

Poéticas Materialistas nas Artes do Teatro e dos Videogames

Materialist Poetics in the Arts of Theater and Videogames

Natalia Corbello Pereira

Graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá

Bolsista, Conselho Nac. Des. Científico e Tecnológico, Brasília, DF, Brasil

 natacorbello@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-6500-3670>

Alexandre Villibor Flory

Doutorado em Literatura Alemã, Universidade de São Paulo

Docente, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, PR, Brasil

 avflory@uem.br

 <https://orcid.org/0000-0003-3435-458X>

 <https://doi.org/10.29327/2206789.19.32-4>

 Publicado em acesso aberto sob uma licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) 

Resumo

Bertolt Brecht (1978) acreditava que um teatro orientado aos interesses do povo precisaria representar o mundo como passível de ser modificado pela ação humana; e Augusto Boal (2014, 2019) apostava no potencial da ação dramática como ensaio para a ação revolucionária. Na contemporaneidade, os videogames aparentam ser uma forma de arte promissora para dar continuidade a esses dois projetos: afinal, sua natureza dinâmica e centrada na agência do jogador tanto propicia a representação de um mundo mutável quanto coloca seus jogadores como protagonistas ativos dessa mudança. Nesse contexto, o presente artigo pretende investigar os fundamentos de uma poética materialista para a arte dos videogames a partir da análise das práticas anticapitalistas de três artistas: Bertolt Brecht, Augusto Boal e Paolo Pedercini. Algumas obras de Pedercini, ativista digital responsável pela criação da desenvolvedora Molleindustria, são criticamente analisadas a partir de um diálogo poético-teórico com os preceitos fundantes do Teatro Épico de Brecht e do Teatro do Oprimido de Boal. Os resultados de nossa pesquisa nos permitiram localizar os videogames em uma tradição mais ampla da resistência artística antissistêmica, além de buscar, no passado, inspiração para pensar os possíveis direcionamentos da arte e do ativismo digital.

Palavras-chave: teatro épico, teatro do oprimido, poética materialista, videogames

Abstract

Bertolt Brecht (1978) believed that a theater oriented to the interests of the people would need to represent the world as modifiable by human action; and Augusto Boal (2014, 2019) trusted in the potential of dramatic action as a rehearsal for revolutionary action. Nowadays, videogames appear to be a promising art form to continue both projects: after all, their dynamic nature, centered on player agency, allows for both the representation of a mutable world and the characterization of players as active protagonists of such modification. Therefore, this paper aims to investigate the fundamentals of a materialist poetics for the art of videogames based on the analysis of the anticapitalistic practice of three different artists: Bertolt Brecht, Augusto Boal and Paolo Pedercini, the digital activist responsible for the creation of the game developer Molleindustria. Some of Pedercini's artworks are critically analyzed through a poetical and theoretical dialogue with the founding principles of Brecht's Epic Theater and Boal's Theater of the Oppressed. The results of our research allowed us to situate videogames in a broader tradition of artistic antisystemic resistance, and to employ the past as a source of inspiration to consider possible directions for digital art and activism.

Keywords: epic theater, theater of the oppressed, materialist poetics, videogames

Recebido em 14/10/2022

Aceito em 31/12/2022

Publicado em 31/03/2023

Possíveis Entre Teatro e Videogames

Para o leitor desavisado, a aproximação entre teatro e videogames pode parecer puramente arbitrária – um exercício intelectual de comparação e contraste, destes que, como seres humanos, somos capazes de empreender com qualquer par de objetos que cruze nosso caminho. Mesmo assim, procedamos ao exercício: pensando o gênero dramático a partir dos traços estilísticos que o diferenciam dos demais gêneros literários – o lírico e o épico – quais semelhanças poderíamos elencar? Seria uma questão de parentesco profundo ou de afinidade superficial? Para responder a estas perguntas, podemos partir da apresentação exemplarmente didática que faz Anatol Rosenfeld (1985) das características de cada gênero em seu livro *O teatro épico*. Alguns pontos de encontro – quatro, em especial – chamam a atenção.

Primeiramente, ambas as formas de arte parecem favorecer a concepção de um mundo que é dividido por forças antagônicas e irreconciliáveis (Rosenfeld, 1985, p. 19) – ou seja, por um princípio agônico que, no teatro, gera a tensão dramática e, nos videogames, fornece um obstáculo entre o jogador e seu objetivo final, motivando suas ações. Em segundo lugar, são duas formas de arte em grande parte concebidas como independentes de um mediador cuja subjetividade e ponto de vista interferiram na representação artística – tal qual o narrador no gênero épico (Rosenfeld, 1985, p. 17).

Relacionada a essa, percebemos uma terceira semelhança referente à organização temporal das duas formas de arte: ambas priorizam a representação do real em sua imediatez, a partir de um “tempo presente” que a todo momento se direciona a um futuro em vias de ser atualizado. Rosenfeld, por exemplo, afirma que o drama, tomado na abstração de sua pureza estilística, não pode voltar ao passado e que seu futuro, desconhecido, brota do evoluir atual da ação dramática, cujo tempo “[...] é linear e sucessivo como o tempo empírico da realidade” (Rosenfeld, 1985, pp. 30-31). Nos videogames, isso fica bem exemplificado em alguns casos curiosos como o do jogo *Prince of Persia* (Ubisoft, 2003), no qual o narrador, que também é o personagem principal e o *player-character*, ao contar uma história de seu passado, precisa se corrigir todas as vezes que as ações do jogador o levam a sua própria morte (Thon, 2016, pp. 214-215) – o que parece indicar uma possível incompatibilidade latente entre narrativas no tempo passado e a presença de interatores agentes.

Por fim, há essa semelhança fundamental incitada pelo fator ação/agência. Rosenfeld, ao refutar a concepção de Hegel de que, na literatura, a Dramática representaria a síntese entre a Lírica e a Épica, aponta para essa sua especificidade: “A ação apresentada por personagens que atuam diante de nós é um fato totalmente novo que não pode ser reduzido a outros gêneros” (Rosenfeld, 1985, p. 29). De forma análoga, nos videogames, somos nós que, como jogadores, agimos e, com nossas ações, influenciemos o desdobramento do enredo e o estado do mundo ficcional – e talvez resida aí a sua especificidade como mídia e/ou como arte.

Agora, o leitor, que já não está mais desavisado, poderá concordar que o peso dessas semelhanças é ao menos suficiente para intrigar o intelecto e motivar uma série de investigações acadêmicas sobre o tema. O basilar *Hamlet no holodeck*, de Janet Murray (2003), uma das primeiras tentativas de sistematizar a estética e a poética do (à época) emergente meio digital, aponta em seu próprio título para uma aproximação com o teatro; e o importantíssimo *Computers as theatre*, de Brenda Laurel (1993), segue essa premissa do começo ao fim. No entanto, como nota Gonzalo Frasca (2004, p. 3), os dois trabalhos aderem a uma visão majoritariamente aristotélica e neo aristotélica (em grande medida, burguesa) de drama e teatro. Muito mais interessante é notar que, para além das semelhanças que podemos destacar entre os videogames e esse conceito de drama idealista e idealizado – que se pretende único, correto e perene – o terreno mais fértil para uma comparação entre as duas artes pode estar nas concepções alternativas e

desestruturantes do teatro: em especial, nas poéticas materialistas revolucionárias propostas por artistas como Bertolt Brecht e Augusto Boal.

Brecht (1978, p. 7), por exemplo, guia seu teatro épico por um princípio fundamental: o de representar, através dele, um mundo suscetível de modificação – e faz tal proposta como forma de refutar a representação de um mundo imutável tal qual a identifica nas poéticas teatrais de herança aristotélica. Em última instância, todas as ferramentas de estranhamento formal pelas quais o teatro brechtiano é, muitas vezes, lembrado e reconhecido, servem a esse projeto último de *inquietar* – em contraposição ao *apaziguar* visado pela estrutura catártica aristotélica – e, assim, *desmistificar* o status da arte como espelho de um mundo inerte. Se partimos dessa base, teremos a impressão inicial de que os videogames – e as possibilidades de representação por eles abertas – seriam uma ferramenta natural para a continuação do projeto poético revolucionário de Brecht. Janet Murray (2003), por exemplo, elenca a “transformação” como uma das principais características da estética do meio digital; e o caráter de “simulação” presente em grande parte dos programas de computador – incluindo aqueles voltados para o entretenimento, como os videogames – aponta bem para sua natureza dinâmica, cuja essência é a mudança (Frasca, 2004, p. 2).

Já o projeto poético de Boal é muito mais explicitamente associado ao mundo dos jogos: a palavra “jogo” é usada múltiplas vezes pelo próprio autor para descrever sua proposta, como no título do livro *Jogos para atores e não-atores*, no qual Boal (2014) apresenta um sistema de exercícios para, dentre outras coisas, embasar os interessados em construir uma célula do seu Teatro do Oprimido (frequentemente exemplificado pelo modelo do Teatro Fórum). A intimação do público a participar do espetáculo na condição de atores e o desenvolvimento de um sistema de espetáculo guiado por regras de participação que permitem muitos desfechos diferentes são dois aspectos que aproximam o teatro de Boal do mundo dos jogos, o que não deixa de chamar a atenção de alguns pesquisadores envolvidos com o estudo de videogames.

Gonzalo Frasca (2001, 2004) é talvez o primeiro acadêmico na área de *game studies* a referenciar diretamente o projeto poético de Augusto Boal e a fazer uma proposta de como empregá-lo também na arte dos videogames. Ao se aproximar de Boal, o objetivo de Frasca (2001, p. ix) parece ser o de impulsionar o potencial ético e político dos videogames para, com eles, exercitar o pensamento crítico dos jogadores e abordar problemas humanos, de cunho pessoal ou social. Frasca chega a argumentar que:

[...] enquanto Boal certamente usa técnicas do teatro, seu trabalho está mais próximo de jogos e simulações que de teatro. [...] O Teatro Fórum não é nada além de um jogo, com regras específicas, que usa o teatro para simular certos eventos e comportamentos (Frasca, 2004, p. 4, tradução nossa).

Em um estudo mais recente, com o propósito de revisar criticamente o conteúdo acadêmico produzido até então na área de *game studies* sobre uma tríade específica e inter relacionada de conceitos, – a saber, *ostranenie* de Chklovski, *efeito de distanciamento* de Brecht e *espect-ator* de Boal – Holger Pötzsch (2017) sumariza alguns pontos de grande importância. Ao esquematizar um diálogo entre os três termos e atentar para a forma como estes têm sido empregados na análise de videogames, Pötzsch nota uma certa tendência, por parte de alguns acadêmicos da área, a ignorar os contextos políticos e sociais nos quais foram desenvolvidos os conceitos essencialmente revolucionários de Brecht e Boal, e dos quais não podem ser dissociados. De fato, concordamos que o *efeito de distanciamento* de Brecht não pode se limitar a seu aspecto de estranhamento formal, pois sua adequada compreensão passaria por conceituá-lo como um estranhamento formal que se relaciona com o desmascaramento de contradições e problemas sociopolíticos naturalizados, sempre visando a emancipação. De forma similar, o *espect-ator* no Teatro Fórum de Boal não é qualquer membro de plateia que é chamado ao palco – é um que sobe, de livre e espontânea vontade, para ensaiar formas de combater a opressão que encontra(rá) na sua própria vida política e social.

Se tomarmos como parâmetro a atenção dedicada pela área de *game studies* a esses dois estudiosos do teatro, parece certo afirmar que a inveterada arte do teatro tem muito a oferecer aos videogames, tanto para sua compreensão acadêmica quanto para seu desenvolvimento artístico. Ficamos mesmo tentados a pensar, como já mencionado, que os videogames seriam a ferramenta ideal para a continuação desse projeto político e revolucionário de, através da arte, representar o mundo como passível de modificação e ensaiar as mesmas formas de modificá-lo. No entanto, como explicar a realidade tão desanimadora do mercado hegemônico dos “softwares de entretenimento”?² Para pessoas comprometidas com a mudança da sociedade e que trabalham em alguma espécie de diálogo com o meio digital, parece muitas vezes que as batalhas já estão

² Ecoando a expressão utilizada, por exemplo, no título da ESA (Entertainment Software Association), a maior instituição estadunidense voltada ao levantamento de dados sobre a indústria dos videogames.

todas perdas. Questões como o colonialismo de dados, a uberização do trabalho e as tendências neofeudalizantes exibidas por essa nova face que assume o capitalismo na era digital (Jinkings & Renzo, 2021, pp. 9-10) tornam difícil imaginar alternativas para um futuro melhor.

Poderíamos facilmente incluir a atual configuração da arte dos videogames nessa lista de questões desanimadoras. Em uma das melhores obras já escritas sobre o assunto, Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter (2009) introduzem a questão a partir de uma anedota a respeito da organização lúdica e social do MMO *Second Life*, com sua distribuição desigual de renda e propriedade virtual, que leva os autores a concluir: “Seja bem-vindo a sua segunda vida – muito similar à primeira” (Dyer-Witheford & Peuter, 2009, p. xii, tradução nossa).³ Apesar da capacidade intrínseca ao meio de conectar sujeitos dentro de um espaço social (e virtual) que pode ser por eles transformado, a arte aqui parece obstinada em “imitar a vida” naquilo que ela tem de pior, servindo como espelho de um mundo inerte e representação de uma ordem imutável. Nessa mesma linha, Paolo Pedercini (2014), desenvolvedor de jogos e ativista digital, afirma que os videogames, por serem construídos sobre tecnologias de controle e quantificação, tendem a espelhar os valores capitalistas de racionalização e eficiência que acabam se traduzindo nos seus principais modelos estéticos: a solução, o gerenciamento, a evolução, o colecionamento etc.

O leitor mais pessimista correria o risco de interpretar, nos argumentos anteriores, um determinismo que remeteria a algo contido na *essência* dos videogames, talvez mesmo na essência do próprio computador: uma tendência à reprodução de valores imperialistas e neoliberais que o acompanharia desde o seu nascimento. Mas, seguindo uma lição que bem nos ensina Pierre Lévy (2010, pp. 21-30), as tecnologias (novas ou velhas) não são corpos estranhos, detentores de uma essência própria, que viriam de fora impactar a vida humana como asteroides. São, antes, parte condicionante e constituinte da humanidade como tal: ao mesmo tempo que são nossas invenções, elas possibilitam que nos reinventemos inventando-as.

Nesse exercício de reinvenção, poderíamos nos perguntar: quais seriam os parâmetros, valores e práticas associados a uma poética dos videogames essencialmente materialista? Qual aparência teriam as obras que brotassem de tal poética? O próprio Paolo Pedercini pode nos auxiliar a esboçar essas respostas com um de seus projetos

³ Vale chamar a atenção do leitor para o fato de que as observações dos dois autores se baseiam na configuração do jogo *Second Life* à época de publicação de seu livro, há mais de dez anos.

mais relevantes: a desenvolvedora independente de jogos Molleindustria, inaugurada no ano de 2003 e ainda em funcionamento. A proposta abertamente anticapitalista da desenvolvedora, a qual defende, segundo seu manifesto, “[...] a independência dos jogos do domínio do mercado e a sua transformação radical em objetos de mídia capazes de criticar o status quo” (Pedercini, 2013, tradução nossa), parece especialmente pertinente para embasar uma pesquisa interartes que, como esta, adota os objetivos de investigar: 1) os caminhos possíveis do ativismo na arte digital, 2) o papel da arte no mundo de hoje, em sua relação com o mundo de amanhã, e 3) os princípios que fundamentam (ou que poderiam fundamentar) uma poética e uma estética anticapitalistas para a arte dos videogames. Pelas próximas páginas, discutiremos as produções da Molleindustria em sua possível relação com as poéticas de Brecht e Boal, pensando a construção de videogames que possam servir de ferramentas a uma pedagogia emancipatória e à conquista dos meios de produção da arte digital.

O Teatro Épico de Brecht

Assim como Boal depois dele, Brecht acreditava no potencial e na necessidade de um teatro didático. Sobre o uso de videogames como ferramentas educacionais, muito já foi dito, teorizado e escrito – e, de fato, a história dos videogames até aqui parece indicar que sua aceitação social já esteve muito mais atrelada a sua aceção como material didático que como forma legítima de expressão artística. Felizmente, não precisamos escolher: alinhamo-nos a Brecht na sua posição dialética entre arte e educação. Investiguemos, então, o que nos dizia Brecht sobre as possibilidades didáticas disponíveis ao teatro e o que nos dizem os pesquisadores contemporâneos sobre o potencial didático-emancipatório dos videogames.

Temos um bom ponto de partida no texto *Teatro recreativo ou teatro didático?* (Brecht, 1978, pp. 45-54), no qual o autor discute questões relacionadas à intersecção entre arte e educação – como o potencial de divertir da arte didática, a relação entre teatro e ciência e o teatro como uma instituição moral. Brecht defende, por exemplo, que as inovações formais associadas ao teatro moderno, incluindo aí o seu teatro épico, surgem em um contexto de mudança histórica que motiva reformulações nas tendências representativas da arte, a qual passa a realçar mais o ambiente em que vivem os homens do que personalidades individualizadas ou forças metafísicas invisíveis (Brecht, 1978, pp.

46-47). A partir disso, afirma o autor, o palco começa a se associar mais abertamente ao conhecimento do mundo: “O petróleo, a inflação, a guerra, as lutas sociais, a família, a religião, o trigo, o comércio de gado de consumo passaram a fazer parte dos temas do teatro” (Brecht, 1978, p. 48).

Assim se estabelece a aliança tática entre ciência e arte: a primeira fornece material para que a segunda represente robustamente o mundo, unifique em forma criativa as diversas áreas do saber humano e impulsione a fruição da poesia contida nesse saber. Em suma, encontramos a capacidade didática do teatro a partir dessa necessidade de trazer o “mundo” e seu funcionamento para o primeiro plano do palco, e de derivar disso o prazer estético da compreensão e da descoberta que não poderia deixar de acompanhar a explosão tecnológica, científica e produtiva de uma era marcada pelos ecos da revolução industrial.

Se quiséssemos buscar, na área de *game studies*, uma discussão igualmente empenhada em aproveitar o potencial didático dos jogos digitais, poderíamos recuperar o conceito de *letramento procedimental* tal qual é reconfigurado pelo pesquisador Ian Bogost (2007). Inicialmente empregado para se referir ao processo de ensino-aprendizagem de linguagens de programação, Bogost (2007, p. 244-246) propõe que o conceito seja expandido para que possa incluir também o letramento relacionado à compreensão geral do funcionamento de processos e sistemas, tanto dentro quanto fora do computador. Nesse sentido mais amplo, os videogames seriam poderosos aliados no processo de letrar procedimentalmente crianças, adolescentes e adultos, uma vez que “[...] os jogadores de um videogame desenvolvem letramento procedimental através da interação com os modelos abstratos de processos específicos, reais ou imaginários, apresentados nesses jogos” (Bogost, 2007, p. 260, tradução nossa).

A relação do letramento procedimental com o que Bogost chama de *retórica procedimental*⁴ é o que aponta para o seu potencial emancipador. Para explicar, por exemplo, quais são os processos envolvidos nos atos de “ler” e “escrever” textos a partir da retórica procedimental, o autor elenca as seguintes perguntas norteadoras: “Quais são as regras do sistema? Qual o significado dessas regras (em comparação com outras regras)? O que essas regras afirmam sobre o mundo? Como eu respondo a essas afirmações?” (Bogost, 2007, p. 258, tradução nossa). Poderíamos aproximar essa noção

⁴ Nas palavras do autor, “[...] a arte de persuadir através do uso de representações e interações baseadas em regras, em vez do uso de palavras oralizadas ou escritas, ou de imagens estáticas ou em movimento” (Bogost, 2007, p. ix, tradução nossa).

de letramento procedimental da visão didático-emancipatória de Brecht na medida em que, para Bogost, o contato com videogames é capaz de auxiliar seus jogadores a compreenderem as regras e sistemas que regem a sociedade na qual se inserem, motivando-os a questionar suas concepções do mundo ao contratá-las às representações procedimentais encontradas nos jogos.

Para compreender um pouco melhor esse potencial didático-emancipatório relacionado aos videogames, tomemos um exemplo do acervo da Molleindustria: *Nova Alea*, “[...] um jogo abstrato sobre as forças que moldam nossas cidades” (Molleindustria, 2016, tradução nossa), e parte da série *Playable Cities* – um conjunto de simuladores urbanos que pretende, dentre outras coisas, apresentar alternativas ideológico-representativas ao modelo de simulação de cidades cristalizado e naturalizado por *SimCity* (Maxis, 1989). Em *Nova Alea*, adotamos a perspectiva de um especulador imobiliário cujo objetivo é a acumulação de capital, e que o faz comprando e vendendo propriedades antes que o estourar da “bolha” do mercado aniquile seu valor. O capital associado a cada prédio é representado por sua altura, que aumenta conforme padrões instáveis de valorização: cabe ao jogador estudar a evolução do mapa e tentar prever suas movimentações. O jogador pode notar, por exemplo, que os prédios adquirem valor em grupos – portanto, é mais seguro apostar na compra de prédios próximos àqueles que estão crescendo em uma determinada rodada; pode notar também que a máxima valorização de um prédio sempre precede a sua máxima desvalorização, de modo que os prédios mais valiosos são também os investimentos de maior risco.

O jogo, no entanto, não é apenas um simulador de especulação imobiliária: conforme o jogador adquire capital, surge no sistema do jogo, para se opor a ele, uma força antagônica que poderíamos chamar de *poder popular*. O poder popular – narrativamente contextualizado como os habitantes descontentes da cidade, forçados para fora de suas casas conforme o custo de vida em determinadas áreas do mapa aumenta vertiginosamente – introduz novas regras ao jogo, que acabam freando o progresso do jogador. Este passa, por exemplo, a ter que esperar no mínimo duas rodadas completas entre a compra de uma propriedade e sua venda, correndo assim o risco de perder seus investimentos. As duas medidas mais importantes, tomadas pelo poder popular nos estágios finais da partida, são as de regular a valorização de determinadas propriedades, estabelecendo um “teto” para sua ascensão, e de adquirir

propriedades coletivamente, estancando em definitivo o crescimento dos prédios e limitando as possibilidades de compra do jogador.

O balanço dessas duas forças resulta em um videogame cujo tema é, em última instância, a luta de classes, focalizada a partir do recorte específico da luta por moradia dentro de um ambiente urbano. Podemos traçar paralelos entre os processos que identificamos no jogo e sistemas nos quais estamos imersos em nossa vida diária, e deles podemos tirar algumas lições sobre a necessidade de organização coletiva, de regulamentação estatal, de controle de preços, de compra coletiva de imóveis e de socialização dos meios de produção e reprodução da vida. Os efeitos que tal jogo pode ter em seus muitos possíveis interatores são igualmente múltiplos: pode chamar a atenção de uma pessoa pouco investida em questões de desenvolvimento urbano para uma nova e complexa faceta do mundo que a rodeia; pode apresentar uma pessoa frustrada com sua própria experiência como inquilina a uma série de alternativas para combater os preços abusivos do mercado imobiliário; pode oferecer aos interessados um esclarecimento sobre o *modus operandi* e a lógica que fundamentam as ações do “inimigo” – neste caso, os grandes especuladores financeiros. Não é necessário prever todo o espectro de possibilidades didáticas associadas ao objeto – basta apontar sua potência didática latente, que invariavelmente se relaciona com os significados imbuídos nos processos do jogo e posteriormente interpretados e manipulados pelo jogador na sua exploração da retórica procedimental de *Nova Alea*.

Que possamos aprender com o conteúdo de uma obra parece uma constatação além de qualquer réplica. Mas, em um movimento sinérgico que é próprio da arte, como integrar a forma a esse conteúdo? Em outras palavras, como recrutar os recursos formais da obra para a tarefa, sempre didática em alguma medida, de representar o mundo como passível de modificação? Uma resposta possível passaria pela constatação de que a arte (teatro, videogames ou qualquer outra), como microcosmo da vida, pode desmascarar a artificialidade dos sistemas sociais ao sinalizar, em si mesma, sua própria artificialidade: entram aqui as técnicas desenvolvidas por Brecht para, na composição do espetáculo, gerar o *efeito de distanciamento*. Algo semelhante pode e deve ser feito com os videogames, tanto que Paolo Pedercini (2017) menciona o teatro experimental e o *counter-cinema* como possíveis fontes de inspiração aos desenvolvedores que queiram potencializar, através de seus jogos e processos, o letramento de seus interatores – empregando, por exemplo, elementos formais que encorajem o distanciamento crítico.

Uma técnica de distanciamento que chama a atenção por sua efetividade é o emprego de mediações tecno-sensoriais pouco usuais, que ganha destaque aqui, em especial, por causa do importante papel que a dimensão cinestésica desempenha na arte dos videogames – da manipulação tátil de um controle à orientação espacial em um ambiente virtual. Como, no entanto, essa interação entre máquina e jogador é frequentemente limitada a algumas poucas modalidades (no geral, a *outputs* audiovisuais gerados pelo computador em resposta a alguns *inputs* táteis inseridos pelo usuário), a inclusão de recursos incomuns como o olfato e a voz do jogador acabam por gerar o efeito de distanciamento ao destacar a materialidade da mediação tecnológica.

No acervo da Molleindustria, encontramos um bom exemplo desse fenômeno em *Guilty Smells* (Molleindustria, 2019), um jogo de fliperama que requer uma instalação específica para ser jogado. O contexto ficcional proposto é que o jogador assume a perspectiva em primeira pessoa de um cachorro treinado pelo Departamento de Reforço da Dieta Americana para detectar o cheiro de comidas “não americanas” – as quais, nesse universo paralelo, foram recentemente declaradas ilegais em solo estadunidense. Graças a um difusor acoplado ao aparelhamento analógico do videogame, o jogador pode se aproximar de várias pessoas diferentes em um parque virtual e identificar, através do olfato, se alguma delas está descumprindo a lei. Dessa forma, o jogador rotineiro de consoles e fliperamas, já acostumado a usar o controle e o *joystick* como uma extensão de seu corpo, não pode recorrer tão imediatamente a seus esquemas mentais, pois precisa inserir um novo fator sensorial na sua estratégia de jogo.

Este é um bom exemplo do princípio do *efeito de distanciamento* de Brecht porque não se trata simplesmente de uma desautomatização da percepção visando o prazer estético – aqui, a dimensão estética se relaciona diretamente ao desmascaramento de convenções sociais, direcionando a atenção do jogador não apenas para a materialidade técnica e artística do objeto, mas também para aspectos negativos (e passíveis de modificação) da sociedade na qual está inserido. Afinal, além de mobilizar o olfato do jogador, o jogo mobiliza também uma série de significados socialmente construídos, relacionados a questões como a história dos EUA, a formação da identidade nacional de seu povo e os impactos que a eleição de um presidente como Donald Trump pode exercer sobre essa história e essa identidade. O processo de jogar exitosamente *Guilty Smells* necessariamente implica, por parte do jogador, o endereçamento de perguntas como: Qual é a identidade nacional “americana”? Quais tradições culinárias e quais culturas a

integram? Quais são excluídas? Essa inclusão/exclusão se baseia em quais critérios? Quem é responsável por defini-los? Independente de surgirem explicitamente ou não na mente do jogador durante o contato com o videogame, essas questões estão todas potencialmente contidas nos processos ali programados.

Além do estranhamento sensorial com o qual *Guilty Smells* trabalha, podemos identificar também, entre as estratégias empregadas pelos jogos da Molleindustria, uma técnica especial que poderíamos chamar de *estranhamento procedimental*. Trata-se da subversão das regras específicas associadas a um determinado gênero de videogame, ou às convenções gerais que supostamente acompanhariam o ato de jogar como atividade social, de modo a impulsionar o distanciamento crítico do jogador. *Memory reloaded: the downfall* (Molleindustria, 2010) é, por exemplo, um jogo da memória que constrói seu argumento procedimental a partir de uma pequena modificação nas regras tradicionais do gênero. Na tela inicial, somos convidados a adentrar “[...] o campo de batalha de nossa memória coletiva e encarar todas as mudanças semânticas, revisões e manipulações que estão reescrevendo nosso passado” (Molleindustria, 2010, tradução nossa). A partida decorre normalmente por um tempo – o jogador explora as cartas disponíveis e tenta encontrar os respectivos pares –, até que o conteúdo das cartas ainda não pareadas muda sem aviso prévio. A carta *petróleo iraquiano* se transforma em *armas de destruição em massa iraquianas*; *força de trabalho migrante* se transforma em *invasão mexicana*; *aquecimento global causado pelo homem* se torna *aquecimento global por causas naturais*.

Todos os pares feitos a partir desse ponto serão com as cartas modificadas, e o balanço final dos pares encontrados pelo jogador (pré- e pós- modificação) aparecem sintetizados em um texto verbal ao fim do jogo. As duas versões mais extremas do texto refletem perspectivas políticas completamente antagônicas: naquela que sintetiza o ponto de vista de todas as cartas pré-mudança, somos apresentados a uma narrativa que focaliza a crise do poder hegemônico estadunidense a partir do início do século XXI como resultado de uma série de problemas globais complexos, muitos deles resultantes das políticas previamente adotadas pelos próprios EUA; já aquela que sintetiza o ponto de vista de todas as cartas pós-mudança conta a história de uma nação poderosa que precisa manejar heroicamente uma crise global pela qual não tem culpa.

Como o jogador, em uma partida normal, provavelmente fará alguns pares antes da mudança de conteúdo das cartas e alguns pares depois, o texto final costuma ser um

amálgama confuso de ambas as perspectivas ideológicas. Dessa forma, o jogo apresenta a memória como uma realidade em processo de formação, que pode ser reforçada, reescrita e manipulada; enfatiza também a possibilidade de coexistência de pontos de vista politicamente antagônicos em uma determinada sociedade, acentuando a complexidade da constituição de nossos imaginários sociais; por fim, destaca o poder das associações semânticas e escolhas vocabulares como transmissores de ideologias. Aliando-se a esses argumentos, o estranhamento procedimental causado pela subversão das regras esperadas para um “jogo da memória” serve para lembrar o leitor do caráter artificial, arbitrário e plástico dessas regras – espelhando, justamente, o caráter plástico do processo de formação da memória coletiva de um povo.

Discutimos aqui duas técnicas de estranhamento formal associadas à arte dos videogames: 1) o uso de mediações tecno-sensoriais pouco usuais e 2) o estranhamento procedimental, relacionado à subversão de regras convencionalizadas. À guisa de conclusão, seria pertinente retomar sua relação com o já mencionado letramento procedimental e com o potencial didático-emancipatório da arte. Consideremos, para ambas, o melhor cenário possível. No primeiro caso, o efeito de distanciamento convida o jogador a tomar consciência do processo de (des)automatização relacionado às mediações artísticas e tecnológicas, e a ponderar sobre as possibilidades que nos fornecem – e limites que nos impõem – cada mídia, cada suporte e cada tecnologia. No segundo caso, o distanciamento impulsiona o jogador a desenvolver uma relação crítica com as próprias regras do sistema com o qual interage, sensibilizando-o para a capacidade dessas regras de refletir, seletivamente, determinados valores sociais e priorizar determinadas formas de interpretar o mundo. Ambos os casos demonstram que, na arte dos videogames, a forma da obra pode ser empregada de modo a facilitar a compreensão de como funcionam os sistemas e processos que compõe a própria obra (contribuindo assim para o letramento procedimental) e os sistemas e processos que compõe o mundo (efetivando assim seu potencial didático mais amplo).

Retornemos às perguntas norteadoras propostas por Bogost (2007, p. 258): quais as regras, qual seu significado, o que afirmam sobre o mundo e como respondo a essas afirmações? A possibilidade de resposta, levantada no último ponto, pode ser interpretada de diversas formas – pode se referir, por exemplo, a uma possível reação emocional ou movimento avaliativo por parte dos jogadores. No entanto, o direito pleno de resposta envolveria um jogador que tivesse condições de responder às afirmações propostas na

mesma linguagem em que foram apresentadas – mobilizando não só sua capacidade de ler, mas também de escrever procedimentalmente. Para desenvolver essa acepção mais criativa do termo, podemos agora incorporar as contribuições teóricas, práticas e políticas de Augusto Boal às nossas reflexões.

O Teatro do Oprimido de Boal

A opção pela brevidade nos faz optar por discutir a poética de Boal contrastando-a à poética de Brecht e apontando três de suas diferenças – que, não por coincidência, são também três dos fundamentos do Teatro do Oprimido. Para dar início a essa comparação, não precisamos ir mais longe que às páginas introdutórias do livro homônimo de Boal – *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*:

Para completar o ciclo [iniciado por Brecht], faltava o que está atualmente ocorrendo em tantos países da América Latina: a destruição das barreiras criadas pelas classes dominantes. *Primeiro se destrói a barreira entre atores e espectadores*: todos devem representar, todos devem protagonizar as necessárias transformações da sociedade. [...] Assim tem que ser a poética do Oprimido: *a conquista dos meios de produção teatral* (Boal, 2019, p. 12, grifos nossos).

É esta a primeira diferença fundamental: almeja-se a destruição das barreiras que existem entre atores e espectadores. Como nossa intenção aqui é compreender a contribuição intelectual de Boal em seus méritos gerais, de modo a empregá-la em uma análise interarte, optaremos por fugir da singularidade do “ator”, artista tão específico ao teatro, com uma adequação terminológica: prosseguiremos a discussão referindo-nos aos dois grandes polos da atividade artística, o da sua criação (falaremos, portanto, em seus “criadores”) e o da sua recepção (falaremos, portanto, em seus “receptores”).

Boal parte de um princípio de desierarquização que quer turvar significativamente a diferença prática entre as funções de criar e fruir arte: em seu sistema, frui-se ao criar, cria-se ao fruir. Não se trata somente de garantir que todo espectador possa ser também, a sua vez, artista – a partir da democratização do acesso às técnicas e mídias da produção artística, por exemplo. Isso é, sem dúvida, parte do processo. Que todos possam aprender a dominar expressivamente as matérias primas das diferentes formas de arte – a palavra para a literatura, a câmera e a linguagem visual para a fotografia, o corpo para o teatro – é parte da conquista de seus meios de produção. Mas a proposta de Boal é mais radical: seu teatro é um sistema de espetáculo organizado por preceitos e

regras que, para ser concretizado, necessita de que o ato de criação seja performedo também pelos espectadores (*spect-atores*), resultando em um produto final – diríamos: uma *obra de arte* – cujo desenvolvimento escapa totalmente ao controle de seus agentes propositores.

Exercendo uma certa injustiça, poderíamos dizer que essa lógica é, em alguma medida, semelhante àquela que, no fim do século passado, deixou tantos pesquisadores instigados pelo estudo de hipertextos no meio digital: as novas tecnologias pareciam capazes de desestruturar a autoridade criativa na mesma medida em que desafiavam a passividade receptiva, criando uma entidade bifacetada chamada, por alguns, de *wreader*⁵ (Aarseth, 1997, p. 173). No caso dos hipertextos literários, não levou muito tempo para que a crítica acadêmica chegasse à conclusão de que as barreiras entre criadores e receptores não haviam sido de fato abolidas (Aarseth, 1997, pp. 77-78; Murray, 2003, pp. 149-150). Poderíamos dizer que houve, isso sim, mudanças inegáveis nas funções desempenhadas por cada um e na compreensão do que exatamente seria a obra de arte resultante da interação entre ambos. Nos hipertextos literários, uma nova função do autor passa a ser a de arquitetar uma estrutura textual de navegação multilinear, e uma nova função do leitor passa a ser a de navegar ativamente por esse espaço, escolhendo seu próprio caminho – mas, ao que tudo indica, os polos de criação e recepção não são, aqui, desestabilizados. Traçando um paralelo, poderíamos argumentar que, no Teatro do Oprimido, a criação artística engloba as novas funções de guiar e regular a experiência do público. Seria este o papel do curinga: o árbitro, o mestre de cerimônias (Boal, 2014, p. 348).

Mas, como mencionado, a comparação é um tanto injusta. Um hipertexto literário e uma sessão de Teatro Fórum têm, claramente, muitas diferenças, mas há entre eles um detalhe determinante que põe em xeque a pertinência do paralelismo: trata-se do autoritarismo da máquina-computador, o mais intransigente dos árbitros (Fassone, 2018, pp. 15-16). Ao adentrar o mundo de um videogame ou de um hipertexto literário, aceitamos nos submeter incondicionalmente às regras que os constituem, como condição necessária para a fruição da experiência artística ali proposta, e essa fixidez contribui para a manutenção de uma distinção clara entre as experiências de criação e de recepção. Já no Teatro Fórum, e em outras modalidades do Teatro do Oprimido, a troca entre criadores e receptores é muito mais democrática do que aquela que podemos

⁵ Um amálgama das palavras *writer* e *reader*, cuja criação é frequentemente atribuída ao pesquisador George Landow.

encontrar em hipertextos literários ou videogames, o que permite uma desestabilização mais significativa: apesar da existência de regras explícitas, que são verbalizadas pelo curinga no início de cada espetáculo, fica também incluída, desde o princípio, a metarregra de que os *espect-atores* podem mudar as regras do sistema se estiverem todos de comum acordo (Boal, 2014, p. 348). Nada, no Teatro Fórum, é intocável *a priori*, porque tudo é passível de modificação – é nesse sentido também que Boal leva as aspirações de Brecht às suas últimas consequências.

Retornemos ao injusto paralelo anteriormente sugerido entre o Teatro Fórum e os hipertextos literários. Ambos representaram, a seu tempo, inovações desestabilizadoras a instituições artísticas já bem definidas (respectivamente, o teatro e a literatura, se o leitor estiver disposto a considerá-los como instituições distintas), e ambos resultaram em neologismos terminológicos que pretendiam marcar um certo deslocamento do espectador/leitor. Tanto *espect-ator* quanto *wreader* enfatizam a transposição da entidade receptora para o campo da criação, mas a morfologia de cada palavra mostra-se curiosamente sugestiva: enquanto *espect-ator* integra totalmente, a si mesma, a palavra “ator” – metaforicamente incorporando de forma completa o ato de criação ao ato de recepção –, *wreader* mantém integralmente a entidade do “leitor”, associando a ela apenas uma fração daquilo que representaria o ato de escrever.

Essa essência democrática está na base da primeira diferença que acentuamos entre Brecht e Boal, a destruição das barreiras entre atores e espectadores, e é também o que nos leva à segunda diferença fundamental: o Teatro-Fórum não pretende ser meramente didático, mas principalmente pedagógico, “[...] no sentido de que todos aprendemos juntos, atores e plateia” (Boal, 2014, p. 50). Para ilustrar esses dois pontos, podemos recorrer novamente ao acervo da Molleindustria e, para tornar a comparação entre Brecht e Boal mais significativa, podemos selecionar um jogo que se relaciona estreitamente com o já trabalhado *Nova Alea* (Molleindustria, 2016). *MultipliCITY* (Molleindustria, 2014) é um jogo de tabuleiro composto por unidades básicas arquitetadas para serem facilmente modificadas e expandidas por cada grupo de jogadores, e que também pretende ser um simulador de desenvolvimento urbano.

MultipliCITY é jogado por três grupos que, durante uma partida, perseguem objetivos diferentes e antagônicos: o *mercado imobiliário*, as *empresas comerciais* e os *organizadores comunitários*. Em seus respectivos turnos, cada grupo poderá dispor sobre o tabuleiro, seguindo as regras pré-estabelecidas, um determinado número de peças que

representam alguns dos recursos encontrados em um ambiente urbano: bairros residenciais, habitações a preços acessíveis, serviços, comércio, indústria e infraestrutura. Uma vez dispostas no mapa, as peças interagem de modos diferentes para cada grupo de jogadores: o grupo dos organizadores comunitários, por exemplo, pode marcar um ponto para cada peça de habitação acessível disposta no mapa, mas pode perder dois pontos para cada peça de habitação acessível que esteja na vizinhança de uma peça industrial. No manual de regras do jogo, Pedercini disponibiliza algumas sugestões de modificação para inspirar os jogadores na empreitada de personalização: podem modificar as condições iniciais da partida, mantendo as demais regras, ou podem modificar/expandir qualquer uma das regras e peças do jogo, baseando-se na sua experiência pessoal com os sistemas que regem as cidades que conhecem (Molleindustria, 2014, p. 3).

Pedercini faz a ressalva de que o foco no desenvolvimento de um jogo que fosse sobretudo maleável teve, como consequência, a diminuição da ênfase na criação de um sistema balanceado (Molleindustria, 2014, p. 1), o que abre algumas possibilidades interessantes de interação entre jogo e jogadores. É bem possível que os jogadores se deparem com uma estrutura, em certa medida, sistemicamente injusta, que torne o jogo mais fácil para algum grupo que para os demais. Nesse sentido, pode-se aprender, no contato com o jogo, 1) sobre o funcionamento de estruturas sistemicamente injustas e 2) sobre como modificar as regras de modo a criar um sistema mais justo. Como no teatro didático de Brecht, encontra-se a fruição estética no ato de conhecer o mundo – nesse caso, um recorte do mundo, a saber, o processo de desenvolvimento urbano. Como no teatro democrático e pedagógico de Boal, encontra-se a fruição estética através do ato poético, a partir da manipulação das regras de um sistema específico, de modo a compreendê-lo cada vez melhor em todas as suas facetas e desdobramentos. Essa compreensão torna-se tanto mais ampla quanto mais contribuírem os participantes com seus conhecimentos de mundo e experiências pessoais, em um processo pedagógico que busca colocar poética, estética, ensino e aprendizagem em sinergia.

Com este exemplo em mãos, podemos retomar o que disse Boal – que, no Teatro Fórum, aprendemos todos juntos – para questionar: aprendemos sobre o quê? Sobre teatro? Também, mas não apenas. Aprendemos, principalmente, sobre o mundo, sobre suas opressões e suas possibilidades de modificação. O teatro de Boal, admitidamente, tem uma finalidade muito clara para além de si mesmo, e é aí que reside a sua terceira

diferença fundamental com o teatro de Brecht, mais de grau que de natureza: “O Teatro do Oprimido, em todas as suas formas, busca sempre a transformação da sociedade no sentido da libertação dos oprimidos. É ação em si mesmo, e é a preparação para ações futuras” (Boal, 2019, p. 16). Em suma, o Teatro do Oprimido é um ensaio, uma preparação e um fortalecimento para o combate das opressões que estão por vir.

Alguns dos jogos da Molleindustria também exibem essa mesma preocupação com o ensaio de ações concretas. *Rules & Roberts* (Molleindustria, 2020a), por exemplo, é um livro de regras que fornece a estrutura para que um grupo de jogadores, através de uma sessão de RPG de mesa, ensaie os procedimentos parlamentares que regulam reuniões entre grupos muito numerosos de pessoas, para assegurar o processo democrático. Os jogadores se aventuram por um mundo de fantasia no qual todos os movimentos e ações do grupo precisam ser propostos pelos jogadores individuais como moções – apresentadas, secundadas, argumentadas, debatidas e emendadas quando necessário, antes de serem finalmente votadas. É só com a aprovação da maioria que o mestre de jogos pode finalmente narrar as consequências da decisão tomada pelo grupo de jogadores – e, à semelhança do que propõe Boal, “[...] se os jogadores não estiverem satisfeitos com o resultado, podem propor emendas e votá-las, efetivamente sobrepondo-se ao mestre de jogos” (Molleindustria, 2020a, tradução nossa). *Rules & Roberts* serve a um propósito prático de apresentar, de forma amigável, pessoas menos experientes aos procedimentos de debate e tomada de decisão adotados por muitas organizações, partidos e coletivos. Além disso, oferece esse espaço para que seus jogadores ensaiem sua eloquência e a efetividade de sua comunicação nessa configuração específica de debate democrático.

Um caso similar é o de *Casual Games for Protesters* (Molleindustria & Giles, 2017), que compila uma série de sugestões de jogos que podem integrar protestos, marchas, ocupações etc. – algumas das quais são admitidamente inspiradas nos exercícios propostos por Boal (2014) em *Jogos para atores e não-atores*. Paolo Pedercini é um dos nomes envolvidos na inauguração do projeto; porém, a compilação é o resultado de um verdadeiro trabalho colaborativo. Para organizar a profusão de jogos selecionados, o site do projeto os apresenta divididos em categorias – uma das quais é nomeada “treinamento”. Os jogos nesta seção propõem desafios divertidos que permitam aos jogadores ensaiar atividades como identificar e se esconder de câmeras e pessoas de grupos opositores. Aqui, também, joga-se com o intuito de exercitar, em um ambiente livre

de consequências sérias, habilidades que podem ser úteis no futuro. Boal, certamente, não desprezava a associação desse tipo de utilitarismo a sua arte: sua proposta do Teatro Legislativo e sua experiência com o Teatro Fórum no Rio de Janeiro, no qual os participantes se propunham a ensaiar desde greves a entrevistas de emprego não hipotéticas, fala por si só (Boal, 2014, pp. 345-346). Essa sua posição de colocar a representação a serviço do real, ensaiando a realidade em porvir, dialoga perfeitamente com seu objetivo primeiro de transformar a sociedade no sentido da libertação dos oprimidos:

Jorge Ishizawa dizia que o teatro da burguesia é o espetáculo acabado. A burguesia já sabe como é o mundo, o seu mundo, e pode portanto apresentar imagens desse mundo completo, terminado. [...] O proletariado e as classes exploradas, ao contrário, não sabem ainda como será o *seu* mundo; conseqüentemente, o seu teatro será o ensaio e não o espetáculo acabado (Boal, 2019, p. 155, grifo do autor).

Esse ensaio, que pode ser mais ou menos hipotético, cumpre, em todo caso, a função de expandir o horizonte revolucionário e exercitar a imaginação política dos oprimidos que o tomam em suas mãos. Como indicam todos os três fundamentos do Teatro do Oprimido apontados até aqui – a destruição das barreiras entre criadores e receptores, seu caráter pedagógico e sua predisposição a ser um ensaio de ações concretas – essa forma de fazer teatro é, antes de mais nada, uma ferramenta na construção da revolução.

No entanto, nessa reta final de nossa argumentação, é preciso abordar uma discrepância que pode ter chamado a atenção de alguns leitores: nossa proposta inicial, explicitada no título do artigo, é a de investigar uma possível poética materialista para a *arte dos videogames*, ao passo que, nesta seção que trata do Teatro do Oprimido de Boal (2014, 2019), limitamo-nos a analisar apenas jogos não digitais do acervo da Molleindustria. O intercâmbio entre objetos dentro e fora do meio digital não é de todo absurdo, especialmente em se tratando de jogos: xadrez, pôquer e futebol têm todos suas respectivas versões online. No entanto, para uma discussão poética e estética, seria imprudente menosprezar a importância das mudanças nas mídias mobilizadas por cada arte – sabemos, por exemplo, que a literatura era outra antes da impressão em massa de livros, e outra ainda antes da invenção do códice. Cabe, portanto, endereçar o problema.

Por um lado, se o teatro de Boal (2014) se configura como um jogo, poderíamos dizer, em uma aproximação simplista, que, através do processo de jogar um videogame qualquer, seríamos capazes de exercitar aquilo que Boal pretendia: a modificação do

mundo. Por outro lado, ao menos dois dos três pilares do Teatro do Oprimido que listamos até aqui prontamente refutam essa afirmação. Primeiramente, há a questão da destruição das barreiras entre criadores e receptores, que, como já adiantamos, é complicada pelo caráter autoritário do computador como máquina impositora de regras autorais pré-estabelecidas. Se o criador de um videogame é quem programa as regras e planeja as possibilidades de interação, um receptor-tornado-criador precisaria acessar a obra nesse mesmo plano, modificando essas regras e abrindo ou restringindo, à sua vontade, essas possibilidades. Segundamente, há a questão do diálogo pedagógico. A seção anterior esclarece-nos o potencial didático dos videogames, sem necessariamente apontar para suas aberturas pedagógicas – a partir das quais todos os indivíduos envolvidos no processo de criação e fruição artística poderiam aprender juntos. Para tanto, seria necessário que o usuário do meio digital trouxesse para a mesa a imprevisibilidade de sua experiência pessoal com o mundo – uma imprevisibilidade que, novamente, não combina com a lógica autoritária que rege os códigos fundantes dos objetos digitais.

Fica claro, portanto, que se quiséssemos seguir a tradição da poética do oprimido de Boal na arte dos videogames, precisaríamos adentrar o campo da prática cultural dos *hacks* e *mods*.⁶ Gonzalo Frasca (2001), há vinte anos, teve essa mesma percepção: seu trabalho com Boal o inspirou a propor um projeto hipotético em que jogadores de *The Sims* (Maxis, 2000) poderiam fazer modificações livres nos sistemas do jogo que refletissem suas próprias visões e conhecimentos de mundo, e que depois poderiam ser compartilhados (Frasca, 2001, pp. 81-83). É razoável especular que os obstáculos para a concretização desse projeto ainda são hoje os mesmos que eram à época, de ordem eminentemente prática: a dificuldade de massificar o acesso às condições e conhecimentos que permitiriam a manipulação proficiente de linguagens de programação. Em última instância, lidamos com obstáculos que extrapolam em muito o campo estrito das artes e da educação: essa é uma questão que envolve os direitos de propriedade intelectual na internet, a obsolescência programada de hardwares e softwares e a desigualdade social e econômica que, a nível global, torna a realidade do acesso tecnológico muito diferente entre países pobres e ricos.

Artistas e ativistas digitais também têm um papel a desempenhar na remediação dessas lacunas, em especial como mediadores e facilitadores. Dos projetos digitais da Molleindustria, os que mais nos aproximam da promessa de nos entregar os meios de

⁶ Modificações não oficiais na programação de um videogame executadas por seus fãs e costumeiramente disponibilizadas de graça na internet.

produção da arte digital não são os jogos e videogames, mas sim os softwares que permitem ao público a confecção de suas próprias criações digitais. Para destacar um dos exemplos mais simples, *TweeVee* (Molleindustria, 2020b) é um *engine* que permite a seus usuários criarem filmes interativos a partir de clips de vídeo e arquivos de texto – é uma ferramenta que simplifica, aos não iniciados, o processo de remixagem e manuseio criativo de objetos digitais e interativos. Esse é um passo importantíssimo, essencial, na tarefa de democratizar os meios de produção da arte digital; mas não chega a ser, como destacamos no início da seção, uma proposta de produção artística que, no seu próprio devir, desestabilize a oposição entre criadores e receptores como faz o Teatro do Oprimido de Boal.

Não há dúvidas de que o meio digital nos apresenta a muitos caminhos a partir dos quais poderíamos construir uma tradição artística pautada nos valores e práticas de uma poética materialista, mesmo que ainda tenhamos muito a explorar e a descobrir nesse sentido. É exatamente por isso que o amparo de nossos antecessores se faz tão essencial: as contribuições de Boal, suas ideias e práticas, ainda podem nos ajudar a pensar um futuro para a arte digital que se voltasse não apenas à configuração de experiências estéticas nesse meio, mas que, junto a isso, se preocupasse em construir objetos artísticos modificáveis desde sua concepção, que mediasse o contato dos usuários com a criação digital e o ensino de suas gramáticas e poéticas.

Considerações Finais: Sobre o Ativismo na Arte Digital

Se Brecht trabalha com a sinergia entre forma e conteúdo da arte para construir obras que representam o mundo como *mutável* e *em mudança*, em um processo que alia a arte aos campos da ciência, da educação e da política, Boal quebra as barreiras convencionalizadas entre os campos da criação e da recepção artística para democratizar os seus meios de produção. Por mais que variem na radicalidade poética de suas propostas – no grau em que desafiam as estruturas pré-estabelecidas da criação e recepção artística –, ambos partem de um princípio muito claro: o mundo, tal qual o encontramos, não é tão bom quanto poderia ser, e por isso deve ser modificado. Cabe à arte, portanto, tomar para si essa missão e empregar todos os seus recursos na tarefa de instigar a imaginação e a agência política de seu público, propondo outras formas, mais combativas e esperançosas, de interpretar e representar o mundo.

Trazendo isso para o campo da arte digital, poderíamos elencar algumas intervenções possíveis: a nível de seus efeitos estéticos, a arte digital pode empregar uma série de técnicas formais de distanciamento, que se relacionam a seus recursos específicos – como a mediação tecnológica e a procedimentalidade aqui destacadas – para desautomatizar a percepção de seus interatores. Se essas técnicas forem integradas a conteúdos relevantes a nível político e social, podem então ser deliberadamente empregadas com a intenção de desautomatizar a compreensão do público sobre os sistemas do mundo, efetivando assim seu potencial didático-emancipatório. Já a nível da democratização de sua poética, a maleabilidade do digital traz a promessa de uma arte que possa ser modificável por todas as partes envolvidas e que possa servir a todos no seu ensaio pessoal da modificação do mundo e do combate às opressões.

Espera-se sempre que esse movimento artístico se transforme em mudança social concreta e, nisso, o sistema de Boal parece ter se mostrado mais efetivo – mas nem mesmo ele foi capaz de transformar a arte naquilo que ela não é e nem poderia ser: um substituto para a organização coletiva no campo de batalha da luta de classes. Julián Boal, ao discorrer sobre o legado de seu pai, alia-se a ele na defesa dessa mesma convicção:

[...] o teatro sozinho nunca será o bastante. Pode se tornar um instrumento poderoso para a contestação da ordem estabelecida, pode ser o lugar onde os oprimidos criam suas próprias representações do mundo e, ao fazê-lo, se desfazem da identidade que lhes é atribuída: a de serem aqueles que não podem representar. Mas essa força nunca será suficiente, e o ensaio da greve importa menos que a greve em si: “O teatro não é superior à ação. É uma fase preliminar. Ele não pode substituí-la. A greve ensinará mais.” O ensinamento trazido por um Teatro Fórum é importante, porém não mais do que aquele trazido pela experiência real de uma luta (Boal, 2019, p. 225).

Uma arte pautada por uma poética materialista não se limita a encontrar sua razão de ser em si mesma: é um meio para um fim, e se constrói a partir desse fim. O fim último é evidente: a tomada dos meios de produção (inclusive da arte) para a construção de uma sociedade organizada por princípios socialistas. É, porém, um fim tão distante que não podemos deixar de pensar, com um certo fatalismo, que nossas batalhas no meio digital já estão todas perdidas – uma ansiedade já compartilhada no início do artigo. Há, certamente, muito caminho a percorrer e muito terreno a (re)conquistar – por isso que, mesmo sem perder o objetivo último de vista, precisamos pensar também nos degraus imediatamente a nossa frente. Para finalizar esse raciocínio, emprestamos a análise de

conjuntura feita por Valente e Peschanski (2021) ao fim de um artigo que discute a colonização da internet e suas resistências:

A evolução da internet nos anos recentes, associada à crescente plataformização e cartelização por enormes corporações, à expansão do mercado de dados e a formas predatórias de exploração mediadas por artefatos digitais, alimenta principalmente análises pessimistas. Mas a internet poderia ser um espaço de enfrentamento dos sistemas de dominação e controle do mundo off-line, não deveria ser um aparato de consolidação dos sistemas dominantes. Na gramática da luta social, reforçar a potencialidade emancipadora na rede constrói-se a partir da noção de “descolonizar a internet”, a prática de criticamente diagnosticar e reverter as relações de poder que definem os acessos, às infraestruturas, a governança e as relações sociais no digital. A descolonização da internet é, por um lado, resistir [...] e, por outro lado, desenvolver nichos de funcionamento social alternativo, *eventualmente renunciando um modelo emancipador* (Valente & Peschanski, 2021, pp. 28-29, grifo nosso).

No espírito dos autores estudados neste artigo, gostaríamos de afirmar que a arte, feita por mãos humanas e potencializadoras de nossas próprias capacidades, é também uma ferramenta que deve responder às necessidades de nosso momento histórico. Por um lado, é desanimador pensar que estamos ainda no estágio que antecede até mesmo a própria renúncia de um modelo emancipador. Por outro lado, há muito trabalho a fazer: sigamos em frente.

Referências

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Boal, A. (2014). *Jogos para atores e não-atores*. Civilização Brasileira.
- Boal, A. (2019). *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. Editora 34.
- Boal, J. (2019). Um teatro subjuntivo. Em A. Boal (Org.). *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*, (pp. 217-226). Editora 34.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Brecht, B. (1978). *Estudos sobre teatro*. Nova Fronteira.
- Dyer-Witheford, N., & Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
- Fassone, R. (2018). *Every game is an island: Endings and extremities in video games*. Bloomsbury Academic.
- Frasca, G. (2004, junho 24). Videogames of the oppressed. *Electronic Book Review*.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, [Dissertação de Mestrado, Georgia Institute of Technology]. Georgia Tech Library.

- Jinkings, I., & Renzo, A. (Orgs.). (2021). Apresentação. *Margem Esquerda*, 36, 9-10.
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Lévy, P. (2010) *Cibercultura*. (3. ed., C. I. Costa, Trad.). Editora 34.
- Maxis (1989). *SimCity*. Brøderbund.
- Maxis (2000). *The Sims*. Electronic Arts.
- Molleindustria & Giles, H. J. (2017). *Casual Games for Protesters*.
- Molleindustria (2019). *Guilty Smells*. <https://www.molleindustria.org/blog/guilty-smells/>
- Molleindustria (2010). *Memory Reloaded: The downfall*. *MultipliCITY*. <https://www.molleindustria.org/blog/multiplicity/>
- Molleindustria (2016). *Nova Alea*.
- Molleindustria (2020a). *Rules & Roberts*.
- Molleindustria (2020b). *TweeVee*. <https://github.com/molleindustria/TweeVee>
- Murray, J. (2003). *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*, (E. K. Daher & M. F. Cuzziol, Trad.). Itaú Cultural; Editora Unesp.
- Pedercini, P. (2013, dezembro 14). Molleindustria manifesto (2003). *Molleindustria*. <https://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/>
- Perdrcini, P. (2017, abril 20). *SimCities and SimCrises* [Palestra]. International City-Gaming Conference, Rotterdam.
- Pedercini, P. (2014, fevereiro 14). Videogames and the spirit of capitalism. *Molleindustria*.
- Pöttsch, H. (2017). Playing games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, v-effect, and spect-actors as analytical tools for game studies. *Game Studies*, 17(2).
- Rosenfeld, A. (1985). *O teatro épico*. Perspectiva.
- Thon, J-N. (2016). *Transmedial narratology and contemporary media culture*. University of Nebraska Press.
- Ubisoft. (2003). *Prince of Persia: The Sands of Time*. Sony Interactive Entert. Inc.
- Valente, M. G. & Peschanski, J. A. (2021). Colonização da internet e suas resistências. *Margem Esquerda*, 36, 25-32.