

DRAMATURGIA

Dramaturgia é a arte de composição do texto destinado à representação feita por atores. A palavra drama vem do grego e significa ação. Desse modo, o texto dramático é aquele que é escrito especificamente para representar a ação. O foco da ação é o conflito. Toda ação em cena depende do conflito e da maneira como os diferentes personagens agem para atingir seus diferentes objetivos.



NARRATIVA

A narração consiste em arranjar uma sequência de fatos na qual os personagens se movimentam num determinado espaço à medida que o tempo passa.

O texto narrativo é baseado na ação que envolve personagens, tempo, espaço e conflito. Seus elementos são: narrador, enredo, personagens, espaço e tempo.

O texto narrativo apresenta uma determinada estrutura:

- Apresentação;
- Complicação ou desenvolvimento;
- Clímax;
- Desfecho.



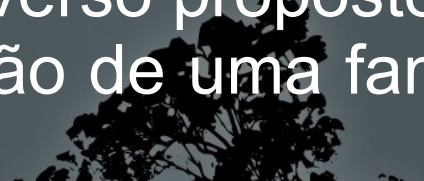
NARRATIVAS

Nem todos os jogos propõem narrativas. Há jogos de baralho, por exemplo, em que isso nem entra em questão. Mas de maneira ampla, consideramos aqui os jogos que propõem espaços e personagens, nos seguintes gêneros:

a) ação: o usuário percorre determinado trajeto, lutando contra os inimigos que aparecem na sua frente, buscando o objetivo final (a saída do labirinto, um objeto precioso, uma princesa);

b) mistério: o jogador explora o ambiente, descobrindo pistas para solucionar o mistério proposto pelo jogo;

c) estratégia ou simulação: o jogador age sobre alguns parâmetros que definem a evolução do universo proposto (a administração de uma cidade, a manutenção de uma família, a luta entre países ou impérios medievais).



AÇÃO

A ação é o conjunto de acontecimentos que ocorrem num determinado espaço e tempo. Aristóteles, em sua Poética, já afirmava que "sem ação não poderia haver tragédia". Se estende o termo tragédia à narração, e assim a presença de ação é o primeiro elemento essencial ao texto narrativo.



ESTRUTURA DA NARRAÇÃO

A ação da narrativa é constituída por três ações: Intriga, Ação principal e Ação secundária.

Intriga: Ação considerada como um conjunto de acontecimentos que se sucedem, segundo um princípio de casualidade, com vista a um desenlace. A intriga é uma ação fechada.

Ação principal: Integra o conjunto de sequências narrativas que detêm maior importância ou relevo.

Ação secundária: A sua importância define-se em relação à principal, de que depende; relata acontecimentos de menor relevo.



SEQUÊNCIA

A ação é constituída por um número variável de sequências (segmentos narrativos com princípio, meio e fim), que podem aparecer articuladas dos seguintes modos:

- encadeamento ou organização por ordem cronológica
- encaixe, em que uma ação é introduzida numa outra que estava a ser narrada e que depois se retoma
- alternância, em que várias histórias ou sequências vão sendo narradas alternadamente




A ação pode dividir-se em:

apresentação — é o momento do texto em que o narrador apresenta as personagens, o cenário, o tempo, etc. Nesse momento ele situa o leitor/jogador nos acontecimentos (fatos).

desenvolvimento — é nesse momento que se inicia o conflito (a oposição entre duas forças ou dois personagens). A paz inicial é quebrada através do conflito para que a ação, através dos fatos, se desenvolva.

clímax — momento de maior intensidade dramática da narrativa. É nesse momento que o conflito fica insustentável, algo tem de ser feito para que a situação se resolva.

desfecho — é como os fatos (situação) se resolvem no final da narrativa. Pode ou não apresentar a resolução do conflito.




PREMISSA

A premissão, ou conceito geral, é um resumo da finalidade e do tema geral do game.

É comum que apareça na embalagem do jogo com o objetivo de despertar o interesse no consumidor e indúzi-lo a comprar o produto.



Exemplos

- **Wolverine's Revenge:** "Você só tem 48 horas para encontrar o antídoto para o vírus que foi implantado em Wolverine. Neste percurso, enfrentará alguns dos maiores vilões dos X-Men, inclusive Dentes-de-Sabre, Fanático e Magneto".
 - **Driver:** "Dirija um carro de fuga para a máfia neste game de corrida de rua de pura ação".
 - **Half-Life:** "Assuma o papel de Gordon Freeman, um técnico comum que é forçado a combater monstros interdimensionais após um incidente em uma instalação de pesquisas secretas.
- 

Exemplos

- Resident Evil 5: "Quando parecia que a ameaça de Resident Evil havia sido destruída, chega um novo terror que irá dar calafrios aos jogadores. Chris Redfield, o herói já conhecido de Resident Evil, seguiu o caminho do mal literalmente ao redor globo. Depois de se juntar a uma nova organização, Chris vai até a África, onde a última ameaça em bioterrorismo está literalmente transformando as pessoas e animais da cidade em criaturas enlouquecidas".



Exercício

- Escrever a premissa do jogo: resumo que gere interesse no jogador
- Identificar a história (fábula): Qual é a história? Quais são as primeiras ações? Quais são os caminhos que serão percorridos?
- Identificação da missão: Como converter os caminhos em um jogo?



Exercício

- Divisão da fábula em choke points: Choke Points são pontos da narrativa pelos quais o jogador, independente de suas escolhas e desempenhos precisa passar para cumprir com a linha de ação concebida. É como uma fase ou um evento obrigatório. O jogo pode possuir opções de caminhos que devem levar ao choke point seguinte.
- Definição e desenvolvimento das fases: o que vai acontecer em cada fase?

