

A Jogabilidade em *Embodied Voodoo Game*

Jussara Belchior Santos¹

Patricia Leandra Barrufi Pinheiro²

Saulo Popov Zambiasi³

Grupo Cena 11 Cia de Dança¹

Universidade do Estado de Santa Catarina, Depto de Artes Cênicas, Florianópolis (SC)²

Universidade Federal de Santa Catarina, Depto de Automação e Sistemas, Florianópolis (SC)³

Resumo

O grupo “Cena 11 Cia de Dança” tem, em toda a sua trajetória, uma proposta de pesquisa aliada a tecnologia. Isso pode ser observado em alguns espetáculos, tais como Skinnerbox (2005) e Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente (2007). Convidado para participar da exposição Game Play no Itaú Cultural em São Paulo/SP, no ano de 2009, o grupo se apresentou estreando o espetáculo intitulado *Embodied Voodoo Game*. Este espetáculo foi montado com o intuito de discutir a relação entre corpo e videogame. Durante a apresentação, os bailarinos utilizam um sensor de aceleração e movimento (acelerômetro) e um controle de Nintendo Wii para interferir com sons e imagens projetadas. Em tempo, o público é convidado para participar, como em um jogo, controlando as ações dos bailarinos. O objetivo de tal espetáculo é de não ser apenas uma simples representação de um jogo, em que há a associação dos corpos dos bailarinos com avatares controlados pelo jogador, mas também oferecer ao público uma discussão sobre controle, comportamento e interatividades. A partir dessas premissas, o presente trabalho busca investigar a utilização de diversas ferramentas de Jogos Digitais na forma de artefatos interativos e influenciadores das criações artísticas, tendo com base a obra supracitada. Em tempo, é objetivo dessa reflexão a relação da jogabilidade nos games de entretenimento digital nas possibilidades de discussões em diversas áreas das artes, e em específico as artes performáticas.

Palavras-chave: Dança, Performance, tecnologia, Interatividade, público, dançarinos, jogos digitais.

Abstract

The Group “Cena 11 Cia de Dança” has, across its trajectory a proposal of research allied with technology. This can be seen in some performances, such as “Skinnerbox” (2005) and “Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente” (2007). Invited to attend the exhibition Game Play at Itaú Cultural in São Paulo / SP, in 2009, the group performed the performance premiering entitled “Embodied Voodoo Game”. This performance was mounted in order to discuss the relationship between body and game. During the presentation, dancers using an acceleration

sensor and motion (accelerometer) and a Nintendo Wii control to interfere with sounds and images projected. In time, the public is invited to participate, as in a game, controlling the actions of the dancers. The purpose of this performance is not just a simple representation of a game in which there is the association of the bodies of the dancers with avatars controlled by the player, but also offer the public a discussion of control, behavior and interactivity. From these assumptions, this paper investigates the use of various tools of Digital Games in the form of artifacts and interactive influencers of artistic creations, and based the aforementioned work. In this scenario, the objective here is the discuss of gameplay in games digital entertainment possibilities in various areas of the arts, and in particular the performing arts.

Keywords: Dance, performance, technology, interactivity, spectator, dancers, digital games.

Authors' contact:

belmarry@yahoo.com.br¹

patricialeandra@gmail.com²

saulopz@gmail.com³

1. Introduction

O grupo Cena 11 Cia de Dança, sediado na cidade de Florianópolis (SC) surgiu em 1993¹ sob direção do coreógrafo Alejandro Ahmed². O Cena 11 tem, em toda a sua trajetória, uma proposta de pesquisa que busca aliar a dança à performance e à tecnologia. Isso pode ser observado em alguns espetáculos, tais como Skinnerbox (2005) e Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente (2007).

O grupo Cena 11 se destaca também pela maneira com que relaciona a tecnologia em seus projetos, reunindo teoria e prática, e incluindo ações que contribuem para a formação e profissionalização do ambiente onde estão inseridos. Os sistemas de interação entre corpo e tecnologia vem se sofisticando. Jamais empregada como alegoria, nem é tratada como um recurso para produzir efeitos especiais na coreografia ou na imagem do dançarino. Ela atua, por

1 Grupo Cena 11 Cia. de Dança. Enciclopédia Itaú Cultural - Arte e Tecnologia. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=grupo+cena+11+cia.+de+dan%C3%A7a>

2 Coreógrafo e Bailarino.

exemplo, no sentido de produzir estados de inevitabilidade e prontidão nos corpos. O design do movimento acontece através de um método de controle para o não-controle. Os sistemas de interação entre corpo e modificação do ambiente utilizam sensores, câmeras, acelerômetros, robôs, programas de detecção de padrão e vídeos. Nesse contexto, o público não é apenas testemunha, ele é cúmplice e sua participação é necessária para a realização dos roteiros coreográficos no palco (Spanghero, 2012).

Convidado para participar da exposição *Game Play* no Itaú Cultural em São Paulo (SP), no ano de 2009, o grupo se apresentou estreando o espetáculo intitulado *Embodied Voodoo Game*. Sua montagem teve o intuito de discutir a relação entre corpo e videogame. Durante a apresentação, os bailarinos utilizaram um sensor de aceleração e movimento (acelerômetro) e um controle de Nintendo Wii³ para interferir com sons nas imagens projetadas. O público era convidado para participar, como em um jogo, controlando as ações dos bailarinos. O objetivo de tal espetáculo é não ser apenas uma simples representação de um jogo, em que há a associação dos corpos dos bailarinos com avatares⁴ controlados pelo jogador, mas também oferecer ao público uma discussão sobre controle, comportamento e interatividade.

Com interesse em realizar uma análise mais aprofundada sobre esse espetáculo e suas especificidades, o presente trabalho busca investigar a utilização de diversas ferramentas de Jogos Digitais na forma de artefatos interativos e influenciadores das criações artísticas, tendo com base a obra supracitada. Em tempo, é objetivo dessa reflexão a relação da jogabilidade nos games de entretenimento digital, nas possibilidades de discussões em diversas áreas das artes e em específico nas artes performáticas.

2. Dança e Tecnologia

A arte contemporânea se manifesta como arte de pesquisa e toda a informação que nos cerca pode ser assunto ou recurso para novas criações. Sendo assim, a dança não poderia ser tratada de modo diferenciado. A dança acontece no corpo, e o corpo atual pode ser somado a uma série de recursos tecnológicos que ampliam as condições e significações do mesmo,

(...) podemos ver a tecnologia como sendo a conversação atual entre a arte e os princípios científicos, a interação entre criatividade e as ferramentas que usamos para alargar nossas habilidades e nossos sentidos” (Miranda, 2000).

A tecnologia pode não apenas ser um recurso cênico, como também um fator determinante para o processo de criação artística. Um exemplo disso, é o trabalho do coreógrafo norte-americano Merce Cunningham, que utilizou-se de um software chamado *Life Forms*⁵ em algumas de suas propostas artísticas. Esse software reproduz o movimento do corpo humano e além de reproduzi-lo, também oferece outras maneiras de organizá-lo. Esse trânsito de possibilidades do corpo mudou inclusive a maneira dos corpos treinarem a sua dança.

Através do trabalho do coreógrafo, pode-se verificar como a dança e a noção do corpo que dança estão inseridas em uma nova formulação de arte, de vida e de ciência. Trata-se de um pensamento totalmente articulado com as transformações do mundo. No momento em que ele rompeu com a dança moderna, o corpo que encontrou continha os traços do trânsito estabelecido com a era eletrônica e, pouco mais tarde, com a era digital, computacional, a nova era telemática do ciberespaço (Santana, 2002).

Tanto nas artes visuais como nas artes cênicas os recursos tecnológicos têm se tornado um alicerce⁶. As novas tecnologias abrem um leque para a discussão de interatividade:

(...) interatividade, é um processo de duas vias. O público pode influenciar a fluência/forma dos eventos e fazendo isso o público se torna um usuário, e um jogador (Rawlings, 2006)⁷.

O espectador pode se colocar ou ser colocado numa posição de controle, muitas vezes sem perder o conforto de estar sentado na plateia, sem perder seu caráter de contemplador de uma obra.

No espetáculo *Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente*⁸ (do Grupo Cena 11 Cia de Dança), a última cena é composta por uma série de fatores que exemplificam essa relação (Imagem 1).

3 Nintendo Wii é um console lançado em 2006. Dentre suas características, o Wii inovou ao trazer um controle sem fios - Wii Remote - capaz de detectar movimentos através de um acelerômetro. Site Techudo - <http://www.techudo.com.br/tudo-sobre/nintendo-wii.html>

4 Originado do sânscrito, "a palavra Avatar significa uma encarnação ou incorporação de uma entidade ou um espírito em uma forma terrena" (Vilhjálmsson, 1996). Considerando o homem como uma divindade no ciberespaço, a representação do mesmo em uma forma compatível com este mundo pode, então, ser definida como Avatar. Este termo é usado principalmente em representações gráficas em realidade virtual, jogos de computadores e ambientes computacionais de múltiplos usuários.

5 Criado pelo Dr. Thomas Calvert, da Frase University, Columbia Britânica.

6 Um exemplo disso é o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, que acontece todo ano desde 2000 em São Paulo, e já esteve em outras cidades do mundo.

7 "(...)interactivity, is a two-way process. The audience can influence the flow/shape of events and in doing so the audience becomes a user, and a player." (Rawlings, 2006). Tradução nossa.

8 Site Helena Katz. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz41215349305.jpg>



Imagem 1: Cena do Espetáculo “Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Existente”.

Foto: Gilson Camargo

O palco está montado com um corredor verde de grama sintética que determina o caminho que a bailarina deve seguir. Ela está vestindo um figurino de policarbonato que tem espetos na altura da cabeça. Esses espetos servem para estourar balões de hélio que estão espalhados pelo espaço. Durante todo o processo, uma câmera capta imagens da plateia e projeta no telão. Essa imagem, antes de ser apresentada no telão, passa por um software que aplica uma tarja preta nos olhos dos espectadores ao identificar um rosto. A tarja dispara uma arma de *paintball* que atira na bailarina. Assim que a interface fica clara para o espectador, ele pode decidir se quer ou não atirar no corpo da bailarina. Qualquer interação com a imagem do rosto projetado na tela que o descaracterize impede a tarja de aparecer e, consequentemente, de disparar a arma.

3. Jogabilidade - *Gameplay*

É pertinente discutir também, nesse contexto, a questão da jogabilidade (*gameplay*). A primeira forma de compreender a jogabilidade, está relacionada com a facilidade de um jogo, em como ele pode ser intuitivo para um jogador e como será a experiência desta atividade. Por outro lado, a definição deve estar na relação entre o jogador e a mecânica do jogo, implicando que o fator determinante da jogabilidade, não está relacionado com sua dificuldade e sim, com sua complexidade e poder de envolvimento.

O que parece permear o conceito sobre *gameplay*, é que o jogo precisa, de alguma forma, ser interessante para despertar interesse. Tanto um jogo de gráfico simples como um mais complexo, precisa propor ao jogador desafios e possibilidades de escolha, o que resulta na elaboração de uma estratégia para ganhar o jogo ou para manter o jogador estimulado. Para Assis (2007, p. 17-18), os jogos e suas possibilidades de jogabilidade precisam ser:

interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente depois de nossa intervenção; também são expressivos,

podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho; mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo (Assis, 2007, p. 17-18).

Conhecer as regras do jogo, saber o que é permitido e o que é necessário fazer, é o que constrói o comportamento do jogador. Entender como se dá a interação com o jogo pode fazer o jogador progredir, se especializar e finalmente completar um game. Essa conexão, no final, é o que determina a jogabilidade de um jogo. Em linhas gerais,

[...] o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar (Vanucci & Prado, 2012).

Pode-se pensar ainda que o *gameplay* incentiva o jogador a empregar estratégias para desenvolver bem sua atuação no jogo e chegar a objetivos específicos, o auxiliando a se conectar com o game.

Retomando o pensamento para a criação de uma montagem artística que alia os corpos dos atores ou bailarinos com a tecnologia, como é o caso de *Embodied Voodoo Game*, temos em vista que a participação do público-jogador (e também do bailarino-jogador), era o alvo central. Com a possibilidade do público direcionar e guiar algumas ações dos bailarinos durante o espetáculo, percebe-se então a participação ativa do público da mesma forma que um jogador direciona seus personagens durante um game qualquer.

4. O Cena 11 e o Corpo Voodoo

O Grupo Cena 11 Cia de Dança completa vinte anos de pesquisa em 2013, e nessa trajetória vários trabalhos se destacam em âmbito nacional e internacional contribuindo para a história e evolução da dança brasileira.

Em 2000 o Cena 11 estreou o trabalho *Violência*⁹, e foi nesse trabalho que o grupo criou o seu conceito de corpo *voodoo*. Em analogia aos bonecos vodu, os corpos dos bailarinos são vistos como os corpos dos bonecos, as agulhas são entendidas como os movimentos, e o objeto do feitiço é o corpo do espectador. Nessa época a companhia desenvolveu uma técnica que colocava a relação do corpo com o chão numa situação de potência e de fragilidade muito específica. Os bailarinos do Cena 11 caem e se jogam

9 Bogéa, Inês. "Violência": Cena 11 expande limites do corpo. Folha de São Paulo. São Paulo, 31 de outubro de 2011.

no chão sem acionar o movimento reflexo de proteção do corpo. Eles aceitam a gravidade e aceitam a queda¹⁰.

Falha como virtuose – as propriedades de um corpo são suas condições de adaptabilidade e sua virtuosidade é sua eficiência em incorporar assimetrias como princípio organizativo de seus padrões de pensamento e comportamento. Cada corpo é um virtuose dos padrões de movimento que seu design corporal permite explorar (Ahmed & Britto, 2009).

Essa maneira de dançar trouxe novos olhares para as discussões sobre corpo¹¹. Maíra Spanghero, ex-bailarina no grupo, discute no livro “A Dança dos Encéfalos Aceso” quatro descrições significativas de corpo que o trabalho “Violência” apresenta: o corpo da criança, do palhaço, do deficiente e do videogame. Ela propõe que as semelhanças desses corpos estão no fato de eles poderem ser manipulados. Aqui é de interesse investigar as especificidades desse corpo videogame, e de como esse corpo evoluiu para o corpo que dança *Embodied Voodoo Game*.

A exploração do conceito corpo *voodoo* levou o corpo desses bailarinos a fazerem movimentos invasivos, que violentam a percepção do bailarino e do espectador. Esses movimentos são, em geral, impensáveis e quase não-humanos. Em tempo, são essas as características que levam as pessoas a associar o espetáculo a um jogo de videogame. Nesse contexto, os bailarinos são como avatares de um jogo que está sendo jogado por eles mesmos. Nesse, e em alguns outros trabalhos, os corpos se utilizam de aparatos que potencializam o movimento do corpo.

Os corpos do Cena 11 usam próteses – pernas e braços metálicos, bogobol, patins (sim, os pés humanos podem deslizar quando provido de próteses), separador bucal, botas, joelheiras, animações etc. - que os tornam misto de gente com criaturas virtuais: são mutantes, replicantes, ciborgues. Essas peças artificiais tornam seus corpos mais altos, mais fortes, amplificados, assimétricos, capazes de pular, virar míssil e se arremessar. As próteses lhes garantem superpoderes e com ela sua dança é feita (Spanghero, 2003, p 94).

Para o coreógrafo ampliar as características e habilidades do corpo, surge uma necessidade artística que ele denomina como fenótipo estendido. Os objetos são encarados como extensão do corpo e não há uma hierarquia entre sujeito, objeto, tempo e espaço, todos os fatores são co-autores da ação.

Se as mídias são uma possibilidade de representar o corpo devolvendo a ele novas soluções e transformando-se elas mesmas sob diferentes aspectos, chamamos atenção para o fato de que o estado de representação tratado está em relação com o corpo e diretamente ligado com a natureza com a qual estamos lidando nessa concepção (processual e transitória). Assim, as extensões são novas organizações corporificadas (Marinho, 2004).

O corpo *voodoo* é um conceito que aparece nos trabalhos seguintes da companhia. Em 2009 o Grupo Cena 11 desenvolveu o espetáculo “Guia de Ideias Correlatas”. Este funciona como um mapa que guia o espectador pelas definições e conceitos trabalhados pelo grupo. A plateia recebe um texto com as hipóteses investigadas pelo trabalho, acompanhando assim as teses apresentadas em cena. Eles apresentam definições de corpo e definições da dança desse corpo. O conceito de corpo *voodoo* acompanha a trajetória da companhia por revelar o fazer daquele corpo,

Trata-se de pensar a história de qualquer coisa como a história da elaboração cooperativa de cada identidade, a partir da ativação de suas propriedades particulares, no lugar de uma história de identidades construídas (Britto, 2008).

As questões elaboradas pelo grupo tornam-se a condição daquele corpo, por refletir o seu modo de pensar.

O corpo *voodoo* é, por fim, um estado de corpo que se instaura no corpo de quem dança e de quem assiste. Não é necessariamente um desconforto ou uma sensação de dor. O conceito se estende para além da queda. É como uma dança que também acontece no corpo do espectador, como a tontura por girar repetidamente ou uma sensação de estar desalinhado como a bailarina que equilibra um bastão de 2m na cabeça ou de tristeza observando os bailarinos chorarem. Os movimentos dos bailarinos envolvem o público de maneira particular, tornando-os co-autores da ação.

5. *Embodied Voodoo Game*

O espetáculo intitulado *Embodied Voodoo Game* do Grupo Cena 11 inicia com o coreógrafo convidando os espectadores a jogarem um jogo em que eles podem controlar a ação dos bailarinos. No jogo, quatro espectadores são sorteados por uma câmera que filma a plateia e projeta as imagens no telão ao vivo. Um por vez, eles se direcionam para o microfone localizado na frente do palco.

Para que o espectador possa controlar, é necessário que ele saiba os nomes dos oito bailarinos em cena. Para isso, o coreógrafo os apresenta. Além disso, os

10 Site Helena Katz. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz21145888015.jpg>

11 Site Helena Katz. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz81153855964.jpg>

bailarinos vestem camisetas com o seu nome estampado.

Os bailarinos decidem quando entram no jogo, e eles se conectam segurando uns aos outros pela camiseta (Imagem 2), nessa ação eles colocam o corpo fora do eixo vertical, e para se equilibrarem eles regulam o próprio peso e o peso do corpo de quem estão segurando, como numa balança.



Imagem 2: Cena do Espetáculo “Embodied Voodoo Game”.

Foto: Cristiano Prim.

Não há nenhuma ordem pré-determinada a ser seguida, cada bailarino escolhe quem e como querem segurar, desde que mantenham o peso do corpo equilibrado numa relação de interdependência com os outros bailarinos. Para controlar os bailarinos o jogador deve falar o nome de quem ele escolher. Quando o bailarino escuta seu nome, ele solta quem estiver segurando. O jogador observa quais bailarinos participam da ação e decide quem vai ser solto.

Não estar segurando ninguém não significa estar fora do jogo, pois ele pode estar sendo segurado por alguém. E mesmo que ele não esteja fazendo parte da rede humana que se forma a partir do equilíbrio dos corpos, ele pode retornar ao jogo sempre que quiser compor com a ação. É importante ressaltar aqui que os bailarinos decidem quando se juntam ao jogo, e o espectador decide quando eles se soltam do jogo.

(...) um ponto chave para a compreensão desse diálogo denominado *gameplay*. Tanto nas instalações como nos games presentes na exposição podemos perceber que nossas ações são importantes e fazem diferença no mundo virtual. Somos agentes nesses ambientes, não simples figurantes. É do conjunto de experiências interativas entre sistemas humanos e artificiais que esses trabalhos falam (Itaú Cultural, 2009).

Nesse trecho do texto de apresentação da Mostra *Gameplay*¹² observam-se as confluências de questões apresentadas no espetáculo e na exposição. A jogabilidade acontece como uma relação de

dependência entre jogador e jogo, que é justamente o ponto de encontro.

Para a cena, o grupo criou um jogo simples que dura apenas dois minutos, mas pode chegar numa complexidade cênica que traz à tona as discussões de jogabilidade propostas pelo grupo nesse espetáculo. Em nenhum momento o bailarino pode estar no seu eixo. Assim, a partir do momento que eles vão sendo soltos, novas figuras vão sendo formadas, tanto pela ordenação espontânea gerada pelos braços que seguram os corpos, como pelo equilíbrio de peso que os bailarinos tem que lidar.

Cada escolha, tanto do espectador/jogador como do bailarino/avatar, gera expectativas em todos que observam: quem vai ser solto? qual figura nova vai se formar? quando algum bailarino vai usar o peso e a falta de equilíbrio para cair no chão? como uma ação de variação de peso pode transformar o jogo?

O jogo não tem um objetivo específico. O que interessa na cena é o comportamento dos envolvidos em relação ao que controlam. Alguns jogadores podem criar seus próprios objetivos, como fazer alguém cair no chão, ou tentar manter alguém sempre em jogo, ou tentar deixar alguém de fora. Essas são aberturas para a discussão de jogabilidade apresentada pelo grupo. A cena/jogo depende da relação entre jogador e bailarinos, ou seja, a ação é co-autoral.

Em tempo, os bailarinos se apresentam em solos que relacionam seu virtuosismo a avatares de um jogo controlados por um jogador. Numa sequência pré-determinada o trabalho expõe características e habilidades dos performers. A analogia ao videogame é explícita. O figurino, que antes era apenas uma roupa básica, é agora acrescido de detalhes que valorizam os corpos e contribuem para a simbologia específica de cada um. O jogo passa a ser controlado pelo próprio performer, que se relaciona com o som e com as imagens projetadas na tela. As imagens são desenhos do quadrinista Pedro Franz, criadas a partir da movimentação de cada um dos bailarinos.

A interação entre movimento, imagem e som se dá pela utilização de um controle de Nintendo Wii. Apropriando-se dos recursos dados pela ferramenta, os bailarinos se movimentam para controlar as nuances do som e as interferências que ele causa nas imagens projetadas. As imagens podem aumentar de tamanho, mudar de cor, mover de um lado para o outro entre outros.

A interatividade nesse ponto é focada nas relações entre os bailarinos e os dispositivos tecnológicos necessários para a cena, ou seja, a coreografia não é a única questão em cena. “*O corpo procura parceiros para a sua dança. A dança procura meios para perceber-se real*” citando o coreógrafo Alejandro Ahmed. Não há uma hierarquia de valor. A coerência é

12 Site Itaú Cultural Gameplay. Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/gameplay/>

criada a partir do relacionamento de todos os fatores envolvidos na cena e o modo como essa relação se dá são peças-chaves para entender a ideia de corpo e de coreografia do grupo. Tomando o conceito de corpo *voodoo* como exemplo: só a movimentação não bastaria para criar esse estado específico de corpo, e se os artefatos fossem usados como alegorias também não seria suficiente. A interação é gerada para controlar remotamente a ação dos bailarinos, e por isso a cena não se trata de uma representação.

Desenvolvido originalmente para o espetáculo *Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente* (2007) o Acelerômetro é outro dispositivo utilizado para acionar remotamente a movimentação da bailarina Leticia Lamela. A cena foi trazida para *Embodied Voodoo Game* por discutir de maneira tão similar e coerente as questões do trabalho.

O sensor de movimento se encaixa na boca da bailarina (Imagem 3) e percebe os movimentos de cabeça. As ações são simples, uma delas é mexer a cabeça de um lado para o outro, aumentando a velocidade até que ponto máximo determinado seja alcançado. Na projeção um filme pré-produzido é controlado pela ação da bailarina. Quando ela atinge o ponto máximo a imagem do seu rosto deixa de estar distorcida. Quando menos podemos ver seu rosto ao vivo devido a velocidade com que ela se move, mais podemos ver o seu rosto na tela. O movimento da cabeça é o gatilho da ação, mas para atingir o objetivo o corpo inteiro se envolve na ação, e essa transformação só pode ser causada pela presença do Acelerômetro.



Imagem 3: Cena do Espetáculo "Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente".

Foto: Gilson Camargo.

Grande parte da trilha sonora do espetáculo é gerada a partir de um jogo de Nintendo DS¹³. A musicista do grupo Hedra Rockenbach utiliza os recursos de som do jogo tanto para controlar a ação dos bailarinos como para criar uma ambiência de jogo para a cena. O grupo entende ambiência sonora como

um conjunto de condições relacionais para o corpo (...) Musicalidade que atua modulando

a percepção da materialidade das relações espaço-tempo. Ação sonora como ativadora das regras de um jogo de controle para conduzir a composição de estruturas assimétricas (Ahmed & Britto, 2009).

As cenas do espetáculo são ações remotas de controle que desencadeiam outras ações. A proposta da coreografia permite que os corpos dos bailarinos dialoguem com as situações que se estabelecem, lidando com suas possibilidades físicas, suas expectativas e com os dispositivos eletrônicos e de jogos digitais. Os games de entretenimento são usados aqui como ferramentas compositivas que discutem não só o entretenimento em si como a potência dos jogos digitais e sua implicação no mundo.

A existência do jogo é negável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo (Huizinga, 2001).

Assim entender, como propõe Huizinga, de que habilidade de jogar é inerente ao ser humano, aliada a "*nossa capacidade de construir máquinas que mostram como sistemas físicos podem incorporar informação e sentido*" (Vaz & Lissovsky, 1998), a tecnologia atual permite explorar essa habilidade das mais variadas formas. Cabe também à arte discutir as implicações e aplicações dela no dia-a-dia.

6. Considerações Finais

O corpo do Grupo Cena 11 utiliza as propriedades de movimento de cada corpo como uma potência de ação, em *Embodied Voodoo Game* a potência de jogo é o que define as regras da coreografia. Cada escolha é um direcionamento de posição diante a situação estabelecida. Como no desenrolar de um jogo, a coreografia passa por fases que, ao invés de construírem narrativas, discutem o campo de operação dos elementos que compõem o espetáculo.

Para estabelecer um estado de jogo, a movimentação dos bailarinos é sempre uma resposta a estímulos propostos remotamente, como com a interação com a plateia, ou com as ações realizadas pelos próprios performers, que desencadeiam outras ações. No caso dos solos, existe uma coreografia pré-estabelecida, mas a interação com o controle Nintendo Wii é em tempo real. Isso mantém o estado de jogo no corpo do bailarino que tem que se relacionar com o som, que por sua vez desencadeia ações de interferências nas imagens projetadas.

A jogabilidade de *Embodied Voodoo Game* acontece por compartilhar a composição cênica e por manter o princípio de jogo do início ao fim. Os jogos da coreografia suscitam as expectativas dos

13 O Nintendo DS é um console portátil.

espectadores, envolvendo-os numa forma ativa de contemplar a dança.

Agradecimentos

Agradecimentos especiais ao grupo Cena 11 Cia de Dança e ao Grupo de Pesquisa Subverse - grupo de pesquisa em ciberarte.

Referências

Ahmed, A; Britto, F. D. **Guia de Ideias Correlatas**. Programa do espetáculo, 2009.

Assis, Jesus de P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

Britto, Fabiana D. **Temporalidade em Dança: parâmetros para uma história contemporânea**. Belo Horizonte: Fid Editorial, 2008.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 5ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

Marinho, N. **Sampliando mídias através do corpo**. Em Húmus. Caxias do Sul: Lorigraf - Gráfica e Editora Ltda., 2004.

Miranda, Regina. **Dança e Tecnologia**. In: Lições de Dança 2. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora, 2000.

Rawlings, Tomas. **Narrative and Interactivity**. 2006. Disponível em: <<http://game-research.com/index.php/articles/narrative-and-interactivity/>> Acesso em Novembro de 2012.

Santana, Ivani. **Corpo Aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias**. São Paulo: Educ, 2002.

Spanghero, M. A **Dança dos Encéfalos Aceso**. São Paulo, SP: Itaú Cultural, 2003.

Spanghero, M. **Grupo Cena 11 Cia. de Dança**. Enciclopedia Itaú Cultural. Arte e Tecnologia. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=grupo+cena+11+cia.+de+dan%C3%A7a>> Acesso em 21 de novembro de 2012.

Vannuchi, H.; Prado, G. **Discutindo o Conceito de Gameplay. Poéticas Digitais**. Disponível em: <http://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2009-discutindo_o_conceito_de_gameplay.pdf> Acesso em 21 de novembro de 2012.

Vaz, P.; Lissovsky, M. **A vida na tecnologia**. In: **Lições de Dança 1**. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora, 1998.

Vilhjálmsón, H. H.; **Avatar Interaction. Final Project**. Disponível em: <<http://www.media.mit.edu/people/hannes/project/>>. Acessado em: Set/2012. - 1996.