encontrar a saída. Os jogadores deveriam explorar meu cenário, pedindo minha ajuda para manipular objetos, a fim de encontrar os itens que os levariam a abrir a porta. Isso os levaria a outras duas salas, nas quais deveriam ir e voltar entre as salas de Zoom para encontrar as três chaves e escapar. O jogo nos proporcionou explorar as possibilidades de colocar pistas no cenário e conhecer bem a plataforma, suas possibilidades e também limitações, como a dificuldade de gerenciar as salas com a câmera ligada.

Além dos jogos por chamadas de vídeo, surgiram como referência também *Gone Home* e *The Stanley Parable*, dois jogos eletrônicos individuais de exploração em primeira pessoa para computador encontrados na plataforma virtual de jogos *Epic Games*, que consistiam no jogador controlar o personagem principal em seu ambiente. No primeiro, o jogador deve investigar a casa do personagem e desvendar o mistério do que aconteceu com sua família, que está desaparecida. No segundo, o jogo segue Stanley em seu trabalho. O jogador deve fazer escolhas, mas é sempre direcionado a uma “escolha correta” pelo narrador do jogo, que o critica quando não as segue. Apesar das falas do narrador, todos os caminhos são válidos e levam a acontecimentos diferentes no jogo.

Percebemos que ambos os jogos possuíam muitos elementos que gostaríamos de trazer no nosso espetáculo: os mistérios; a temática de desaparecimento; a investigação por pistas; a imensa liberdade do jogador ao escolher como conduzir sua investigação, por onde ir e no que mexer. Agora que havíamos encontrado a jogabilidade que gostaríamos de trabalhar, como passar isso para um espetáculo teatral, seja ele presencial ou virtual, onde os jogadores não investigariam somente lugares e objetos, mas também personagens com quem poderiam conversar? Para isso, vejamos alguns conceitos básicos de desenvolvimento de jogos importantes para um espetáculo-jogo.

2.2 NOÇÕES BÁSICAS DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

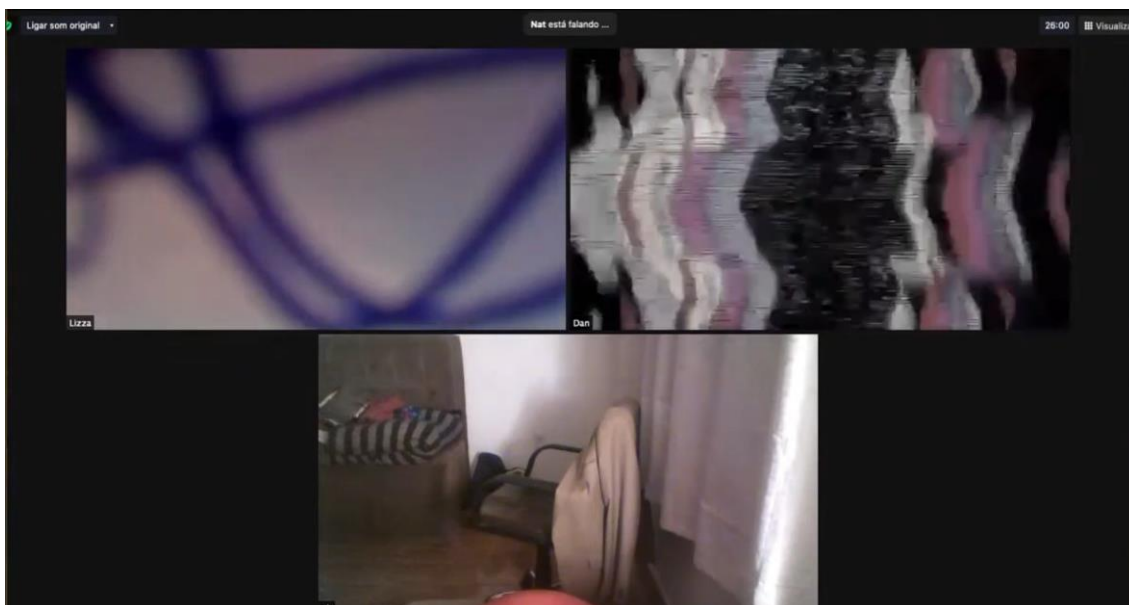
Segundo Schell (2015), um jogo é composto por quatro elementos essenciais: Estética, Mecânicas, História e Tecnologia. Chama-os de Tétrade Elementar. Todos os elementos estão relacionados e nenhum deles tem maior importância que o outro.

- Mecânicas é o conjunto de regras do jogo. As Mecânicas descrevem o objetivo, como os jogadores podem, e não podem, alcançá-lo e o que acontece quando tentam. A escolha da Mecânica requer uma Tecnologia que a suporte, uma Estética que a enfatize de forma simples para os jogadores e uma História que permita com que ela faça sentido para os jogadores;
- História é o conjunto de eventos que se desdobra durante o jogo, podendo ser linear ou ramificado. Para contar uma história através do jogo, é preciso de Mecânicas que fortaleçam e desenrolem a História, uma Estética que reforce suas ideias e a Tecnologia que melhor se encaixe nela;
- Estética é como o jogo é, em questão de aparências, sons, cheiros, gostos e sentimentos. É o elemento que normalmente é o mais visível para os jogadores. Ao escolher uma Estética que provê imersão aos jogadores, é necessário escolher uma Tecnologia que a reforce, Mecânicas que permitam ao jogador se sentir parte do mundo que a Estética propõe e uma História que faça com que a Estética apareça no ritmo certo e com maior impacto;
- Tecnologia é qualquer material e interação que o jogo utiliza, sendo responsável por permitir ou proibir o jogo de certas coisas. É a mídia em que a Estética aparece, a Mecânica acontece e a História é contada.

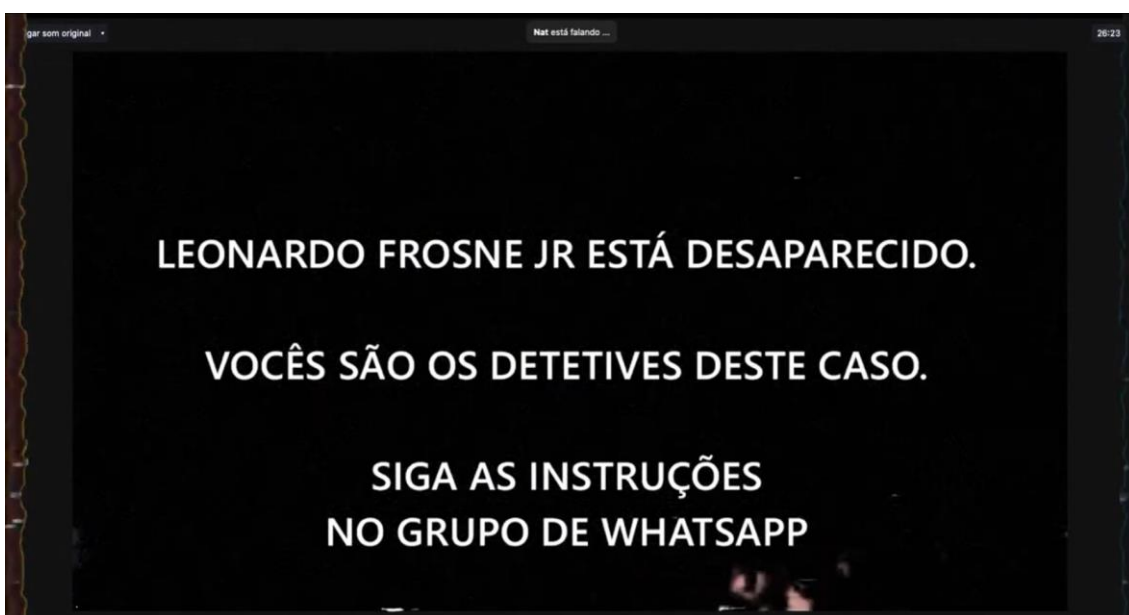


Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado, durante cena inicial, em que o público assistia pelo Youtube a chamada de vídeo dos personagens, em 10/04/2021

Levando esses quatro elementos em consideração, observo que Usuário Não Encontrado teve como Mecânicas as indicações enviadas antes e durante o espetáculo-jogo, o assistir de uma cena, a investigação através de perguntas e redes sociais, a conversa entre os jogadores e a escolha de um culpado. Como Tecnologia, teve o Whatsapp, o Youtube, o Zoom, o Instagram, o Twitter e o aplicativo de votação Pollie. Teve como História uma conversa em chamada de vídeo entre amigos durante a qual há acontecimentos sobrenaturais, seguida de uma investigação sobre um desaparecimento e uma noite cheia de mistérios e elementos sobrenaturais e acaba com a escolha do culpado, ou não, pelo crime. Já a Estética se deu pelas câmeras de cada personagem, através de cenários e luzes de casas comuns, porém com elementos sombrios e movimentações mais ao fundo do cenário, lembrando elementos sobrenaturais, e também com falhas das câmeras. Junto à aparência, barulhos de passos, de coisas caindo, ruídos eletrônicos e interphones tocando sozinhos aparecem para se somar ao clima. Dessa forma, concluo que os quatro elementos trabalharam juntos para criar a investigação virtual, permeada pelo sobrenatural, da vida dos personagens.



Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado, finalização da cena inicial, durante a chamada de vídeo dos personagens



Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado, finalização da cena inicial, após a chamada de vídeo dos personagens

Já a jogabilidade é o conjunto de possibilidades que um jogador tem ao jogar um jogo, a partir das Mecânicas e regras definidas, que podem possibilitá-lo dar andamento à História e modificar elementos da Estética. Basicamente é a forma com que um jogador pode interagir com um jogo. Para o pesquisador das relações entre teatro e *games*, Ivan Andrade (2013, p. 33):

Mesmo não sendo consensual, uso, neste trabalho, “jogabilidade” para me referir ao conjunto de mecânicas que permitem jogar um game,

caracterizado, invariavelmente, pelo seu potencial de diversão. [...] Entendo que “jogabilidade” é o que distingue o game, de todos os outros meios de expressão.

Delimitar e explicar a jogabilidade é extremamente importante para o espetáculo jogo, é o que define o andamento do mesmo e a participação, ou não, do público. É necessário que as regras, tudo o que pode e/ou deve ser feito esteja bem evidente e entendível para os jogadores. Assim como em qualquer jogo, é preciso ter uma noção básica do objetivo e de como atingi-lo para que se possa, e se queira, jogar.

2.3 JOGABILIDADE ENQUANTO TRABALHO DE ATUAÇÃO

A definição das regras, possibilidades e objetivos do jogo são parte fundamental do trabalho conjunto da direção e da atuação. Fazem parte da criação dos personagens. A história, as pistas e os enigmas de andamento do jogo precisam estar intimamente ligados aos personagens e todos os atores e atrizes devem ter toda a jogabilidade em mente durante as cenas ensaiadas e, principalmente, durante as improvisações com o público jogador, de modo a entregarem o que precisam entregar, e esconderem o que precisam esconder, em resposta às jogadas dos espectadores, independente de como elas sejam.

Como a jogabilidade afeta imensamente a criação de personagens, os personagens devem ser pensados principalmente como movedores do jogo. A principal tarefa dos atores e atrizes é agir de acordo com as regras e objetivos do jogo, de modo que as ações e a própria existência das personagens ajudem os espectadores a conhecerem as regras, entenderem as possibilidades e alcançarem os objetivos. Seja com ajudas diretas, indiretas, ou mesmo com as personagens indo contra o público jogador com o objetivo de “atrapalhá-lo” (segundo a História), porém como uma forma de seguir com o avanço do jogo.

Conforme minhas experiências em “A Lei de Lynch” e “Usuário Não Encontrado”, o aprofundamento nas histórias, objetivos e motivações das personagens para além das necessidades da História, da Mecânica e da Estética não são necessárias enquanto jogo. Esse aprofundamento pode inclusive dificultar a jogabilidade, dependendo de como for trabalhado. O excesso de informações “inúteis” ao jogador pode confundi-lo e levá-lo a outros caminhos. Porém, trabalhar essas

questões com certeza foi de grande ajuda na criação e entendimento profundo do meu personagem, me deixando mais confortável para improvisar durante o espetáculo-jogo. Dessa forma, percebo agora que é necessário um equilíbrio no entendimento do personagem. Talvez até entender e separar o personagem em duas facetas, a do espetáculo e a do jogo. Sendo assim, posso aprofundar o quanto seja necessário a criação, o contexto e a história do personagem-espetáculo, somente como contexto pessoal para facilitar a improvisação, e simplificar o personagem-jogo que chega ao público jogador, não repassando informações ou nuances que sejam desnecessárias para o andamento do jogo.

2.4 OUTRAS FORMAS DE PREPARAÇÃO

Embora pensássemos na época que o melhor seria poder focar somente na atuação, nos personagens, enquanto a dramaturgia, a história do espetáculo, poderia ser definida pelo dramaturgo durante o processo, percebemos ao longo do caminho o quanto escrever e definir a história do jogo como atores e atrizes foi importante para o nosso trabalho de atuação. Poder definir o que faz sentido para nós enquanto atuadores facilitou a internalização da história para a improvisação. Por ter escrito e tomado as decisões, conhecíamos cada parte do enredo, de modo que seria possível responder às perguntas que viriam de forma concisa, sem as contradições não propositais que haviam ocorrido em uma primeira experimentação com o público. Criamos, para a apresentação do FAC Digital, além do contexto dos personagens, um diagrama de relações entre eles, que nos deixou um pouco mais seguros para a primeira apresentação oficial.

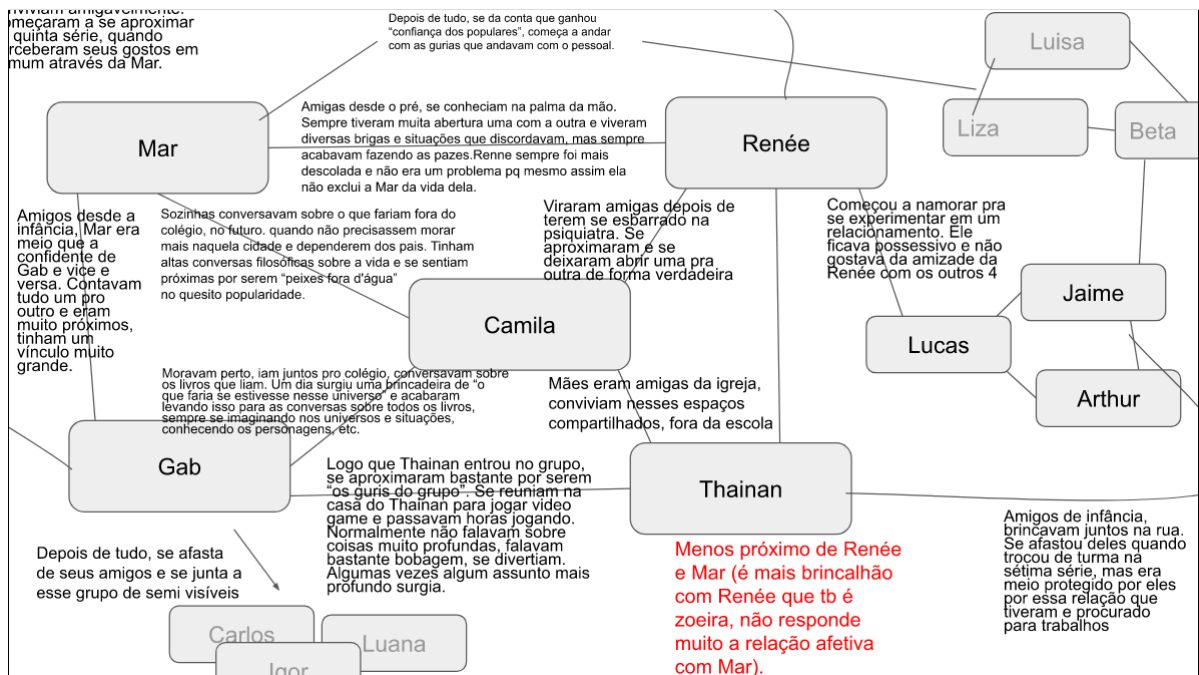


Diagrama de relações dos personagens para a apresentação do FAC Digital, em 13/11/2021

Foram utilizados também exercícios de Augusto Boal, diretor, dramaturgo e autor teatral, como O Personagem na Berlinda, como exercício de criação de personagens e algumas variações do exercício para treinamento de cena. Segundo Boal (2015), o exercício de Berlinda, ou Interrogatório, consiste em um ator ser colocado na "berlinda", em um espaço de destaque, enquanto os outros atores interrogam o personagem do ator na "berlinda". Normalmente o exercício é realizado com todos os atores em seus personagens, sejam interrogados ou interrogadores, e o interrogado responde honestamente a todas as perguntas, até mesmo as que seu personagem não responderia ou mentiria. O exercício serve para descobrir, ou criar, as motivações e verdades dos personagens no espetáculo.

Com a história e o jogo já definidos, ou parcialmente definidos, selecionamos quatro itens essenciais a serem respondidos e internalizados sobre os personagens:

- O que fiz e o que sou?
- O que quero que as pessoas saibam, as verdades e as mentiras?
- O que escondo, o que revelo, o que invento?
- O que os outros personagens sabem e o que escondo deles?

A partir dessas perguntas, fizemos novamente um exercício de Berlinda, porém respondendo de acordo com o que o personagem responderia e esconderia. Ensaando, dessa forma, as verdades, crenças e história dos personagens, ao mesmo

tempo em que nos preparávamos para a imprevisibilidade das perguntas, improvisando de acordo com as intenções do personagem.

Com os personagens, suas crenças e histórias definidas, começamos a fazer nossas tarefas do dia a dia da forma que nossos personagens fariam. Das mais simples, como caminhar pela casa ou pela rua, cozinhar, até interações e conversas com amigos, que estavam cientes do exercício. Essa dinâmica trouxe familiaridade para agir, interagir e improvisar enquanto personagens a partir dos mais diversos e inesperados estímulos que poderiam vir do público jogador.

Rena compartilhou também a forma como encontrou para ensaiar sozinha e se sentir mais confortável com a insegurança dos improvisos: criava e gravava monólogos como personagem, contando coisas da vida, como se conversasse com amigos ou respondesse perguntas do público, falando também dos sentimentos da personagem sobre o que contava. Depois, assistia e gravava mais uma vez.

Percebi, por fim, no processo criativo da Natália que o diálogo entre audiovisual e teatro pode trazer uma importante abrangência para a técnica de atuação. Terminei esse processo tendo um conhecimento bem maior do meu corpo em relação direta com a câmera e com uma autoanálise bem mais ferrenha (LORENZI, 2021, p. 23).

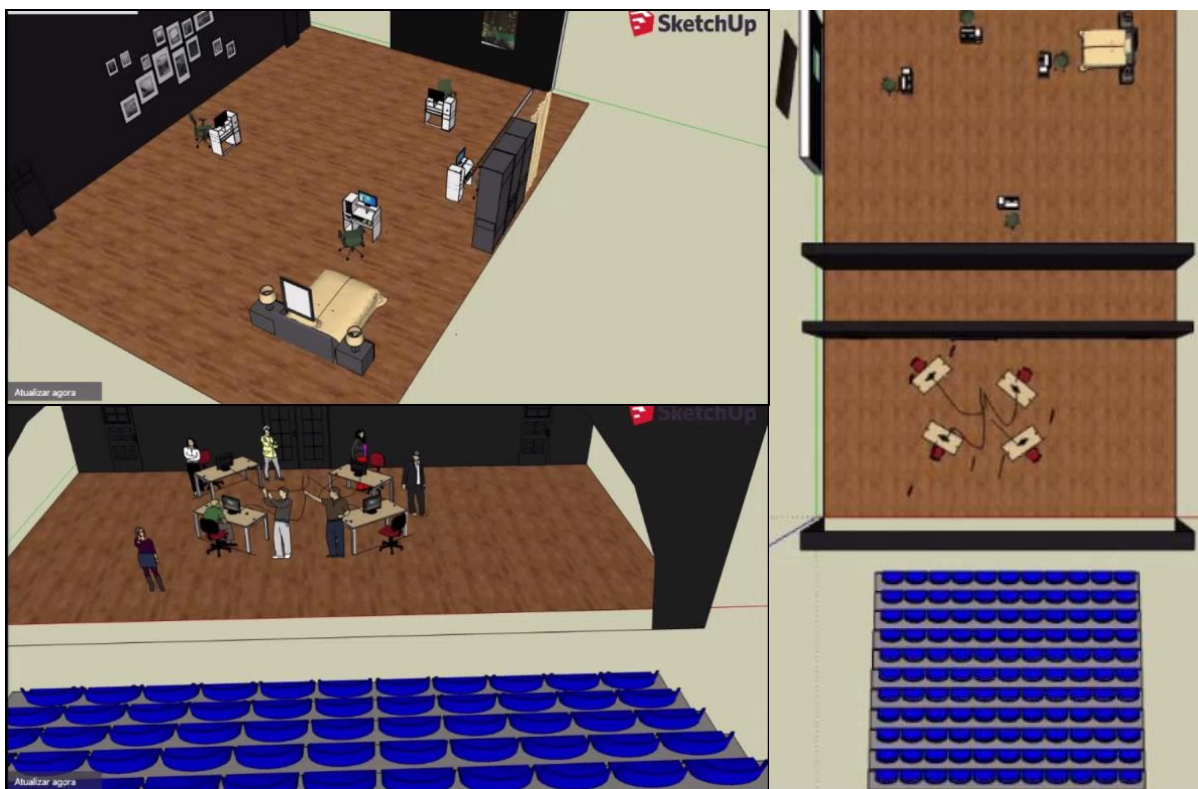
Já para mim, algo que fez grande diferença em encontrar a verdade e me conectar com meu personagem Dan antes de “entrar em cena”, foi, sozinho, em um momento de silêncio, repassar os acontecimentos da noite do crime - o contexto que eu havia escrito de como aconteceu e do porquê - na minha cabeça, lembrando dos acontecimentos e entendendo o que o personagem havia sentido. Isso me colocou em uma energia completamente diferente para entrar na chamada inicial dos personagens e para a entrevista.

3 O ESPETÁCULO-JOGO

Logo após a primeira reunião do processo, iniciou-se o isolamento social como medida de contenção da pandemia de COVID-19. Decidimos seguir com as reuniões e os ensaios no formato *online*, através de chamadas de vídeo. Os ensaios começaram com trocas de referências de espetáculos, filmes, séries e jogos com o clima de mistério e investigações que gostaríamos de trazer para a montagem e também com criação de estruturas para quando pudéssemos apresentar presencialmente. Um esboço inicial do jogo consistia em uma investigação na casa de uma mulher desaparecida, em que o público buscaria pistas pelo cenário e solucionaria quebra-cabeças para encontrá-las.

Recebemos tarefas que, conforme percebemos depois, já foram parte da preparação tanto para a criação de jogos, enigmas e mistérios que seriam utilizados no espetáculo, quanto para a atuação nesse formato. Levamos jogos encontrados, adaptados e até mesmo criados por cada um de nós para jogarmos durante os ensaios. Serviriam como pesquisa para quando pudéssemos nos encontrar fisicamente, como forma de conexão entre os membros da equipe e também como uma forma de encontro, lazer e relaxamento entre as preocupações e incertezas que o ano de 2020 trouxe.

Entre jogos, exercícios de experimentação em frente à câmera e criação de cenários que contavam algo sobre um personagem para chamadas de vídeo, Zigo traz uma proposta estética. Os quatro atores estariam em uma sala, cada um com uma câmera apontada para si. No enquadramento das câmeras, cenários realistas como a casa de cada personagem. Em outra sala, o público teria acesso às transmissões ao vivo das quatro câmeras, em quatro computadores diferentes. Teria acesso, também, aos celulares dos personagens. Para desvendar um desaparecimento e encontrar o culpado, os jogadores deveriam investigar os celulares e interrogar os suspeitos. Ao fim da investigação, os personagens iriam até a sala de investigação receber a resposta do público e um vídeo do personagem escolhido mostrando sua versão dos acontecimentos seria rodado.



Prints retirados do vídeo de proposta de cenário feito por Ricardo Zigomático no aplicativo SketchUp em 04 de abril de 2020

3.1 CRIAÇÃO PARA O VIRTUAL

Com a possibilidade de apresentações virtuais, começamos a pensar em adaptações das ideias já criadas para o formato *online*. E logo veio a necessidade de explorar as possibilidades dos ambientes virtuais, os aplicativos de chamadas de vídeo, como Messenger, Google Meet e Zoom, e as redes sociais, como o Whatsapp, o Instagram, o Twitter e o Tumblr. Percebemos também que seria necessário fazer testes das mecânicas desses ambientes com público, não necessariamente com a história, mas sim da parte técnica, para conhecermos o máximo possível o que esses novos ambientes teatrais poderiam nos proporcionar.

Os lugares em que jogamos exercem tremenda influência no design de nossos jogos. Para ter certeza que você não está projetando em um vácuo, faça essas perguntas a si mesmo:

- Que tipo de local se encaixa melhor com o jogo que estou tentando criar?
- O meu local possui propriedades especiais que irão influenciar meu jogo?

- Que elementos do meu jogo estão em harmonia com meu local? Que elementos não estão? (SCHELL, 2015, p. 32, tradução nossa).²

Uma vez que não haveria mais a possibilidade de proporcionar uma busca física pelo espaço, com a manipulação de objetos pelo público, começamos a nos perguntar qual seria a melhor plataforma para promover essa busca virtual. Qual a forma mais aproximada de proporcionar essa sensação de vasculhar, manipular e revirar até encontrar respostas em um ambiente virtual? Reconhecemos que a resposta para isso seriam as redes sociais e as vidas *online* dos personagens. As redes proporcionam muito material entre os quais é possível esconder informações úteis para a investigação enquanto passariam despercebidos no dia a dia dos personagens. Dessa forma, utilizaríamos diversas plataformas no espetáculo, pelas quais o público navegaria, escolhendo qual o próximo lugar que gostaria de investigar, na esperança de adaptar a parte itinerante do nosso projeto.

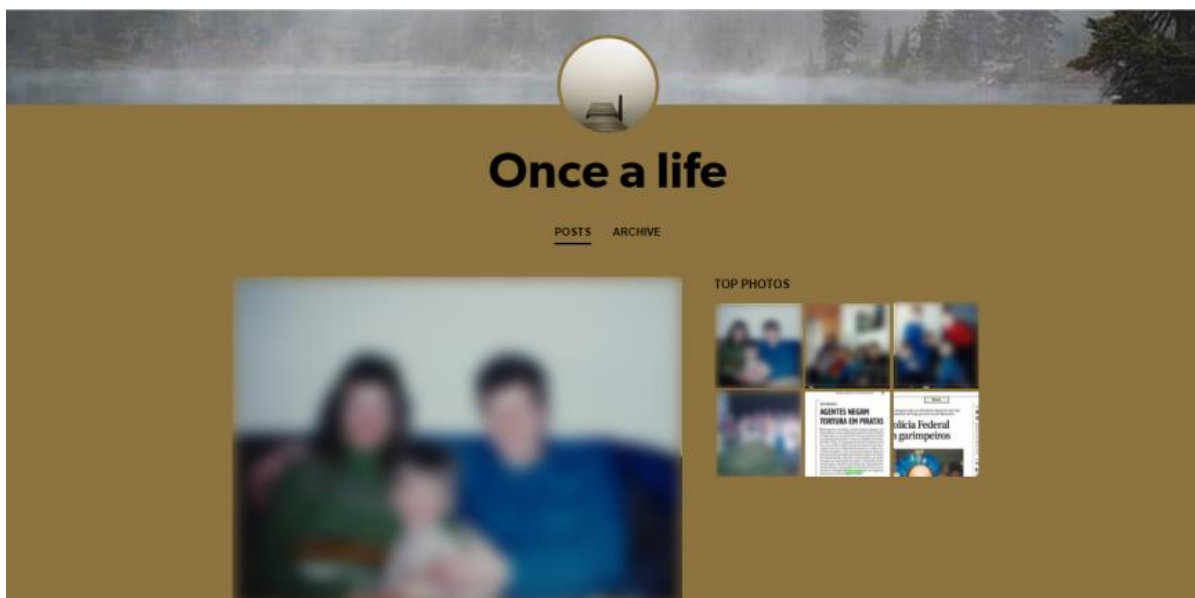
Antes, as pistas deixadas nos espaços físicos, e a criação desses espaços, já seriam influentes na atuação e criação dos personagens. Agora, sendo as redes sociais dos mesmos, suas câmeras e casas em chamadas de vídeo, a criação desses ambientes e pistas tornaram-se ainda mais intrínsecos à atuação e à criação de personagens nesse espetáculo-jogo de investigação virtual. Estaríamos atuando já na criação das redes e suas postagens, que influenciariam fortemente as investigações, perguntas e futuros improvisos durante a fase de entrevistas do espetáculo.

Com essa mudança em mente, começamos a trabalhar para o ambiente *online*. Novos desafios ao atuar para o ambiente virtual precisavam ser solucionados, como depender do funcionamento dos aparelhos e conexões; os atrasos em envio e recebimento de informações em chamadas de vídeo e mensagens; não estar em contato direto, físico e presencial, uns com os outros e com o público, que inclusive tem a possibilidade de "fugir" e não se fazer ver ao desligar câmera e microfone. Fizemos exercícios de criação de personagens, escritos e de atuação, ao vivo ou gravados, explorando as possibilidades e os desafios da atuação para a câmera e de

² No original: The places that we play exert tremendous influence on the design of our games. To make sure you aren't designing in a vacuum, ask yourself these questions:

- What type of venue best suits the game I'm trying to create?
- Does my venue have special properties that will influence my game?
- What elements of my game are in harmony with my venue? What elements are not?

cada plataforma. Exercícios explorando ligações entre redes sociais, em um primeiro momento ligando diversas redes de um só personagem e, depois, entrelaçando redes de duas pessoas em busca de pistas. Exploramos improvisações e criamos jogos a serem jogados em chamadas de vídeo.



Print do Tumblr criado para exercício de investigação nas redes



Frame de experimentação em vídeo, gravado em 17/07/2020

Através desses experimentos e exercícios, fomos encontrando uma história, uma estrutura e a forma de utilizar as plataformas. O espetáculo seria dividido em três partes. Contaria com uma cena inicial, uma chamada de vídeo somente entre os atores, que o público assistiria ao vivo pelo Youtube e conheceria o mistério. Depois, seria direcionado a quatro salas de Zoom, podendo escolher em qual, ou quais, entrar, para participar do momento de entrevistas com os personagens, fazer perguntas e também investigar suas redes sociais. E o encerramento do espetáculo se daria com um debate e escolha entre o público sobre quem seria o culpado, no Whatsapp - ficando livres para debaterem por vídeo em outra plataforma, se assim quisessem. Por fim, receberiam um vídeo final do personagem que escolheram. Com a estrutura e a jogabilidade do espetáculo-jogo virtual definidas, seguimos afinando a história e os personagens.

3.2 A LEI DE LYNCH



Imagem de divulgação de A Lei de Lynch, apresentado pelo FAC Digital como parte do processo de Usuário Não Encontrado, em 13/11/2020

Antes de Usuário Não Encontrado, criamos o espetáculo jogo A Lei de Lynch para o FAC Digital, pensando ser o início do produto final do estágio. E podemos realmente considerar o início, pois foi onde tivemos a base do jogo com o público, começamos a desenvolver as estratégias e caminhos a serem utilizadas em Usuário

Não Encontrado, mas não foi nem de perto parecido com o que o espetáculo final se tornou.

A dramaturgia do espetáculo foi ficando mais concreta à medida que fazíamos exercícios e improvisações de acordo com a estrutura definida. O texto da cena inicial foi escrito por Thiago Silva a partir dos nossos improvisos, mas, ao ensaiar a segunda parte do espetáculo, as entrevistas, percebemos que continuávamos com muitas inseguranças e questionamentos. Como estaríamos preparados para todas as possibilidades do que o público poderia perguntar? Os encontros dividiam-se entre ensaiar a primeira parte e definir o passado e contexto dos personagens.

Sentimos a necessidade de realizar um ensaio com público, mesmo sem toda a história definida, para testar as mecânicas das entrevistas, ensaio esse que serviu também para revermos a história e confirmar que não estávamos preparados para as perguntas imprevisíveis do público. Após a experiência, abandonamos a ideia da investigação nas redes e utilizamos os últimos ensaios antes da apresentação para melhorar a história, aprofundando ainda mais o passado dos personagens e suas relações.

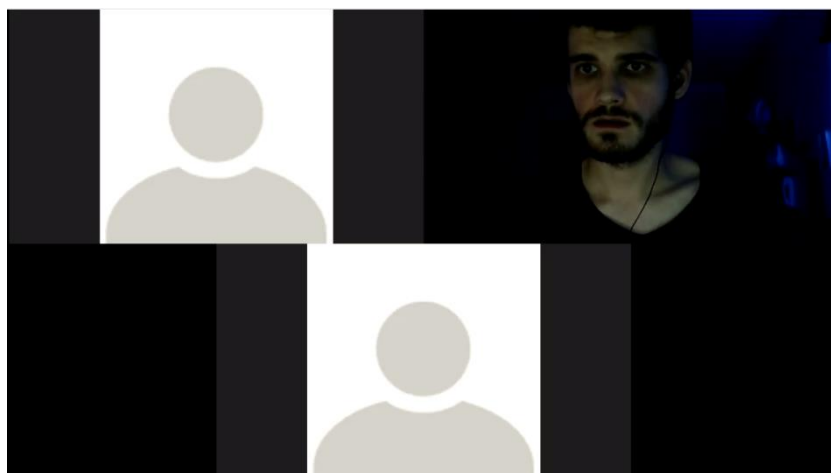
A estreia de A Lei de Lynch foi um desastre, nos sentimos perdidos enquanto atores e enquanto mestres do jogo, assim como o público estava perdido em suas regras e possibilidades de jogo. Não foi um espetáculo ruim enquanto experiência, mas foi um jogo confuso e nem de perto tão satisfatório quanto gostaríamos. Assim, aprendi na prática o que Schell (2015, p. xliii, tradução nossa) diz na apresentação de seu livro:

Você deve criar o jogo, jogá-lo você mesmo e deixar que outros o joguem. Quando ele não satisfizer (e não vai), você deve mudá-lo. E mudá-lo. E mudá-lo de novo, dezenas de vezes, até que você tenha criado um jogo que as pessoas verdadeiramente gostam de jogar.³

Foi com isso que começamos a entender o que nos faltava para realmente fazermos um jogo divertido de ser jogado. A história deixava muitos questionamentos, que nem haviam passado pela nossa cabeça e, sendo assim, não havia respostas que fossem consenso entre os atores, frustrando os espectadores; as regras do jogo

³ No original: You must build the game, play it yourself, and let others play it. When it doesn't satisfy (and it won't), you must change it. And change it. And change it again, dozens of times, until you have created a game that people actually enjoy playing.

não eram evidentes o suficiente, fazendo com que os jogadores não soubessem exatamente o que investigar ou como começar; a finalização era confusa e deu abertura para diferentes e contrastantes entendimentos sobre o que havia ocorrido e quem era realmente o culpado, algo que era completamente o oposto do que desejávamos na época. Todos esses eram problemas que precisavam ser resolvidos na atuação.



Frame da gravação da apresentação de A Lei de Lynch do FAC Digital, Sala de Zoom do Gab, 13/11/2020

3.3 USUÁRIO NÃO ENCONTRADO



Imagem de divulgação do espetáculo Usuário Não Encontrado, apresentado na Mostra DAD nos dias 9, 10 e 11 de abril de 2021

Na retomada de ensaios após a apresentação de A Lei de Lynch, conversamos sobre tudo que não tinha funcionado. Com dois meses de ensaios pela frente, percebemos que a história que havíamos criado não estava nos ajudando nessas dinâmicas e resolvemos mudá-la. Ao longo dos ensaios de pouco mais de um mês, experimentamos diversos contextos e propostas, até encontrar o que melhor se encaixava com o jogo que estávamos tentando criar. A estrutura consistia em: uma chamada de vídeo entre os amigos, finalizada abruptamente; público interrogando os personagens, que acabaram de sair da chamada; conversa do público sobre quem é o culpado; votação; resultado da votação e consequência da escolha, que seria um vídeo final que responderia se o público acertou ou errou.

Com pouco menos de um mês para a apresentação, optamos por adaptar a cena inicial utilizada na apresentação do FAC Digital para o novo contexto e trouxemos vários elementos que haviam sido criados durante os exercícios e jogos ao longo do processo. A nova história consistiria na investigação de um desaparecimento, que se revelaria um assassinato, e teria ocorrido alguns dias antes da investigação. De modo a nos prepararmos para as perguntas do público, decidimos organizar o contexto de cada cena, assim como uma possível sequência de pistas a serem descobertas. Para isso, pensamos em quatro situações a serem definidas por cada um: uma coisa que fizemos e só nós sabemos; uma coisa que fizemos e achamos que só nós sabemos, mas que alguém viu; uma coisa que fizemos, alguém viu e pedimos segredo; uma coisa que vimos alguém fazendo.

Percebemos que a sequência de pistas a serem desbloqueadas fugia do nosso interesse em permitir que o público investigasse livremente, mas serviu como base para posteriormente criarmos a linha do tempo da noite, com os acontecimentos de cada hora definidos. Agora com mais definições, tínhamos mais segurança na dramaturgia e nos nossos personagens. Nos últimos dias antes das apresentações, finalizamos a construção das redes sociais dos personagens, os elementos de terror, as assombrações das cenas e as necessidades técnicas do jogo.

Com estrutura, contexto, história, linha do tempo e redes sociais dos personagens definidos e criados em conjunto, além de experimentações das entrevistas, nos sentimos finalmente preparados. Fizemos uma concentração juntos, uma troca de olhares e desligamos as câmeras para começar. Os 10 minutos de cena inicial e os 30 minutos de entrevista passam rápido, de forma dinâmica e sem grandes

problemas. Pelas participações, acredito que o jogo tenha funcionado. E os *feedbacks* pós espetáculo confirmam isso.



Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado, durante cena da entrevista, na Sala de Zoom do Dan, em 10/04/2021

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Schell (2015, p. 47, tradução nossa), “um jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordada com uma atitude lúdica”.⁴ Assim sendo, um jogo proporciona espaço para solucionar problemas, situações e questionamentos de forma criativa, explorando diversas possibilidades, sem medo de falha, uma vez que, ao falhar, podemos jogar novamente. O jogo, juntamente com a imersão que uma experiência teatral pode proporcionar, expande ainda mais as possibilidades e a diversão. A autora e diretora teatral Viola Spolin (2000, p. 5) cita Neva Boyd, educadora e trabalhadora social, em "Improvisação para o teatro":

A capacidade de criar uma situação imaginativamente e de fazer um papel é uma experiência maravilhosa, é como uma espécie de descanso do cotidiano que damos ao nosso eu, ou as férias da rotina de todo o dia. Observamos que essa liberdade psicológica cria uma condição na qual tensão e conflito são dissolvidos, e as potencialidades são liberadas no esforço espontâneo de satisfazer as demandas da situação.

Minha pesquisa iniciou com muitas dúvidas, inclusive sobre a relevância do tema. Durante o processo, acabei encontrando diversos aliados interessados no assunto, sejam eles meus parceiros de projeto, pesquisadores do teatro e do jogo ou amigos e conhecidos através de conversas cotidianas. Com eles, fui encontrando formas de criar um espetáculo-jogo e descobrindo exercícios, mecanismos e diferentes formas de estar preparado, como ator, para os desafios que esse tipo de espetáculo requisita.

De acordo com as experiências em “A Lei de Lynch” e “Usuário Não Encontrado”, podemos perceber que a definição da jogabilidade, possibilidades do público jogador e como passá-las aos jogadores são centrais na criação de um espetáculo-jogo. Por mais livres ou restritas que sejam as regras do jogo, é preciso que sejam bem definidas e não deixem dúvidas, sendo parte intrínseca da atuação. A criação de personagens se dá também através da jogabilidade. Atores e atrizes precisam atuar em favor do jogo. Mesmo quando as intenções das ações das personagens sejam confundir o público, negar respostas ou ir contra o objetivo dos espectadores jogadores, devem servir ao jogo e a seu andamento.

⁴ No original: “A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.”

Além disso, segundo o autor e desenvolvedor de jogos eletrônicos Raph Koster (2013), para que haja diversão, não só a jogabilidade importa, importa também a parte estética, já que a forma como o público vê o jogo altera o quanto ele está interessado em jogar e investir seu tempo e energia nele. Com estética, Koster não se refere somente ao elemento Estética proposto por Schell (2015), mas a toda a Tétrade Elementar. Dessa forma, o conjunto dos elementos básicos da criação de jogo, as Mecânicas, a História, a Estética e a Tecnologia, afetam o interesse do público pelo jogo e, por consequência, seu funcionamento e andamento.

Com o jogo e os personagens criados, basta ensaiar e testar o jogo. Testar, testar e testar. Descobrir suas possibilidades, o que funciona, suas falhas. Permitir que pessoas de fora do processo joguem e descubram ainda mais coisas, porque sempre há algo em que não pensamos. E, assim, ir melhorando e lapidando o jogo e, consequentemente, a atuação dentro dele.

A Regra do Loop: Quanto mais você testa e aprimora seu design, melhor seu jogo será.

A Regra do Loop não é uma lente, porque ela não é uma perspectiva - é uma verdade absoluta. Não há exceções para a Regra do Loop. Você tentará, em momentos da sua carreira, racionalizar, convencer você mesmo de que “dessa vez, o design está tão bom, nós não precisamos testar e melhorar,” ou “nós realmente não temos escolha - teremos que torcer pelo melhor,” e você irá sofrer por isso toda vez. (SCHELL, 2013, p. 94, tradução nossa)⁵



Frame da gravação da apresentação de Usuário Não Encontrado, parte do vídeo final enviado ao público como encerramento do espetáculo

⁵ No original: “The Rule of the Loop: The more times you test and improve your design, the better your game will be.

The Rule of the Loop is not a lens, because it is not a perspective—it is an absolute truth. There are no exceptions to the Rule of the Loop. You will try, at times in your career, to rationalize it away, to convince yourself that “this time, the design is so good, we don’t have to test and improve,” or “we really have no choice—we’ll have to hope for the best,” and you will suffer for it each time.”

5 REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ivan. **Teatro vs. game: o drama gamificado**. Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos de Araújo Silva. São Paulo: USP, 2013. 179 p. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Departamento de Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. São Paulo: Sesc SP, 2015.

CASA do Medo. Porto Alegre: Macarenando Dance Concept, 2019. Espetáculo imersivo em terror em que os espectadores desvendam mistérios ao longo do enredo, estreado em 2017.

GONE Home. Portland: The Fullbright Company, 2013. Jogo eletrônico disponível na plataforma de jogos digitais EPIC Games.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2007.

KATO, Takao. **Escape room**. Kyoto, Japão: SCRAP, 2007. Jogo cooperativo em que os jogadores precisam resolver enigmas e pistas para encontrar a saída da sala.

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. 2. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

LORENZI, Renata. **A autonomia da atuação: processos de criação híbridos**. Orientadora: Luciana Éboli. Porto Alegre: UFRGS, 2021. 36 p. TCC (Graduação em Teatro) - Departamento de Arte Dramática, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. 2. ed. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group, 2015.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução de Ingrid Dornnien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

THE STANLEY Parable. s.l.: Galactic Cafe, 2013. Jogo eletrônico disponível na plataforma de jogos digitais EPIC Games.

TITTON, Vitória. AQUINO, Daniela. MACHADO, João Carlos (Chico). SCOTT, Gabriella Padilha. **O Borramento entre Expectação e Performance**. In: Seminário Arte e Sociedade: Movimentos de Interação. I., 2019, Porto Alegre. Mesa Redonda. Porto Alegre: 2019.