

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

JOÃO MARCOS DADICO SOBRINHO

O *ROLEPLAYING GAME* COMO MEIO DE ESCRITA DRAMATÚRGICA

Dourados/Salvador

2019

JOÃO MARCOS DADICO SOBRINHO

O *ROLEPLAYING GAME* COMO MEIO DE ESCRITA DRAMATÚRGICA

Tese submetida à banca de defesa, na linha de pesquisa, Teoria, Crítica e Recepção do Drama, do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, da Universidade Federal da Bahia, como requisito para a obtenção do título de Doutor em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Raimundo Matos de Leão

Dourados/Salvador

2019

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Dadico Sobrinho, João Marcos
O Roleplaying Game como meio de escrita
dramatúrgica / João Marcos Dadico Sobrinho. --
Dourados/Salvador, 2019.
182 f.

Orientador: Raimundo Matos de Leão.
Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Artes
Cênicas) -- Universidade Federal da Bahia, Escola de
Teatro, 2019.

1. Roleplaying Game. 2. Dramaturgia. 3. Processos
de Criação. I. Leão, Raimundo Matos de. II. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

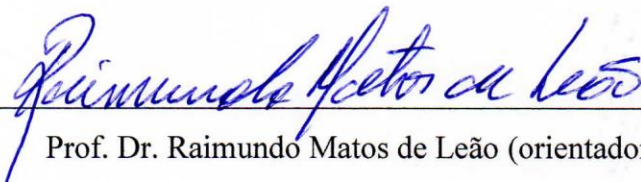
João Marcos Dadico Sobrinho


“O Roleplaying Game como meio de escrita dramatúrgica”


Tese aprovada como requisito para obtenção do grau de Doutor em Artes Cênicas,
Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia.

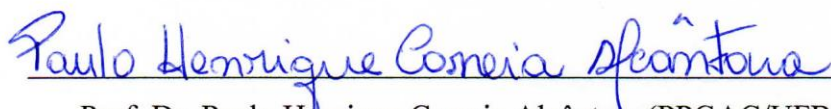
Aprovada em 03 de maio de 2019.


Banca Examinadora


Prof. Dr. Raimundo Matos de Leão (orientador)


Prof. Dr. Marcos Antônio Alexandre (UFMG)


Prof.ª Dr.ª. Catarina Sant'Anna (PPGAC/UFBA)


Prof. Dr. Paulo Henrique Correia Alcântara (PPGAC/UFBA)


Prof. Dr. Braz Pinto Júnior (UFGD)

DEDICATÓRIA

Para Luciana e Estela... gratidão por todo o amor incondicional.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao *Big Bang* que gerou o espaço-tempo *continuum*, no qual se permite toda a matéria, (visível e invisível) e a todas às forças visíveis e invisíveis que operaram em favor deste presente estudo

Agradeço a minha família por existir.

Agradeço a todos os meus amigos, estejam longe ou perto.

Agradeço a todos os jogadores que passaram pela minha vida.

Agradeço a todos os artistas que passaram pela minha vida.

Agradeço a todos os meus professores pela minha formação.

Agradeço a todos os meus colegas da Faculdade de Comunicação, Artes e Letras, da Universidade Federal da Grande Dourados, por todas as experiências propiciadas e pelo grande incentivo à minha qualificação acadêmica.

Agradeço ao meu professor orientador por toda a generosidade e toda a dedicação para com esta pesquisa.

Agradeço aos professores membros das bancas de apreciação desta pesquisa por todos os apontamentos compartilhados e que tanto contribuíram com esse trabalho.

Agradeço a todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia.

Agradeço aos jogadores/participantes desta pesquisa por todo o envolvimento e toda a parceria nas sessões de jogo e no processo de escrita.

Agradeço a todos os profissionais e professores de artes cênicas do país e do mundo.

Conhece-te a ti mesmo e conhecerás todo o universo e os deuses, porque se o que procuras não achares primeiro dentro de ti mesmo, não acharás em lugar algum (aforismo inscrito nas paredes do Templo de Delfos, na Grécia).

SUMÁRIO

RESUMO.....	9
ABSTRACT.....	10
LISTA DE FOTOGRAFIAS.....	11
1. INTRODUÇÃO.....	12
2. ORIENTAÇÕES TEÓRICAS ACERCA DAS DEFINIÇÕES DE ESTÉTICA, DE DRAMA, DAS MODALIDADES MODERNAS E DAS OPERAÇÕES DRAMATÚRGICAS.....	18
2.1. Sobre a Estética da Formatividade.....	18
2.2. Sobre o drama.....	23
2.3. Sobre as definições de texto dramático e texto teatral/espetacular.....	27
2.4. Sobre as operações dramatúrgicas e as modalidades dramáticas modernas e contemporâneas.....	37
3. ORIENTAÇÕES TEÓRICAS ACERCA DO “JOGAR” E DA PESQUISA-AÇÃO COM <i>ROLEPLAYING GAME</i> E POÉTICAS DRAMATÚRGICAS.....	46
3.1. Sobre a importância do “Jogo”.....	46
3.2. Sobre o <i>Roleplaying Game</i>	52
3.2.1. Sobre o uso pedagógico do RPG.....	58
3.2.2. Sobre o uso do RPG em Poéticas Dramatúrgicas.....	69
3.3. A criação do jogo para a pesquisa.....	72
3.3.1. A criação dos personagens.....	91
3.3.2. O jogo e seus desdobramentos.....	93
4. DEFINIÇÃO DA METODOLOGIA DRAMATÚRGICA.....	98
4.1. Sobre o desenvolvimento da presente pesquisa.....	100

4.2. Sobre a criação do texto dramático.....	106
4.3. Resultado prático: texto dramático.....	111
4.4. Análise da experiência dramática.....	135
4.5. Análise do texto dramático.....	147
4.6. Construção do monólogo melodramático/espetacular “Do fiar à mordida”	154
CONSIDERAÇÕES.....	170
REFERÊNCIAS.....	178

RESUMO

Esta experiência de produção artística coletiva pesquisou as possibilidades de apropriação do *tabletop Roleplaying Game* (RPG, Jogo de Interpretação de Papéis de mesa) para uma poética dramática espetacular. Como parte de uma pesquisa, 05 (cinco) participantes, após 08 (oito) sessões de RPG de mesa, se colocaram em situação de escrita de um texto para teatro. A maneira encontrada pelos participantes para realizar a escrita dramática coletiva foi a transcrição de diálogos oriundos de processos semelhantes aos dos jogos dramáticos e aos dos jogos de improvisação para o teatro, inclusive aqueles associados ao *process drama*. A leitura de alguns teóricos, tais como André Sarturi, Beatriz Ângela Cabral, Catarina Sant'Anna, Cleise Furtado Mendes, Jean-Pierre Ryngaert, Jean-Pierre Sarrazac, Johan Huizinga, Luigi Pareyson, Martin Esslin, Patrice Pavis, Rafael Bienia e Roger Caillois, orientou uma análise qualitativa da experiência desenvolvida e do texto dramático e uma possível identificação das similaridades entre o RPG de mesa e o drama, e consequentemente a sua capacidade de apropriação para os contextos poéticos da cena. O registro dessa experiência pôde determinar algumas referências para sua aplicabilidade nesses tipos de processos e também revelar alguns limites de apropriação desse tipo de jogo em processos de criação dramática.

Palavras-Chave: *Roleplaying Game*, Dramaturgia, Processos de Criação.

ABSTRACT

This experience of collective artistic production researched the possibilities of appropriation of the tabletop Roleplaying Game (RPG) for a spectacular/dramaturgical poetic. As part of an action research, 05 (five) participants, after 08 (eight) tabletop RPG sessions, were put themselves in a theater play writing situation. The way the participants found to perform this dramaturgical collective writing was the transcription of dialogues originated from a similar process to those of dramatic and theater improvisation plays, including those associated with the process drama. The reading of some theorists, such as André Sarturi, , Beatriz Ângela Cabral, Catarina Sant'Anna, Cleise Furtado Mendes Jean-Pierre Ryngaert, Jean-Pierre Sarrazac, Johan Huizinga, Luigi Pareyson, Martin Esslin, Patrice Pavis, Rafael Bienia, and Roger Caillois, guided a qualitative analysis of the developed experience, and of the developed dramatic text, besides the possible identification of the similarities between the tabletop RPG and the drama, consequently their appropriateness to the scene's poetic contexts. The record of this experience could determine some references to its applicability in these types of processes and also reveal some limits of appropriation of this game type in dramaturgical creative processes.

Keywords: Roleplaying Game, Dramaturgy, Creative Processes.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

- Foto 1 - Dados de 10 faces. Fonte: frpgames.com..... 56
- Foto 2 - Ficha de Personagem utilizada nesta pesquisa. Fonte: Os Caçadores Caçados, Ed. Devir..... 57
- Foto 3 - SOUZA, L. P, primeira ficha de personagem elaborada na sessão de 03 de setembro de 2018..... 157
- Foto 4 - SOUZA, L. P, segunda ficha de personagem apresentada na sessão de 09 de setembro de 2018..... 159
- Foto 5 - SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Muriel Siqueira..... 167
- Foto 6 - SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Vitória Leal..... 168
- Foto 7 - SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Muriel Siqueira..... 168
- Foto 8 - SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Laís Alves..... 169

1. INTRODUÇÃO

Para uma melhor contextualização do *tabletop Roleplaying Game*, ou Jogo de Interpretação de Papéis de mesa (RPG de mesa), como potencial objeto de estudo e de análise para as artes cênicas, pode fazer-se produtivo antes apresentar o panorama específico de uma experiência de formação artística que, semelhante a outras tantas, prosperou paralelamente acompanhada dessa prática lúdica. Essa demonstração pode revelar como esses dois tipos de experiências se imbricam e quais as contribuições de uma para a outra e vice-versa. Dessa forma, ofereço minhas memórias de jogador e de estudante de arte como objeto e exemplo de algumas primeiras possibilidades de entrecruzamentos do RPG de mesa com as artes cênicas.

O RPG de mesa entrou na minha vida em meados de 1992, quando eu tinha doze anos e cursava a oitava série do primeiro grau. Coincidentemente, no mesmo ano, tive minhas primeiras aulas de teatro vinculadas à disciplina de redação, no Colégio Anglo: Unidade Taquaral, na cidade paulista de Campinas. Nessa época, talvez por falta de uma orientação mais aprofundada sobre a prática, ou de um tempo apenas dedicado à arte, interessou-me mais o RPG que o teatro, até porque a maioria dos meus amigos já conhecia o jogo e jogava regularmente, mas eu não. Com os colegas de escola, tomei contato com *roleplaying games* de super-heróis de histórias em quadrinhos e de fantasia medieval. No final de 1992, eu tive de me mudar para Indaiatuba, o que me obrigou a parar de jogar com os amigos do colégio e a tentar realizar esse prazer de jogar dentro do contexto familiar. Apresentei o jogo ao meu primo mais próximo e amigo, e levei-o junto comigo para comprar o meu primeiro conjunto de regras do *Dungeons & Dragons* (D&D), da TSR, em inglês. Com doze anos e com baixíssimo conhecimento da língua inglesa, eu fui obrigado, pouco a pouco, quase autodidaticamente, a aprender o idioma para traduzir o livro. Durante muitas noites, eu e o dicionário de inglês/português da *Enciclopédia Barsa* nos colocamos a investigar os meandros e possibilidades do jogo para satisfazer o desejo voraz de aventura de dois pré-adolescentes.

Mesmo morando em Indaiatuba eu ainda estudava em Campinas. Viajava todos os dias entre as duas cidades quando ingressei no segundo grau, no ano seguinte. Porém, logo no final do primeiro semestre do primeiro ano, um outro amigo da turma, que fazia teatro desde os oito anos de idade, apresentou-me a possibilidade de participar de um curso recém-aberto e que precisava de elenco masculino. Acabei

por frequentar as aulas da Escola de Artes Dramáticas: Jorge Andrade, dirigida por Hécio Henriques, todos os finais de semana, de 1993 a 1997; sua sede passou por três endereços diferentes neste período, mas sempre em Campinas, ou seja, viajava todos os finais de semana para as aulas de teatro, também.

No ano de 1994, em seu segundo endereço, a escola de teatro ficava vizinha a uma livraria de RPG. Quando eu descobri essa livraria, a *Legends & Lore*, pus um anúncio de “procura-se um grupo para jogar RPG” no quadro de avisos do local. Rapidamente alguém me ligou para jogar. Era um grupo de outra escola de Campinas, que tinha jogado um jogo de tabuleiro introdutório do RPG, o *Hero's Quest*, e queria expandir sua experiência. Comecei a jogar *Dungeons & Dragons* com essa turma e jogamos quatro sessões, por quatro finais de semana, até o grupo dispersar. No entanto, um dos integrantes desse grupo acabou se tornando meu melhor amigo e não tardamos a jogar um outro jogo de RPG, *Lobisomem: O Apocalipse*, junto com outro jogador que ele havia conhecido na *Legends & Lore*. A princípio éramos um trio jogando e precisávamos de mais um integrante para o grupo. Conversando com um amigo da escola de teatro sobre minha dificuldade em jogar RPG por falta de jogadores, ele me falou que um dos nossos colegas também jogava. Acabamos formando um quarteto que rapidamente expandiu em números de integrantes, grau de amizade e de inter-relações e do qual pelo menos três integrantes se envolveram minimamente durante um ano com o teatro amador. As mídias sociais possibilitam-me ainda hoje ter contato com quase todos esses amigos/jogadores.

E durante todo esse período de formação e até 1999, o RPG se tornou, junto com o teatro, a minha principal atividade lúdica e social. Assim como o RPG ajudava no meu desenvolvimento social e criativo dentro das aulas de teatro, o teatro me ajudava no desenvolvimento da consciência ficcional das possibilidades que eu tinha para a construção do personagem e como interagir profundamente com a história dentro do jogo, além de contribuir decisivamente para o meu desenvolvimento psicológico, cultural, expressivo, cognitivo e motor.

Conjugado ao RPG, uma enxurrada de conteúdos de cultura de ficção acabou me levando de supetão. Mundos de fantasia medieval, histórias em quadrinhos de super-heróis, *pulp fictions* de terror, filmes de ficção científica, *trash movies*, tudo acabou se misturando num grupo de amigos extremamente heterodoxo, que conversava sobre os assuntos mais diversos, desde Astrofísica, Geografia e História

Ocidental até Filosofia Oriental. Nomes como os de Isaac Asimov, Carl Sagan, J. R. R. Tolkien, Nietzsche, Sidarta Gautama, George Lucas e Paramahansa Yogananda, entre outros, sempre apareciam nas rodas de conversa.

No ano de 1997, me associei ao Grupo Olho De Sauron (GODS) para poder jogar *Live-Action Roleplay*, (LARP), ou Jogo de Intepretação ao vivo. Nesse tipo de jogo é preciso encenar toda a ação, em primeira pessoa, vestido realmente como o personagem e se comportando de acordo, para interagir com os outros jogadores, também caracterizados. Uma prática restrita, em meados da década de 1990, a umas quinze pessoas, em toda a cidade de Campinas, e que rapidamente contaminou outros grupos chegando a mais de cinquenta, com pagamento de taxas mensais, pois era um grupo vinculado oficialmente à editora do jogo. No mesmo ano, eu conheci o Dadinho. O Dadinho era outro Narrador de *Live-Action* que atuava em Barão Geraldo, distrito de Campinas, que não cobrava taxas, não era vinculado oficialmente à editora e jogava apenas por diversão. Ele não tinha qualquer intenção de ganhar dinheiro com o RPG, mas a vontade de jogar com o Dadinho era tamanha entre os conhecedores do universo de jogos *Live-Action*, que ele alcançou a façanha de, em 1998, ter de “mestrar” para mais de cem jogadores, simultaneamente, todos os finais de semana, por uns seis meses. Foi uma experiência tão potente e assustadora para toda a comunidade que obrigou os moradores do entorno da praça onde jogávamos, na última rua do bairro Guará, em Barão Geraldo, a impedirem o jogo perante a Associação de Moradores. A família do Dadinho também o proibiu de jogar, pois estava afetando seus estudos em Direito, bem como diversos familiares de alguns outros jogadores também tiveram de intervir, diante da obsessão gerada pelo processo de preparação para os encontros. Um jogo com potencial altamente agregador e poderoso fornecedor de experiências para atividades coletivas certamente precisava de um pouco mais de planejamento e temperança dos seus envolvidos para não colapsar a si e aos outros, como foi o caso. Os modelos de termo de consentimento e livre esclarecimentos oferecidos pelos comitês de ética em pesquisa aos pesquisadores sugerem que deva se informar sempre, que qualquer pesquisa que envolva seres humanos não é isenta de riscos.

No final de 1999, passei no vestibular em artes cênicas, na Universidade Federal de Minas Gerais. Tive, então, de me mudar de Campinas para Belo Horizonte. Nesse período, a prática acadêmica e o desejo de aprofundar minha experiência

artística profissional acabaram afastando o RPG do meu cotidiano. Porém, sorratamente, escondido atrás de lembranças e experiências intensas e sinceras vividas na prática de “jogar” com a interpretação de personagens, seja para sessões de mesa ou nos *Live-Actions*, o RPG sempre esteve comigo, subsidiando a minha formação durante toda a graduação.

Um exemplo aconteceu espontaneamente durante as práticas de aquecimentos para os jogos dramáticos das aulas de Interpretação; eu, Cristiano Oliveira, Rafael Neumayr e Rodrigo Fidélis, conversando sobre lutas encenadas de justas medievais, acabamos por criar um jogo de preparação nosso, o jogo de “Faca”. Um dos braços, direito ou esquerdo, até a altura do cotovelo, seriam lâminas que buscariam tocar qualquer outra parte do corpo do oponente, como simulacro de um duelo. Um jogo agonístico, de atenção e reflexo, que só cresceu no meu repertório e contribuiu com meu processo sensorial, cognitivo e de preparação corporal para a cena; e isso, graças ao meu repertório imaginário do RPG, que interagiu livremente com o repertório imaginário diverso dos meus colegas. O RPG me influenciou, mesmo que inconscientemente, nas minhas relações pedagógicas em sala de aula e para o meu repertório criativo durante os meus processos artísticos, fosse apurando minha atenção para os detalhes que envolvem a construção de uma postura corporal, como repertório de conflitos e ações diferenciadas ou ainda como referência estética para processos de manifestação do imaginário.

O RPG me caracterizava tanto pelos meus colegas e amigos que, em 2007, eu fui convidado a criar um jogo de RPG como parte de um processo de pesquisa das artes cênicas. Foi durante os trabalhos de conclusão do curso de Angie Mendonça para a graduação em teatro da Escola de Belas Artes da UFMG. Ela pediu que eu “mestrasse” um jogo no qual as atrizes participantes do processo pudessem desenvolver suas personagens a partir de determinados arquétipos de deusas da mitologia grega. A ideia era ampliar as possibilidades de reflexão sobre as motivações desses arquétipos, o que poderia colaborar com a dramaturgia do trabalho. O resultado final da pesquisa foi publicado no *Caderno de Encenação*, Volume I, número 8, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, em 2008, com o título “De fêmeas gregas e lorquianas: fundamentos para a construção da personagem Teresa Rosa das Flores”, e orientado pela prof.^a Dr.^a Sara del Carmen Rojo de la Rosa. Esse trabalho revelou-me com mais clareza como o RPG de mesa

não apenas tinha contribuído na minha formação artística e pessoal, como também tinha potencial para contribuir com os processos artísticos, não somente no nível do entretenimento, mas como ferramenta de apropriação da própria arte.

Após um sucesso estrondoso de público, o trabalho de conclusão de curso de Angie Mendonça acabou se tornando o espetáculo “Elizabeth está atrasada”, da Companhia Primeira Campanha.

Novamente, em 2009, outro processo quis se apropriar da mesma proposta de utilizar o RPG como ferramenta para a construção de personagens, dessa vez para uma cena curta, “Malevolência – alguém tem que morrer”, apresentada no 10º Festival de Cenas Curtas da Associação Galpão Cine-Horto. O resultado do processo foi bem recebido pela crítica e despertou ainda mais possibilidades sobre a viabilidade desse tipo de jogo para as poéticas relacionadas ao teatro e às artes cênicas.

Conhecer um pouco do meu passado com o RPG ajuda a exemplificar uma das formas como esse tipo de jogo ajuda na operação com o campo da experimentação criativa e influenciou fundamentalmente minha relação com as minhas atividades de formação durante a graduação em artes cênicas. Um exemplo que ajuda um pouco mais na compreensão de como se deve desenvolver esse tipo de trabalho – com consciência e segurança, e principalmente na intenção de incitar uma reflexão sobre como os jogos estão presentes nas nossas vidas e como eles podem funcionar a nosso favor, inclusive em processos formativos e/ou criativos. Diante dessas experiências anteriores, eu fui convencido de que o RPG de mesa tem o potencial para fazer emergir, espontaneamente, entre os seus participantes, os conflitos e os desejos das personagens em jogo, o que pode colaborar na confecção coletiva de um texto dramático/espetacular.

Como a produção dramaturgica contemporânea está cada vez mais diversa e suas poéticas têm caminhado mais intensamente ao lado de processos colaborativos de criação, estou convencido de que o *tabletop roleplaying game* (RPG de mesa) tem muito a contribuir com esses processos de criação de texto espetacular dada a capacidade do jogo de expor dramaticamente as relações entre os jogadores e esses discursos, ao mesmo tempo em que permite ao jogador desenvolver sua consciência sobre as possibilidades técnicas envolvidas na expressividade, inclusive aquelas necessárias para a construção de um personagem, para a descrição de uma imagem e para a resolução de conflitos. Tudo isso sem contar que contribui com a produção

de uma série de experiências de cenas e de repertório imaginário coletivo que podem ser absorvidas pelo processo artístico.

Para tanto, se faz necessário uma explanação mais aprofundada sobre a perspectiva Estética da Formatividade, de Luigi Pareyson (1997), bem como apresentar algumas orientações conceituais importantes da estrutura do Drama como linguagem, pela perspectiva de Martin Esslin (1978), Cleise Mendes (1995) e de Jean-Pierre Sarrazac (2012), além da metalinguagem teatral, como apontado por Catarina Sant'Anna (2012), que sustentam e explicam essa possibilidade de apropriação do jogo para uma produção coletiva de escrita dramática; esse é o objetivo do item 2.

Com ajuda de um panorama da evolução do pensamento sobre as propriedades epistemológicas do teatro, no item 3, se ampliarão as perspectivas teóricas que podem definir o tipo de produção da história jogada nas sessões e as metodologias que permitem a aproximação do jogo com a experiência teatral, além daqueles processos de criação da cena evocados espontaneamente pelos participantes durante a sessão de produção coletiva do texto. Esse conhecimento subsidiará a análise do resultado final desta pesquisa: o texto dramático/espetacular produzido coletivamente após algumas sessões de RPG, bem como o debate sobre suas implicações no processo criativo deste grupo.

A análise qualitativa do texto dramático facilitará o entendimento de algumas possibilidades de operação desse jogo pelas artes cênicas, devido à sua capacidade de apropriação dos modos dramáticos modernos, bem como das variáveis envolvidas na construção dos personagens e do enredo que estão presentes nos valores e comportamentos históricos, típicos do discurso da contemporaneidade.

Por último, reunirei as principais descobertas e perspectivas de análise obtidas no conjunto desta experiência nas Considerações, para apontar possíveis caminhos para a replicação do processo e sua fruição em contextos artísticos.

*Ludus incipere**

* Que os jogos comecem!

2. ORIENTAÇÕES TEÓRICAS ACERCA DAS DEFINIÇÕES DE ESTÉTICA, DE DRAMA, DAS MODALIDADES DE ARTES DRAMÁTICAS E DOS GÊNEROS DRAMATÚRGICOS

Na presente pesquisa, diversos termos são apresentados e cobrados do leitor com alguma frequência. Esses termos são oriundos de alguns debates recorrentes sobre o universo das artes e das experiências artísticas. Para o reconhecimento de tais conceitos, portanto, uma explanação estética se faz necessária, a fim de garantir uma orientação mínima sobre os princípios que subsidiam a cosmovisão de arte do pesquisador e de suas análises dos processos aqui apresentados.

2.1. Sobre a Estética da Formatividade

A arte é uma atividade humana imprescindível em qualquer sociedade que assim se autodenomine. A arte é um organismo. Toda a cultura se submerge na arte para transcender para o mundo real sua complexidade e seu deslumbramento. Orienta padrões, se submete a padrões, ressurge, mitifica, corporifica-se, ascende, descende, resgata ou restaura. A arte está no cotidiano e dele se distancia, posto que seu objetivo é sempre ela própria, e, ainda assim sendo, ela é capaz de conter em si mesma toda a espiritualidade do artista e revelar seus meios de produção, ao mesmo tempo em que explica a sua função na cultura.

Esses argumentos são possíveis de se elaborar graças à reflexão publicada por Luigi Pareyson, em 1984, sobre os princípios da arte, em *Os Problemas da Estética* (2001). É importante apresentar a percepção de arte desse filósofo, porque ela orienta boa parte da presente pesquisa e ajuda a contextualizar mais amplamente quais similaridades entre as atividades dramáticas e os jogos melhor refletem a profundidade das experiências aqui descritas.

Portanto, não cabe a este trabalho a elaboração de uma crítica ou um acréscimo ao discurso estético proposto pelo autor, pelo contrário, este pretende afirmá-lo e relacioná-lo com outros princípios das artes da cena e dos jogos que se aproximam aos processos formativos da arte. Os conhecimentos de Luigi Pareyson são uma importante metodologia para este trabalho, porque definem com grande precisão o estado da estética contemporânea.

Para iniciar seu argumento, Pareyson indaga sobre a natureza e a tarefa da “estética”. Ele é cirúrgico na orientação de que esse termo deve se referir a um dos campos específicos de estudo da filosofia. Campo esse da filosofia que se dedicou por muito tempo a determinar os princípios gerais do belo e da arte apenas parcialmente devido à incompletude e ao antagonismo com que os valores históricos e filosóficos sobre esse tema recorrentemente se encadeavam. Sendo a filosofia especulação sobre a experiência concreta, não normatização, e sendo a estética “a filosofia inteira enquanto empenhada em refletir sobre os problemas da beleza e da arte” (PAREYSON, 2001, p. 4), cabe ao estético apropriar-se de absolutamente todos os processos que envolvam o fazer artístico como parâmetros reflexivos.

A estética é filosofia justamente porque é reflexão especulativa sobre a experiência estética, na qual entra toda experiência que tenha a ver com o belo e com a arte: a experiência do artista, do leitor, do crítico, do historiador, do técnico da arte e daquele que desfruta de qualquer beleza. Nela entram, em suma, a contemplação da beleza, quer seja artística, quer natural ou intelectual, a atividade artística, a interpretação e avaliação das obras de arte, as teorizações da técnica das várias artes (PAREYSON, 2001, p. 5).

Assim, ao distinguir a estética da própria arte e de alguns reflexos concretos da realidade e do conhecimento que cercam a arte e a beleza, e do qual a estética extrai o seu conteúdo discursivo, Pareyson acabou por apresentar algumas das principais manifestações concretas da arte que comprovam seu valor como matéria de produção e de transferência de conhecimento entre seres humanos. A história da arte, a crítica, a poética e a teoria de cada arte não devem ser confundidas com a própria especulação estética, que busca definir os princípios universais que as sustentam. Mais de uma vez o autor alerta: “(...) a reflexão filosófica é puramente especulativa e não normativa, isto é, dirige-se a definir conceitos e não a estabelecer normas” (PAREYSON, 2001, pp. 3-4).

Portanto, o autor defende que só é possível uma definição filosófica da arte que abrace e dialogue com todos os seus processos componentes. Não somente a obra de arte, material, é objeto do pesquisador da arte, mas também o artista, a sua realidade histórica e econômica, os seus meios de produção material e intelectual, como também as relações do espectador com a obra e com os meios de acesso à mesma; toda a referência humana no que tange à arte aparece como determinante para a concretização do objeto artístico.

Dois conceitos também emergem no meio da profunda argumentação de Pareyson sobre a natureza da filosofia diante da arte e merecem nota, pois se situam

no âmbito das pesquisas em artes cênicas diretamente: são os conceitos de poética e de teoria da arte. Esses dois conceitos, numa primeira impressão, podem parecer distantes um do outro, porém aproximam-se e complementam-se enquanto objeto da pesquisa artística.

Segundo o autor,

a poética é programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística, ela traduz em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte (PAREYSON, 2001, p. 11).

E a teoria de cada arte é “dirigida a definir o que lhe é ‘específico’, a estabelecer seus limites, a instituir suas regras técnicas, a distinguir e fixar sua linguagem” (PAREYSON, 2001, p. 13).

Assim, o presente estudo se pretende inserir no campo da pesquisa poética das artes cênicas, porque, mesmo que não seja programa de arte ou manifesto, pretende demonstrar as possibilidades de operacionalização de determinada experiência lúdica, semelhante à experiência artística, na construção de uma obra, no caso específico, na construção coletiva de um texto para teatro. Por esta encontrar-se num campo de operação específico, sob o aspecto de uma linguagem já determinada e amplamente reconhecida como fazer artístico, a presente pesquisa pertence também à teoria das artes cênicas, pois se utiliza dos princípios filosóficos de todas as artes apenas para contextualizar um universo prático, situado em um contexto específico, ilimitado, de linguagens, de técnicas, de fazer arte.

Ainda mais, é importante salientar que a presente pesquisa não se insere no campo da Filosofia, porque não intenta chegar “a resultados universais partindo da reflexão sobre a experiência concreta e os problemas particulares por ela oferecidos” (PAREYSON, 2001, p. 6), nem “se serve, por sua vez, destes resultados para interpretar a experiência e resolver seus problemas” (PAREYSON, 2001, p. 6) no âmbito do fazer de todas as artes, esta, sim, buscou nas posições filosóficas deste autor, sobretudo naqueles conceitos que subsidiam os entendimentos de arte, orientação e justificativa para a interpretação dos seus procedimentos num campo específico de determinadas relações de um fazer artístico.

A extensa e detalhada argumentação apresentada por esse autor se mantém atual e ajuda na explicação e na apreciação dos processos oriundos da experiência dramática. Ela permite também o reforço de alguns princípios da arte que ajudam a

orientar não somente filósofos estéticos como também pesquisadores de áreas específicas das artes, que, aparentemente, precisam ser urgentemente resgatados.

Nas palavras do autor:

(...) a arte não é somente executar, produzir, realizar, e o simples “fazer” não basta para definir sua essência. A arte é também *invenção*. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segundo regras dadas ou predispostas. Ela é um *tal fazer que enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer*. A arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento da realidade é constituição de um valor original (PAREYSON, 2001, pp. 25-26 - grifo do autor).

Pareyson nos ajuda a compreender a importância, a complexidade e o alcance da arte como atividade humana. O autor aponta como a intrínseca relação entre todos os processos oriundos do universo da arte é fundamental para a sua própria constituição.

Em sua tarefa de apresentar definições, Pareyson explica que durante algum tempo reduziu-se o conceito de arte “ora (...) como um fazer, ora como conhecer, ora como exprimir” (PAREYSON, 2001, p. 21). No entanto, todos esses três princípios das artes operacionalizam-se entre si para culminar em determinada forma.

(...) a obra de arte é expressiva enquanto é forma, isto é, organismo que vive por conta própria e contém tudo quanto deve conter. Ela exprime, então, a personalidade do seu autor, não tanto no sentido de que a trai, ou a denuncia, ou a declara, mas antes, no sentido de que a é, e nela até a mínima partícula é mais reveladora acerca da pessoa de seu autor do que qualquer confissão direta, e a espiritualidade que nela se exprime está completamente identificada com o estilo. A forma é expressiva enquanto o seu *ser* é um *dizer*, e ela não tanto *tem* quanto, antes é um significado. De modo que se pode concluir que, em arte, o conceito de expressão deriva o seu especial significado daquele de forma (PAREYSON, 2001, p. 23 - grifo do autor).

Ainda que cada arte esteja determinada pela sua forma/expressão, sua concretude depende não só da sua execução ou do conhecimento advindo de sua contemplação, mas antes, depende de um processo criativo anterior à execução. Portanto “(...), pode-se dizer que a atividade artística consiste propriamente no “formar”, isto é, exatamente num executar, produzir e realizar, que é, ao mesmo tempo, inventar, figurar, descobrir” (PAREYSON, 2001, p. 26). Por isso o autor determina os conceitos de “formar” e de “formatividade” como aqueles mais adequados para explicar todos os processos e fenômenos artísticos. Esse autor, portanto, apresenta “uma estética da `formatividade´, que concebe as obras de arte

como organismos vivendo de vida própria e dotadas de legalidade interna, e que propõe uma concepção dinâmica da beleza da vida” (PAREYSON, 2001, p. 27).

Contudo, para evitar alguns equívocos sobre a ideia de arte e de formatividade, Pareyson faz uma distinção entre os processos autônomos da arte e as outras atividades humanas, porque comumente confundem-se alguns juízos com a ideia de beleza. “Por vezes, o belo coincide com o bom, com o verdadeiro, com o útil, sem por isso anular-se neles, e (...) o bom, o verdadeiro e o útil aparecem como beleza, sem, por isso, reduzirem-se a elas” (PAREYSON, 2001, p. 32). Mesmo que toda a apreciação humana seja dotada da capacidade de reconhecer a beleza, “fazer com arte” é muito diferente de “fazer arte”, como explica o autor, de maneira que esta última se distancia da primeira por almejar ser apenas arte, e não buscar qualquer outra finalidade. Essa distinção é importante pois, munido-se desse entendimento, é possível debater sobre a capacidade de aperfeiçoamento de toda atividade humana, sem deixar de localizar aquelas atividades que são exclusivamente artísticas porque visam materializar-se apenas como tal. A ação artística diferencia-se de outras ações pela especificidade do seu objetivo.

O objetivo artístico não precisa ser material necessariamente, mas ainda assim sendo reúne em sua materialidade todas as leis imateriais a que se submete e todo o universo de valores e conhecimentos do artista sobre si e sobre a sua arte. Por isso, acaba sendo recorrente no debate de Pareyson o argumento sobre os processos criativos inerentes a todo o fazer artístico. Não só o que determina o artista por arte, mas também os processos exclusivos da individualidade do artista são definitivos para a criação de qualquer tipo de arte, posto que “a matéria da arte nunca é virgem e informe, mas já preme de uma carga espiritual e assinalada por uma realidade espiritual, ou por uma vocação de forma” (PAREYSON, 2001, p. 158). E foi com base nesses princípios que se entendeu a viabilidade desta pesquisa, pois, com o intuito de estimular e fornecer lugar de expressão a determinado grupo de artistas, foi possível localizar alguns efeitos da realidade objetiva sobre esses sujeitos e que foram determinantes nessa iniciativa de experiência artística.

Por exemplo, nesse campo imenso de fazer e de pensar a comunicação do ator, encontram-se as pesquisas em Dramaturgia, aquelas do texto escrito para o drama, matéria sobre a qual reside as possibilidades de aproximação e de reconhecimento do pesquisador sobre algumas reflexões acerca do RPG de mesa e

dos princípios não somente dessa arte específica, mas também da literatura e dos jogos, que puderam orientar valores culturais, sociais e históricos dos participantes a expressarem-se dramaticamente, em um determinado tipo específico de processo de produção artística, ou seja, em uma maneira de materializar formativamente essas expressões – neste caso, em um texto dramaturgico, que fora escrito coletivamente. “Entre a espiritualidade do artista e o seu modo de formar, há, precisamente, *identidade*, e assim a própria matéria formada é, de per si, conteúdo expresso” (PAREYSON, 2001, p. 63 - grifo do autor).

A não concretização imediata desse texto dramaturgico em encenação teatral não invalida o valor artístico desta obra, porque são também o registro e a análise dessa iniciativa inventiva que permitirão a divulgação deste texto e o seu diálogo com os valores formativos da estética de gerações futuras, tanto para alcançar novas interpretações quanto para gerar reações críticas.

Outras afirmações e princípios estéticos utilizados por Luigi Pareyson poderão, portanto, encontrar lugar na presente pesquisa, inclusive para dialogar com outros conceitos específicos das artes cênicas, do drama e dos jogos, que revelam possibilidades teóricas de apropriação do RPG de mesa para criações coletivas de escrita de texto dramaturgico, além de subsidiar alguns pontos da análise da experiência dramática pesquisada. Especificamente, quando os termos “poética” e “teoria das artes” se apresentarem na presente pesquisa, estarão fazendo menção direta e constante aos mesmos conceitos como descritos acima, por esse autor.

2.2. Sobre o drama

Vivemos cercados pela comunicação dramática em todos os países industrializados de hoje em dia (ESSLIN, 1978, p. 15).

A partir do momento em que se transformam os meios de produção e de divulgação do artista, também se transformam os valores e princípios relativos à fruição e ao entendimento das artes. Essa é uma das lições da Estética da Formatividade que podemos traçar em paralelo com o pensamento dramático de Martin Esslin. O diretor húngaro de teatro e ex-chefe de produção da TV inglesa, atento às transformações sociais advindas das relações entre as pessoas e os novos meios de produção e reprodução em massa da obra de arte, como apontado por Walter Benjamin, buscou ampliar a teoria do teatro e do texto dramático à luz de sua

experiência artística vivida durante esse período de transformações no livro *Uma anatomia do drama* (1978). Apenas para contextualizar o debate, no capítulo sobre “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, do livro *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (1987), Benjamin comenta sobre a revolução que o cinema significou no âmbito das artes dramáticas a partir da sua ampla capacidade técnica e de divulgação e destaca que:

Toda a forma de arte amadurecida está no ponto de intersecção de três linhas evolutivas. Em primeiro lugar, a técnica atua sobre uma forma de arte determinada. (...). Em segundo lugar, em certos estágios do seu desenvolvimento as formas artísticas tradicionais tentam laboriosamente produzir efeitos que mais tarde serão obtidos sem qualquer esforço pelas novas formas de arte. (...). Em terceiro lugar, transformações sociais muitas vezes imperceptíveis acarretam mudanças na estrutura da recepção, que serão mais tarde utilizadas pelas novas formas de arte (BENJAMIN, 1987, p. 185 - grifo do autor).

Com o advento da psicologia social e das novas artes da cena que, como o teatro, se utilizam de textos e de atores para criar uma ficção (tais como a telenovela, a propaganda e o cinema), Esslin aparentemente viu a necessidade de atualizar os conceitos desta arte a que se submetem esses gêneros artísticos escritos e reuniu-os sob a égide do termo *drama*. Ampliar esse conceito de arte, contudo, não implica em defini-lo, pois,

(...) o fato é que a arte – atividade, anseio humano ou instinto – que se corporifica no drama é tão profundamente emaranhada na própria natureza humana, e em tal multiplicidade de inquietações humanas, que é praticamente impossível traçar uma linha divisória precisa no ponto em que termina uma espécie de atividade mais geral e começa o drama propriamente dito (ESSLIN, 1978, p. 12).

Por isso, Esslin alerta que

As definições – e pensar a respeito de definições – são coisas valiosas e essenciais, porém, jamais devem ser transformadas em absolutos; quando o são, transformam-se em obstáculos ao desenvolvimento orgânico de novas formas, à experimentação e à invenção. É precisamente porque uma atividade como o drama tem delimitações fluídas que ela pode renovar-se continuamente a partir de fontes que, até aquele momento, haviam sido consideradas como residindo para além de seus limites (ESSLIN, 1978, pp. 13-14).

Esses argumentos do autor estão de acordo com a perspectiva pareysoniana do pensamento estético, pela qual não cabe ao estético legislar sobre determinada arte, mas debruçar-se sobre todos os aspectos presentes nessas materialidades artísticas para identificar os meios pelos quais estas relacionam-se com a sua

realidade objetiva, com as realidades subjetivas dos espectadores e com toda a espiritualidade humana.

As artes que envolvem atores intérpretes num contexto de comunicação de uma mensagem, de um símbolo, de uma ação em relação a outra ação, ou em relação a alguém constituindo imagem em movimento, ou igualmente a arte da escrita de um texto para atores intérpretes que comunicarão uma mensagem, ou um símbolo, ou uma ação em relação a outra ação ou mesmo a outra pessoa, ganham um novo patamar de importância na humanidade com o advento dos meios de reprodução em massa dessas interpretações; “através dos veículos de comunicação de massa, o drama transformou-se em um dos mais poderosos meios de comunicação entre os seres humanos” (ESSLIN, 1978, p. 15), o que sugere a necessidade de uma nova contextualização das especificidades do teatro em relação a essas outras formas.

De acordo com esse autor são modalidades de drama: o teatro, o circo, a radionovela, a telenovela, o cinema, a pantomima, a propaganda, o ritual e os jogos, inclusive os desportivos. Portanto, é possível se pensar que para cada uma dessas modalidades existe um padrão de escrita de um texto que sirva ou como orientação, ou como inspiração, ou como limitação, ou ainda como fonte de interpretação para os atores envolvidos na realização desses dramas. Posteriormente, quando adentrarmos no debate sobre os jogos e sua operacionalização no ensino de teatro, ficará evidente como algumas dessas práticas pedagógicas já se apropriaram do conceito de drama de Esslin. Nessas práticas pode não haver um texto propriamente dito, mas elas se apropriam de outros textos para a criação intelectual do princípio do processo, como um “pré-texto”.

Seguindo o exemplo de Esslin, portanto, a presente pesquisa transitará entre a pedagogia do teatro e a teoria do drama, para localizar aqueles momentos da experiência artística que são específicos da produção dramática moderna e contemporânea para o teatro, outros que são oriundos da produção criativa para a pedagogia do teatro, além daquelas experiências que são aproximadas do teatro pelo viés do conceito de drama e que também estariam de acordo com os princípios formativos da arte.

Uma das possibilidades de atribuição do drama, segundo Esslin, é “como técnica de comunicação entre seres humanos” (ESSLIN, 1978, p. 14), técnica essa da “representação concreta de uma ação” que “à medida que ela efetivamente se

desenrola, é capaz de mostrar-nos vários aspectos simultâneos da mesma e também de transmitir, a um só tempo, vários níveis de ação e de emoção” (ESSLIN, 1978, p. 20). É também “a forma mais concreta na qual a arte pode recriar situações e relacionamentos humanos” (ESSLIN, 1978, p. 21), porque é capaz de conter em si “todas as qualidades do mundo real, das situações reais que encontramos na vida – porém com uma diferença fundamental: (...) – elas são apenas representação, faz-de-conta, *jogo*” (ESSLIN, 1978, p. 21 - grifo do autor).

Se na perspectiva de Luigi Pareyson “o ato artístico é todo criativo, e, ao mesmo tempo, técnico” (PAREYSON, 1997, p. 171 - grifos do autor), pode-se entender que o drama, enquanto arte, é capaz de transmitir não somente valores e discursos, como também procedimentos e formas que se instalam e perduram no comportamento humano. O autor destaca que

As formas dramáticas de apresentação – e em nossa sociedade todo e qualquer indivíduo é submetido a elas diariamente por intermédio dos veículos de comunicação de massa – são um dos principais instrumentos, por meio dos quais a sociedade comunica a seus membros seus códigos de comportamento. Tal comunicação funciona tanto pelo estímulo à imitação quanto pela apresentação de exemplos que devem ser evitados e repudiados (ESSLIN, 1978, p. 23).

Portanto, de acordo com os princípios formativos da arte, na teoria de Esslin é possível perceber como a atividade humana, considerada dramática, é objeto de arte, não só porque advém das relações estabelecidas entre os princípios históricos originários dessas diversas atividades criativas, resultantes do diálogo com os valores sociais e econômicos e com os padrões de comportamento e de organização dos indivíduos, mas também porque essas atividades humanas dialogam fluidamente com os meios materiais de produção dos artistas e com a sua operacionalização, para resultar na mais variada gama de formas e expressões criativas, com as mais diversas finalidades, e que, por serem atividades previamente planejadas, ao serem concretizadas são capazes de expor, nessa concretização, o resultado de todos os diálogos anteriores entre si.

Após a leitura do livro *Uma anatomia do drama*, é possível compreender que mais do que explicar “o que é o drama?” é preciso debater sobre “por que também o drama?”. O conceito artístico apresentado por Esslin é, portanto, “uma forma de pensamento, um processo cognitivo, um método por meio do qual podemos traduzir conceitos abstratos em termos humanos concretos” (ESSLIN, 1978, p. 26), escrever sobre o drama é uma tentativa do autor “dirigida a definir o que lhe é ‘específico’, a

estabelecer seus limites, a instituir suas regras técnicas, a distinguir e fixar sua linguagem” (PAREYSON, 1997, p. 13). O drama é, portanto, uma das mais antigas expressões artísticas de que se tem conhecimento e das que mais complexamente interagem com a humanidade devido à sua fluidez e à sua necessidade nas relações sociais.

Especificamente sobre os tipos de escrita dramaturgica extremamente fluídas e que dominam o teatro europeu naquele momento, Martin Esslin aponta diversas características peculiares e majoritariamente presentes nesses textos, que demonstram como “(...) também no teatro, há maneiras objetivas de se testar experiências de comportamento humano” (ESSLIN, 1978, p. 25). Por meio do encadeamento de ações distintas que induzam a exposição de uma trama, é possível fornecer uma diversidade de experiências e emoções que podem surtir também os mais diversos efeitos não somente nos espectadores como também nos intérpretes da obra. O autor utiliza-se da dramaturgia de William Shakespeare, Ibsen, Beckett e Brecht para exemplificar algumas formas de organização e de convenção dramaturgica elaboradas ao longo dos séculos, e que foram utilizadas nesta pesquisa para orientar a construção do enredo do jogo e para analisar o alcance da experiência produzida dentro das capacidades materiais oferecidas aos participantes.

2.3. Sobre as definições de texto dramático, texto teatral/espetacular e as modalidades dramáticas modernas e contemporâneas

A rigor, não há crise do drama, mas do homem. Em sua extrema plasticidade, o drama em mutação abraça essa crise (SARRAZAC, 2017, p. 333).

O trabalho de Martin Esslin aponta para um certo desconforto desse autor com a ostentação do conceito de teatro e de texto dramático, em alguns trabalhos acadêmicos de sua época. Nesta lógica, *Uma anatomia do drama* (1978) pode ser interpretada como uma tentativa do autor de completar alguns argumentos relativos a esses dois conceitos; uma tentativa de sublimar uma falta e preencher algumas lacunas sobre a distinção entre drama e encenação. Todavia, o que estivesse faltando ao pensamento de Martin Esslin não fosse apenas a necessidade de se evidenciar as verdades do drama, atribuídas brilhantemente em seu último capítulo, (mas não diretamente), a aspectos da formatividade da recepção da plateia e que se

encontravam presentes na crítica das diversas obras dramáticas de seu tempo, mas também faltasse ao autor uma certa distância temporal, que lhe permitisse conhecer alguns desdobramentos longínquos do futuro: a dramaturgia do final do século XX e XXI; a forma como seriam apropriados dramaturgicamente e espetacularmente os ecos de seus contemporâneos. E, então, pudesse Esslin viajar no tempo e ter acesso a esse panorama mais ampliado do que foi, (e ainda é), esse desconforto apresentado pela dramaturgia moderna, o autor pudesse entender um pouco mais da magnitude das mudanças que estava presenciando em vida: a crise da humanidade em curso no drama.

Pensar o drama sob a ótica formativa ajuda nessa compreensão de como também a cosmovisão de cada artista, identificadas por seu momento temporal, contribui sucessivamente para o aperfeiçoamento e aprofundamento da própria teoria, por meio do alargamento do campo de comparação crítica entre os trabalhos de um número maior de dramaturgos e as diversas técnicas de escritas dramáticas que os apoiam no presente, em relação às técnicas de seus antecessores. Jean-Pierre Sarrazac (2017), importante teatrólogo francês do século XXI, nos comprova essa afirmação ao oferecer sua contribuição para o aperfeiçoamento e aprofundamento da teoria do drama por meio de sua *Poética do drama moderno e contemporâneo: de Ibsen a Koltès*, publicado na França em 2012.

Essa obra de Sarrazac é uma das mais atuais publicações sobre o tema “dramaturgia” e ajuda muito na compreensão daquelas técnicas presentes recorrentemente no teatro ocidental, como programas de artes dramáticas e numa retórica que traduz em termos normativos e operativos as estruturas do drama moderno na contemporaneidade, ou seja, uma “poética” na acepção pareysoniana da palavra.

O que se percebe de Jean-Pierre Sarrazac, após a leitura de seu livro, é a sua aptidão incansável para a leitura de peças de teatro. O autor é um verdadeiro colecionador de textos dramatúrgicos. “Tomando o extrato de mais de 120 peças de cerca de cinquenta autores” (SARRAZAC, 2017, p. 334), (Esslin chegou a 63 peças de no máximo 15 autores), Sarrazac tem um arcabouço muito maior de exemplos e de possibilidades de comparação do que Esslin para completar suas lacunas sobre os procedimentos dramatúrgicos modernos empenhados desde 1880 e que ainda predominam no século XXI, na Europa.

Poética do drama moderno e contemporâneo se propôs a apresentar um novo paradigma descritivo das dramaturgias modernas e que dialoga com os caminhos da modernidade dramática apontados pela prof.^a Dr.^a Cleise Furtado Mendes, da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, em seu trabalho *As Estratégias do Drama* (1995). O diálogo entre as obras de Sarrazac e Mendes se faz necessário porque permite um elo entre o pensamento sobre o drama europeu contemporâneo e o pensamento sobre o drama brasileiro contemporâneo, numa tentativa de aproximar os escritos deste autor a uma realidade nacional já descrita pela autora brasileira, contextualizada por caminhos paralelos ao autor europeu.

Em primeiro lugar, ambos tentam localizar o universo da dramaturgia contemporânea num ambiente de oposição ao modelo aristotélico de tragédia.

É de se pensar que quando Aristóteles (335-323 a.C.), autor de *Poética* (1993), se preocupou em “falar”

(...) da Tragédia e da Epopéia, delas mesmas e das suas espécies e partes, número e diferenças dessas partes, das causas pelas quais resulta boa ou má a poesia, das críticas e respectivas soluções. (...) (ARISTÓTELES, 1993, p. 149, 1462b15),

muito provavelmente não tinha como objetivo ditar as regras e as medidas necessárias para a escrita de um texto trágico. Como tutor de Alexandre, em terras macedônias e mais de um século após o auge dos grandes festivais dionisíacos, é possível induzir que a função de seus escritos talvez tenha se limitado mais a de um mero guia literário, do que de um conjunto de estratégias e regras para se inscrever nos jogos da escrita de uma tragédia. Ora, sem dúvida, a perseverança por mais de um milênio dos seus manuscritos ajuda a explicar um pouco da razão de sua gradativa retomada no debate dramaturgico da Europa renascentista. Contudo, o alcance de Aristóteles, a mais antiga referência do teatro ocidental, e sua constante presença nas análises dramaturgicas modernas também se explica pelo fato de que a “Sua poética implica uma filosofia, uma cosmovisão, e é deste ponto de vista que se torna produtivo interrogar as adesões e os afastamentos na dramaturgia contemporânea” (MENDES, 1995, p. 68). Uma filosofia capaz inclusive de resgatar alguns argumentos importantes sobre o prazer e o poder pedagógico que a poesia, o drama, ou ainda, que a arte exerce na cultura humana.

13. Ao que parece, duas causas, e ambas naturais geraram a poesia. O imitar é congênito no homem (e nisso, difere dos outros viventes, pois, de todos, é o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comparam no imitado (ARISTÓTELES, 1993, p. 27, 1448b 5-8).

14. Sinal disto é o que acontece na experiência: nós contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, (...). Causa é que o aprender não só muito apraz aos filósofos, mas também, igualmente, aos demais homens, se bem que menos participem dele. Efetivamente, tal é o motivo porque se deleitam perante as imagens: olhando-as, aprendem e discorrem sobre o que seja cada uma delas, [e dirão], por exemplo, “este é tal”. Porque se suceder que alguém não tenha visto o original, nenhum prazer lhe advirá da imagem, como imitada, mas tão-somente da execução, da cor ou qualquer outra causa da mesma espécie (ARISTÓTELES, 1993, p. 27 e 29, 1448b 9-19).

Os historiadores do teatro e teóricos da dramaturgia se atêm com certa frequência aos escritos de Aristóteles, porque especificamente durante o renascimento da arte dramática na França, o padrão de escrita de texto de teatro era fixado como regra pelas tragédias gregas que chegaram intactas a este período histórico. O padrão da escrita das tragédias gregas e romanas em coesão com a estrutura filosófica e a função estética dos escritos aristotélicos, ainda que houvesse outras formas de artes cênicas oriundas do medievo e que escapassem do chamado “classicismo” francês, serviu como meio sistematização da poética dramaturgica determinando uma forma de controle e poder da cultura pela aristocracia francesa, legitimando inclusive a recusa daquelas produções não-francesas de teatro, tidas como bárbaras. Jean-Jacques Roubine, autor de *Introdução às grandes teorias do teatro* (2003), explica:

As teorias teatrais do século XVII apresentam uma estranha singularidade: não pretendem inventar um sistema novo, fundar uma estética original (mesmo que, na prática, fosse exatamente aí que chegasse). Seu projeto comum é analisar e compreender a *Poética* de Aristóteles e ajudar os dramaturgos a colocar em prática. Apenas um Corneille se preocupará, em seus famoso *Discursos*, em ganhar um pouco de terreno e alargar as perspectivas aristotélicas. Mas não passaria pela cabeça de ninguém, teóricos ou autores, proclamar sua intenção de romper com a estética de Aristóteles para lançar os fundamentos de uma nova teoria do teatro (ROUBINE, 2003, p. 14).

Mesmo as diferenças estabelecidas por Aristóteles de a tragédia ser a imitação de homens “melhores do que eles ordinariamente são” (ARISTÓTELES, 1993, p. 23, 1448a 19) e, diametralmente, a comédia “imitar os homens piores” (ARISTÓTELES, 1993, p. 23, 1448a 18) serviram para delimitar estratificações sociais para as apresentações desses gêneros teatrais durante aquele período histórico.

É inegável a importância da presença desse antigo filósofo no debate sobre dramaturgia contemporânea por ser a grande referência universal. Sendo a crítica ao modelo aristotélico-hegeliano o que mais incitará os dramaturgos modernos e

contemporâneos, segundo Sarrazac e Mendes, desde 1880. Para Mendes, inclusive, os conceitos de antiaristotélico e anticatártico podem acompanhar o debate sobre o drama até uma bifurcação e a constatação de dois gêneros siameses de arte.

Existe uma arte do drama e uma arte do teatro. Se durante séculos o palco foi o lugar privilegiado para uma leitura produtiva dos textos dramáticos, no presente o drama tem íntimas e inquietantes relações com outras linguagens, entre as quais a grande arte cinematográfica. O texto dramático, por suas características de desenho de uma ação autônoma, exerce forte pressão sobre qualquer forma artística com que entre em contato. Descaracterizá-lo como objeto literário, produzido pela linguagem, não pode ajudar a minimizar a natureza e o grau dessa influência (MENDES, 1995, p. 30).

Embora artes distintas, o drama e o teatro exercem uma pressão recíproca. O encenador tem no texto uma predeterminação de linhas e de significados: caracterização, caracterização das personagens, relação entre elas, agrupamentos formados em função do conflito, tudo isso antecede às imagens e ao jogo cênico formado por elementos linguísticos e extralinguísticos. O dramaturgo, por seu turno, considera ao escrever o teor de *teatralidade* de sua obra, e isso pode orientar escolhas e ênfases (MENDES, 1995, pp. 38-39 - grifo da autora).

Assim, focando-se especificamente na arte do drama, tanto Mendes, quanto Sarrazac apontam para um movimento de contramão dos dramaturgos modernos na escrita do texto, em relação ao pensamento aristotélico sistematizado de organização da peça, e que ainda posteriormente seria enfatizado pela estética hegeliana do teatro, como o ponto de partida e o ponto comum de reunião das dramaturgias modernas. Um movimento que teria coincidido com a crise da fábula, como era conceituada pela dupla Aristóteles/Hegel, no final do século XIX. A morte do belo-animal, nas palavras de Sarrazac, determina o fim da ideia de beleza completa, com cabeça, corpo, membros, tudo organizado dentro de uma lógica causal, “bio-lógica”, reunida em um único corpo.

(...) a fábula, no sentido aristotélico, não era apenas um organismo, era também um “sistema”. Sistema no interior do qual a relação cronológica entre os fatos, entre as ações, estava largamente determinada por uma relação causal que encadeava as ações umas nas outras, que instaurava uma instabilidade crescente numa situação *a priori* estável, estendia o conflito ao máximo, provocava a catástrofe e o retorno da fortuna. Hegel acrescentaria: e chegava a um “apaziguamento final” (SARRAZAC, 2017, p. 9 - grifo do autor).

A fábula se apresenta na dramaturgia moderna e contemporânea notadamente fragmentada. Em oposição a “peça bem-feita” francesa, “último avatar do belo-animal” (SARRAZAC, 2017), com começo, meio, fim e cuja ação estaria carregada das insuportáveis virtudes e do inevitável desenrolar de um mito. Por meio de alguns modos dramatúrgicos descritos por Sarrazac, as peças dramáticas modernas, desde

então, buscam jogar com a humanidade, no sentido de representá-la fatiada, decomposta em fragmentos não necessariamente ordenados para o público, de tal maneira que nem a percepção da fábula precisa se encontrar completa durante a leitura do texto dramático. Essa crise da fábula e do mito na dramaturgia moderna fora já identificada por Mendes no contexto da dramaturgia brasileira:

É preciso considerar inúmeras simbioses, translações e mesmo violentas inversões dos elementos trágicos e cômicos para nos aproximarmos do drama contemporâneo. As classificações tornam-se cada vez mais hesitantes; não se pode mais relacionar ao *status* moral ou social da personagem a direção tomada pela obra, pois com a perda da referência objetiva do mito tudo depende do tratamento à situação e aos caracteres. Na dramaturgia brasileira o exemplo obrigatório de uma direção trágica a partir de um cotidiano grotesco e de tipos vulgares são as peças de Nelson Rodrigues (MENDES, 1995, pp. 48-49).

E, assim, gradativamente, ampliou-se a ideia de que o teatro como arte acontece munido não apenas de vários gêneros mistos de outras artes, mas de um tipo de linguagem específica que o determina e ao seu sentido. Cleise Mendes reserva “a expressão *texto teatral* para designar o próprio espetáculo, no sentido de *escritura cênica*” (MENDES, 1995, p. 27 - grifos da autora), a partir de sua leitura de Paul M. Levitt e Martin Esslin. Por outro lado, Patrice Pavis definiu no verbete “Texto Espetacular” que

A noção semiológica de *texto* deu a expressão *texto espetacular* (ou *texto cênico*): é a relação de todos os *sistemas significantes* usados na representação e cujo arranjo e interação formam a *encenação*. O texto espetacular é portanto uma noção abstrata e teórica, e não empírica e prática. Ela considera o espetáculo como um *modelo* reduzido onde se observa a produção do sentido. Este texto espetacular é anotado e materializado num *caderno de encenação*, um *Modellbuch*, ou qualquer outra metalinguagem que faz o relato – sem dúvida sempre incompleto – da encenação, principalmente de suas opções estéticas e ideológicas (PAVIS, 1999, p. 409 - grifos do autor).

Linguisticamente, Anne Ubersfeld, em *Para Ler o Teatro* (2005), classifica o texto teatral como composto por diálogos e didascálias¹, contudo ela reconhece a complexidade da representação teatral como resultado da inserção de um *texto de encenação*, resultado “de uma prática, de um trabalho sobre a matéria textual” (UBERSFELD, 2005, p. 8), que preenche as lacunas presentes no mesmo.

Ao se apropriar, portanto, da conjugação dos conceitos de texto teatral/espetacular é possível, ao lado, desenvolver o conceito de texto dramático,

¹ UBERSFELD, 2005, p. 6.

objeto literário do drama, “como uma técnica de comunicação entre seres humanos”, como afirmou Esslin, e que se decompõe cada vez mais na medida em que busca desconstruir constantemente suas formas anteriores, como afirma Sarrazac (2017). Sobre as “Dificuldades de uma Definição Limitativa” (PAVIS, 1999, p. 405) de “Texto Dramático”, Patrice Pavis faz um tipo de advertência parecida com a de Martin Esslin sobre a definição de drama, no seu *Dicionário de Teatro* (1999):

É muito problemático propor uma definição de texto dramático que o diferencie dos outros tipos de textos, pois a tendência atual da escritura dramática é reivindicar não importa qual texto para uma eventual encenação: (...). Todo texto é teatralizável, a partir do momento que o usam em cena (PAVIS, 1999, p. 405).

No verbete “Dramaturgia”, Pavis afirma que, na contemporaneidade,

A dramaturgia, atividade do dramaturgo, consiste em instalar os materiais textuais e cênicos, em destacar os significados complexos do texto ao escolher uma interpretação particular, em orientar o espetáculo no sentido escolhido.

Dramaturgia designa então o conjunto das escolhas estéticas e ideológicas que a equipe de realização, desde o encenador até o ator, foi levada a fazer. Este trabalho abrange a elaboração e a representação da fábula, a escolha do espaço cênico, a montagem, a interpretação, a representação (*jogo*) ilusionista ou distanciada do espetáculo. Em resumo, a dramaturgia se pergunta como são dispostos os materiais da fábula no espaço textual e cênico e de acordo com qual temporalidade. A dramaturgia, no seu sentido mais recente, tende portanto a ultrapassar o âmbito de um estudo do texto dramático para englobar texto e realização cênica (PAVIS, 1999, pp. 113-114 – grifo meu).

Já, no verbete “Dramatúrgica”, o autor agrega à palavra o valor de adjetivo do termo análise (análise dramatúrgica), de maneira que este se dedica a explicar sobre qual deve ser a sua função:

A análise dramatúrgica ultrapassa a descrição semiológica dos sistemas cênicos, visto que ela se pergunta, de maneira pragmática, o que o espectador receberá da representação e como o teatro desemboca na realidade ideológica e estética do público. Ela concilia e integra, numa perspectiva global, uma visão semiológica (estética) de signos da representação e uma pesquisa sociológica sobre a produção e a recepção destes mesmos signos (sociocrítica) (PAVIS, 1999, p. 116);

E ainda, no verbete “Dramaturgo”, apresenta os sentidos, funções e apropriações tradicionais e contemporâneas do termo. Destaca-se do pensamento do autor que, tradicionalmente, o dramaturgo era: “(...) o autor de dramas (comédia ou tragédia). MARMONTEL fala, por exemplo, de ‘SHAKESPEARE, o grande modelo dos dramaturgos’ (1787). Atualmente, o costume francês prefere o termo autor dramático” (PAVIS, 1999, p. 116). Ainda diz que, por intermédio desse sentido e da tradução da

palavra alemã, *Dramaturg*, “Dramaturgo (...) designa atualmente o conselheiro literário e teatral agregado a uma companhia teatral, a um encenador ou responsável pela preparação teatral (PAVIS, 1999, p. 117).

Sua marca na encenação é, portanto, inegável, tanto na fase preparatória quanto na realização concreta (interpretação do ator, coerência da representação, encaminhamento da recepção etc.). (...), seu papel não é mais o de ser o preposto do discurso ideológico e, sim, o de assistir o encenador na sua pesquisa dos possíveis sentidos da obra (PAVIS, 1999, p. 117).

Movido por essas bases de pensamento, percebe-se com um grau maior de profundidade que o desconforto de Esslin, e cujo sentimento pode ter motivado a sua escrita, estava acompanhando um desconforto que é próprio do momento histórico da humanidade. As transformações globais que se acentuam tanto em termos sociais, (guerras, mídia de massa, *internet*), quanto em termos naturais, (catástrofes naturais, aquecimento global, extinção de espécies), aprofundam sentimentos de desigualdade, deslocamento e caos. Cada dramaturgo e encenador, submerso nos seus valores e na sua cosmovisão em transformação inevitavelmente refletiriam essas suas percepções em seus trabalhos artísticos, de Antonin Artaud a Bertolt Brecht, de Jerzy Grotowsky a Eugênio Barba, de Peter Brook a Augusto Boal; a metafísica oriental contribuiu para o pensamento sobre o jogo ritual da encenação, e a “epicização” do teatro ampliou as possibilidades de apropriação simbólica da linguagem dramática para a construção de conhecimento.

De 1880 a 1960, mais ou menos, a encenação se consolida e coincide com o aparecimento e o apogeu das vanguardas teatrais. Seja qual for o momento ou a corrente, assistimos a uma crítica radical do texto em sua pretensão a racionalidade ou à universalidade. Ao texto linguístico, a encenação gostaria de substituir uma “linguagem da cena” (Artaud) ou um *gestus* (Brecht) que sejam a emanção de um pensamento visual controlado pela encenação e que acabe de uma vez com o logocentrismo (PAVIS, 2010, pp. 195-196).

Sarrazac vai além e contextualiza essa crítica das vanguardas ao modelo aristotélico-hegeliano do drama a um gradual processo de desdramatização que se instala na modernidade.

O que é preciso entender por *desdramatização*? Que o retorno ao drama e a uma catástrofe já advindas é também uma *reviravolta* do drama. Que o dispositivo de retorno revira o próprio sentido do drama. Que se terminou com a sacrossanta progressão dramática e, com ela, o famoso *continuum* dramático. Que a própria noção de conflito central ou, para retornar o vocabulário hegeliano, de “grande colisão dramática” está ela também revirada, cedendo lugar a uma série descontínua de microconflitos mais ou menos ligados uns aos outros. Eis aí os principais elementos de uma

relativa desdramatização do drama, com os quais demonstrarei que ela não é, apesar disso, a morte do drama (SARRAZAC, 2017, p. 20 - grifo do autor).

Conceito semelhante ao antidrama de Cleise Mendes.

O antidrama, imitando não o sofrimento objetivo, mas a angústia da incoerência, do vazio, pode produzir no leitor/espectador contemporâneo, uma empatia mais poderosa do que um enredo lógico e uma ação explicável numa cadeia de necessidade (MENDES, 1995, p. 74).

À morte do belo-animal e, por conseguinte, do mito como o princípio da motivação dramática, Sarrazac atribui a uma virada no paradigma artístico em que os procedimentos literários dos romances lentamente são reconstituídos nas escritas dramáticas, no mesmo momento em que se transfere o centro da ação destas obras do *drama-na-vida*, metáfora da desdita e da *hybris* dos heróis mitológicos, para o *drama-da-vida*, metáfora das cotidianas tragédias oriundas das caóticas escolhas humanas. É a mudança para o regime *infradramático*.

Não há mais progressão dramática. Nada de envolvimento e desenvolvimento. Nada de grande Catástrofe, mas uma série de (todas) pequenas catástrofes. A dramaturgia entrou nessa era – e nesse domínio – do quotidiano, (...) (SARRAZAC, 2017, p. 53).

A tendência da dramaturgia moderna tem sido, cada vez mais, direcionar seu olhar para “um mundo em pedaços, sem unidade ideológica que possa ser colocada como meta e desenlace para a ação das personagens” (MENDES, 1995, p. 72).

As operações dramatúrgicas da escrita dramática moderna apontadas por Sarrazac como retrospectão, antecipação, opção, repetição-variação e interrupção, são técnicas de *mascamamento* (MENDES, 1995, p. 61) da linguagem do texto; são estratégias de escrita que estão relacionadas diretamente com a necessidade de cada dramaturgo em encontrar formas narrativas e líricas que permitam-no decompor as suas personagens, (ou impersonagens), na estrutura de sua dramaturgia. Mendes percebeu essa submissão das personagens dramáticas ao “tecido narrativo” (MENDES, 1995, p. 36) nas obras dramáticas modernas ao afirmar e alertar que

(...), a personagem dramática é sempre uma ‘personagem-função’, embora não exatamente no sentido proppiano. Ela não pode se desreferencializar além de um determinado grau, jamais superior ao da personagem narrativa (MENDES, 1995, pp. 37-38).

Neste sentido, as relações entre o personagem e o texto dramático se dão por meio das diferentes maneiras com que os desvios temporais e os elementos

diegéticos necessários para o entendimento da peça são conduzidos por estes durante a ação dramática.

O que possibilita alguma definição de modelos formais de drama, segundo Sarrazac, seriam as maneiras como estes recursos de apropriação das personagens se articulam no afastamento da obra em relação ao modelo aristotélico-hegeliano para fazer emergir “uma dramaturgia do tempo, do *tempo da vida*” (SARRAZAC, 2017, p. 82).

No Brasil, o resgate de algumas tradições de criação cênica que primavam pelo improvisado e pela oralidade ao invés da produção sobre um texto escrito, como a *Commedia dell’Arte* e a mímica corpórea, por exemplo, e a introdução dos princípios brechtianos de criação coletiva da cena, também estiveram presentes dentro dos processos de diversos grupos teatrais contemporâneos. Nesse contexto de ampliação do alcance das artes dramáticas para outras esferas das artes e das ciências, tem se fixado o pensamento de que o caminho da especialização, nas artes cênicas, deve ser reverso. Uma sensibilidade para a apropriação e a partilha dos conhecimentos e das vontades criativas entre todos os envolvidos na produção parece ter carregado novamente as formas de produção artística de um novo sentimento holístico, que já esteve presente em processos de criação de grupos brasileiros do século XX, como “o Asdrúbal trouxe o trombone”, e se intensificou no final do século em grupos referenciais, como o “Teatro da Vertigem”, precipitando a ideia da construção coletiva para além, em uma poética colaborativa do teatro. Nas palavras do diretor do “Teatro da Vertigem”, Antonio Araújo, (2006):

No que ela se diferenciaria, pois, da criação coletiva das décadas de sessenta e setenta? Se pensarmos num modelo geral dessa prática – o que nem sempre é apropriado e verdadeiro, na medida em que houve diferentes tipos de criação coletiva, várias delas com traços muito peculiares – existia nela um desejo de diluição das funções artísticas ou, no mínimo, de sua relativização. Ou seja, havia um acúmulo de atributos ou uma transitoriedade mais fluida entre eles. Portanto, no limite, não tínhamos mais um único dramaturgo, mas uma dramaturgia coletiva, nem apenas um encenador, mas uma encenação coletiva, e nem mesmo um figurinista ou cenógrafo ou iluminador, mas uma criação de cenário, luz e figurinos realizada conjuntamente por todos os integrantes do grupo (ARAÚJO, 2006, pp. 127-128).

Concomitantemente, Pavis alerta que em alguns casos,

(...) – assistimos, desde a crise dos anos setenta e oitenta, a uma certa despolitização das análises, e uma recusa em reduzir o texto dramático ao seu substrato socioeconômico, insistindo na sua forma específica e nas práticas significantes que podem lhe ser aplicadas. Dessa forma, o encenador (...) se recusa a fazer um trabalho preliminar sobre o texto, e se esforça para

experimentar o mais cedo possível no palco com os atores, sem saber de antemão que discurso deverá necessariamente emergir da encenação (PAVIS, 1999, p. 116).

Esse tipo de processo teatral pode ser entendido como um reflexo do pensamento inclusivo que a própria crítica dramaturgica estabelece sobre a complexidade das manifestações cênicas. Para tanto, basta entender como tem sido o debate acadêmico acerca do texto dramático e texto teatral/espetacular, como descrito acima.

Por fim, todo o texto dramático tem tanto valor para a sua produção cênica, espetacular, quanto aquela apresentação cênica, performática, roteirizada e improvisada, porque todas estarão manifestando experiências dramáticas importantes. A luta atual do texto deve ser para a perpetuação de sua diversidade e de sua variedade perante o interesse econômico. A proposta de virtualização do texto dramático dentro de uma encenação, por exemplo, uma leitura dramática, pode ajudar no suporte ao pensamento de que o encontro cênico somente acontece coletivamente, e na continuidade do debate sobre si e sobre a encenação, como eventos materiais e presenciais. E o RPG de mesa, como prática coletiva presencial, por produzir também experiências tão intensas quanto as de uma leitura dramática, pode reforçar essa prática do encontro e da organização para a elaboração de uma narrativa.

2.4. Sobre as operações dramaturgicas e as modalidades dramáticas modernas e contemporâneas

A discussão aberta por Jean-Pierre Sarrazac (2017) sobre os processos de operação das dramaturgias modernas e as modalidades dramáticas adjacentes, ajuda imensamente na elucidação de alguns elementos da construção da narrativa e da dramaturgia que emergem durante as sessões de *tabletop roleplaying game* e na identificação do material dramático produzido pela presente pesquisa. A tentativa de sintetizar estas modalidades dramáticas e as respectivas operações dramaturgicas sob a perspectiva desse autor ajudará no objetivo de apresentar fatos mais concretos que aproximam a experiência lúdica pesquisada, dos processos dramaturgicos contemporâneos.

Com base no entendimento de Sarrazac sobre os princípios motivadores da dramaturgia moderna e contemporânea, contextualizada pela metáfora da morte do belo-animal aristotélico-hegeliano e a gradual mudança para o regime infradramático, do drama-na-vida (o mito) para o drama-da-vida (o cotidiano), compreende-se que as modalidades dramáticas como foram organizadas em *Poética do drama moderno e contemporâneo*: de Ibsen a Koltès (2017) não seguem necessariamente uma linha cronológica de evolução. Não se deve pensar nestas modalidades dramáticas e operações dramatúrgicas como superiores ou inferiores umas as outras em qualquer grau, pelo contrário são categorias fluídas que podem permear diversos autores, em períodos históricos diferentes, e visa apenas facilitar o apontamento de determinadas características dramáticas nas obras modernas e contemporâneas.

Seguindo o autor pelo seu sumário, a primeira modalidade dramática apresentada reúne aqueles escritores que teriam se dedicado a experimentar operações dramatúrgicas que, ao estilo da narrativa romântica, permitissem à peça determinar aspectos interiores do personagem que pudessem ser exteriorizados e vice-versa. Para Sarrazac, Maxim Górkí, romancista e dramaturgo russo, e sua obra prima, *Ralé* (1902),

(...) constitui o exemplo perfeito de uma obra dramática que, sendo original parece carregar os estigmas de uma adaptação de romance. O recurso a uma espécie de personagem onisciente, personagem estranha ao meio, mas que exerce sobre ele, um asilo noturno, seu olhar do qual nada escapa, é este: (...).

A figura do Forasteiro, (...), permite instaurar no drama uma espécie de ponto de vista interior: (...), um forasteiro *no* drama (...), e forasteiro *ao* drama. Sem o olhar do Forasteiro, não haveria drama. (...); ele figura o olhar do “exterior” sobre este “interior”: (...) (SARRAZAC, 2017, pp. 83-84 - grifos do autor).

Os romances dramáticos, como define Sarrazac, tiveram

(...) a ousadia experimental e apresentam também as suas falhas: enredos relatados, personagens consideradas do exterior e tratadas mais ou menos como objetos, a figura do Forasteiro, diálogos estáticos. Esse é com frequência, o preço desse processo, aliás capital, de ‘romantização’ do drama que vai prosseguir por dezenas de anos (SARRAZAC, 2017, p. 85).

São textos dramáticos que apresentam o resgate constante de elementos do passado para o presente da trama, ou mesmo introduzem o recurso de *flash-back* que “assim presentifica” (SARRAZAC, 2017, p. 85) o passado. Além de Górkí, Sarrazac utiliza peças de Arthur Miller, Eugene O’Neill, Henrik Ibsen e Anton Tchekhov como

exemplos proeminentes nessa modalidade de escrita dramática. Algumas peças de O'Neill, escreve Sarrazac,

(...) poderiam passar por verdadeiros romances dialogados. Com a particularidade de que as didascálias, hipertrofiadas, se apresentam como descrições romanescas que desenham com grande precisão o cenário e não hesitam em descrever, no físico e no psíquico, um retrato bem explorado das personagens (SARRAZAC, 2017, p. 85).

Esses primeiros estudos de romances dramáticos possuem em comum estes procedimentos narrativos temporais centrados

numa *dramaturgia do íntimo*, que procede não tanto uma relação conflituosa entre as personagens, mas uma dimensão *intrassubjetiva* em que o drama se encontra ancorado na psique das personagens (SARRAZAC, 1989 *apud* SARRAZAC, 2017, p.89 - grifos do autor).

Essa exploração da subjetividade dos personagens é possível com a ajuda de uma operação dramatúrgica, a qual Sarrazac denomina como retrospectiva, ou simplesmente retrospecção.

A retrospectiva, (...) – inverte o sentido do drama. Ela permite à personagem, que rememora, efetuar saltos erráticos no tempo e no espaço. Ela fragmenta o drama, tornando a personagem estranha a si mesma (SARRAZAC, 2017, p. 24).

Outra modalidade dramática apontada por Sarrazac é a chamada cena sem fim. August Strindberg, para o autor, foi quem dominou esse tipo de organização do drama. *Senhorita Júlia* (1888), *Credores* (1888), *Pária* (1889) e *A Mais Forte* (1889) são peças exemplares elaboradas com o objetivo de reduzir toda a ação e todo conflito da cena a um único momento, como um buraco-negro, que é capaz de condensar toda a matéria (de vida do personagem) naquele único ponto do tempo e do espaço e ao mesmo tempo absorver e destruir tudo a sua volta. “Dramaturgia do fragmento, que não poderia comportar nem começo, nem fim, menos ainda meio” (SARRAZAC, 2017, p. 93).

(...) uma dramaturgia que ‘encarna ideias’ e que lhes dá intensidade, ao contrário da dialética hegeliana do drama que só põe em jogo – ou melhor, em *representação* – conceitos (SARRAZAC, 2017, p. 94 - grifo do autor).

Como uma modalidade localizada pela brevidade do espaço e do tempo, “(...) a cena sem fim (...) toma ares de uma cena doméstica (e de uma guerra de nervos)” (SARRAZAC, 2017, p. 94).

Em sua brevidade, essa ‘crise da linguagem’ que constitui, segundo Roland Barthes, a cena doméstica, se apresenta como cena sem fim. Crise terminal

que abraça toda uma existência, do nascimento – (...) – até a morte” (SARRAZAC, 2017, pp. 94-95).

A cena sem fim pode se apropriar tanto da operação de retrospectção, quanto da operação de repetição-variação na estrutura dos seus dramas.

Na operação dramatúrgica de repetição-variação, pequenas lembranças, litanias, algumas palavras, ou qualquer outro *leitmotiv* pode se tornar elemento da ação a ser resgatado pela personagem no decorrer do drama, repetidamente, e, ainda assim, ser essa repetição também um dos principais responsáveis pelo movimento e continuidade do enredo.

Do espaço linear da forma dramática tradicional, a operação de repetição-variação nos faz passar por um espaço em espiral. No nível da estrutura global é o desdobramento da segunda parte (...) sobre a primeira, (...), repetição cujas variações dizem respeito, (...), às degradações físicas no curso da existência. (...) a instalação de um tempo cerimonial e, portanto, circular (...). Mas é no nível da microestrutura, no próprio diálogo, que a repetição melhor realiza a sua obra (SARRAZAC, 2017, pp. 36-37).

Outra modalidade dramática identificada por Sarrazac é o chamado drama moderno em estações. O autor explica que os escritores de peças com essas características de organização do drama, muito provavelmente encontraram inspiração nas dramaturgias medievais tardias para suas obras e que

A razão desse retorno do recalcado medieval é simples: os dramaturgos não querem mais dar conta de um conflito, mas do percurso, do itinerário através das provocações da existência, de uma ou duas personagens tendo valor exemplar – *imagos*, de alguma forma (SARRAZAC, 2017, p. 103).

Modelo de dramaturgia cujas raízes também podem ser traçadas às encenações da Paixão de Cristo, “permite concentrar alguns momentos cruciais o desenvolvimento épico de uma vida, preservando assim a tensão dramática” (SARRAZAC, 2017, p. 104). As ações no drama em estações não precisam necessariamente estar ordenadas cronologicamente, na lógica causal, essa dramaturgia também pode ser constituída por meio de quadros autônomos e elipses temporais, cuja progressão dramática mostra-se, como aponta Sarrazac, “paradigmática”.

(...) no drama em estações, o dramaturgo não procura, como no romance dramático concorrer com o tempo romanesco; ele também não visa desconstruir, como na cena sem fim, o belo animal aristotélico e seu avatar, a “peça bem-feita”. Seu objetivo é o de deter o tempo dramático, uma espécie de “mais-que-presente” que seja uma mescla, uma liga de presente, passado e futuro. Um dispositivo toma lugar para que o drama-da-vida adquira poder de se abstrair dessa “direção única” que vai da “vida à morte” e, assim

fazendo, tornar inteligível – e modificável? reinterpretável? – uma vida em sua totalidade (SARRAZAC, 2017, p. 114).

Das modalidades dramáticas apresentadas por Sarrazac, a crônica épica talvez seja aquela mais familiar. É importante, antes de explicar sobre as características dessa modalidade propriamente dita, fazer um pequeno comentário sobre a importância do pensamento do autor para o debate sobre a dramaturgia contemporânea. O trabalho de Sarrazac ajuda com bastante clareza na percepção de como os dramaturgos modernos se direcionaram, desde 1880, para um entendimento de crítica à poética aristotélica dramática. A desconstrução do modelo aristotélico-hegeliano tem sido um processo lento e que tem tomado a atenção de muitos escritores e pensadores do drama desde então.

Assim, a crônica épica como modalidade de drama é como o cume de uma montanha anti-aristotélica que foi sendo erguida sobre os ombros de outras dramaturgias anteriores, como por exemplo, pelas peças de William Shakespeare. Notadamente, que as condições políticas e sociais da Alemanha da década de 1930 podem ter impulsionado ainda mais Bertolt Brecht para a formulação de sua poética épica do teatro, em total oposição a poética aristotélica, para forçar uma superação da função social que o teatro estava ocupando na cultura de seu país. Ainda assim, depois da leitura da obra de Sarrazac, não é mais legítimo delegar a Brecht todos os louros pela tradução dos efeitos narrativos (épicos) da literatura para a dramaturgia e, sim, garantir-lhe a originalidade que lhe é devida, que foi a sua capacidade de se apropriar das dramaturgias anti-aristotélicas anteriores a si, em especial das dramaturgias históricas shakespearianas, para transformar, então, essa sua apropriação das formas dramáticas anteriores em crônicas jornalísticas no palco, maneira de também adequar a sua cosmovisão em transformação (nazismo, mídias de massa, filosofia) numa dramaturgia também transformadora.

Para a arte de Brecht, tal como analisada por Benjamin, trata-se de suscitar um “espectador distenso”, livre para sondar cada momento, cada *gestus* da peça e interrogar-se sobre o “estado das coisas” que lhe são apresentadas. Ali estamos num contexto de um teatro épico e crítico, que não tem exclusividade (...) (SARRAZAC, 2017, p. 26 – grifo do autor)

sobre a proposição anti-aristotélica de drama, nem sobre as operações dramatúrgicas do tempo. Pela ótica de Sarrazac, a crônica épica especializa-se pelo drama-da-vida, a brechtiana especialmente, se interessa “pelos pequenos, pelos obscuros” no intuito forçar o limite entre drama e testemunho, o que permite uma aproximação da plateia

ao texto apresentado e ao mesmo tempo uma hesitação sobre as condições que a cena oferece.

A leitura das crônicas épicas propicia um transbordamento de consciência sobre as operações dramatúrgicas modernas. Podemos acrescentar agora à retrospectiva e à repetição-variação, também, a antecipação, a opção e a interrupção como procedimentos presentes nestas e também nas outras modalidades dramáticas.

Utilizar-se de didascálias ou de personagens para descrever ao público as ações que se desenrolarão no enredo, ou mesmo fornecer comentários ou letras musicadas que informem previamente à plateia sobre acontecimentos da peça, são procedimentos da operação de antecipação. No caso, por exemplo,

(...) Brecht, (...), se acomoda a um conjunto de dispositivos antecipadores: prólogos, chamadas ao público, no estilo circense e de feiras, poemas introdutórios que funcionam como epígrafes, *canções*, painéis que anunciam por escrito aos espectadores o que vai ocorrer, comentários disseminados nas réplicas das personagens... Nessas peças-parábolas, em particular, o dramaturgo tem o cuidado constante de antecipar-se à ação teatral, enunciado e enunciação (SARRAZAC, 2017, p. 25).

O dispositivo dramático de opção é a reunião de algumas percepções de Sarrazac sobre distintos procedimentos da dramaturgia moderna a tal ponto diversos e disseminados entre peças e autores, que o obrigaram a forjar uma palavra que pudesse conter seus conceitos. No livro *Poética do drama moderno e contemporâneo*, quando o termo aparece está sempre acompanhado de uma nota da tradução:

Palavra criada pelo autor (inexistente em francês e em português). Daí sua explicação: “Emprego *opção* no sentido de modo optativo cujo equivalente francês se situaria entre o subjuntivo e o condicional e que tem por função exprimir uma possibilidade ou um desejo diferentes. Mais precisamente *opção*, tal como é concebido aqui, é uma operação do drama moderno que abre à ação dramática campos virtuais e/ou de pura subjetividade” (SARRAZAC, 2017, p. 29 - N. da T. - grifos do autor).

Sensibilizar o espectador para alguma possibilidade mudança do entendimento da peça, multiplicar sentidos, possibilitar alguma chance de mudança na direção do enredo, se apropriar de deixas da plateia para conduzir o resto do drama, voltar a ação dramática para modifica-la, parecem ser operações dramatúrgicas adequadas ao conceito de opção, como apontadas por Sarrazac. “O desafio do que chamo *opção* – (...) – é o de insuflar a liberdade no que se relata do mundo” (SARRAZAC, 2017, p. 33 - grifo do autor).

A quinta e última operação dramática descrita pelo autor, e que percorre todas as modalidades dramáticas modernas e contemporâneas é a interrupção. Como a operação mais presente nas análises dramáticas de Sarrazac, ousou reforçar as suas mesmas palavras sobre esta operação, a fim de não somente incorrer equívocos, mas inclusive para facilitar um maior acesso do pesquisador a sentenças necessárias para futuras explicações e, ainda, como meio de divulgação da obra e dos conceitos deste autor.

(...) Quer se trate dessa “parada facultativa” que constitui o fim da peça no quadro de “uma fatia da vida” do teatro estático (...), no qual o drama da peça está presente desde o início da representação e só pede para ser revelado, no sentido quase fotográfico, (...), quer se trate dos dramas em estações, (...). das digressões filosóficas (...) das múltiplas falas dirigidas ao espectador e outros efeitos de distanciamento (...) e, indo mais além de todas essas *rachaduras* que fragmentam a ação das peças contemporâneas em pequenas unidades relativamente autônomas (pedaços, movimentos, fragmentos, cenas simples numeradas etc.), o que ocorre é o fim do sistema do belo animal em que a ligação aparentemente orgânica dos atos e das cenas tinha por finalidade suturar a ação e garantir-lhe unidade (SARRAZAC, 2017, pp. 37-38 - grifo do autor).

Sarrazac propõe a definir as modalidades dramáticas de fim (fins) de jogo inspirando-se na peça homônima de Samuel Beckett, *Fim de Jogo* (1956). Nestas peças são os desesperados, os desenganados, os agonizantes, os suicidas, ou aqueles seres angustiados e encurralados pelo inevitável ciclo fatal do drama-da-vida, aqueles que ganham a voz. A retrospeção sobre uma vida inútil e perdida, sobre a incapacidade de mudanças, a ausência da possibilidade de qualquer resolução para o conflito, os solilóquios delirantes provocados pela dor, pelas lembranças, ou pelos sentimentos, textos e materiais referenciais diretos que ajudem numa reconstituição dramática da personagem, todas estas operações podem pertencer a dramas fim de jogo. Nas suas palavras:

Aqui a forma dramática se faz poema. Ela se alimenta de elementos que lhe são *a priori* estranhos, a fim de melhor conseguir abraçar o que chamo de drama-da-vida, o tempo de uma agonia dramática (SARRAZAC, 2017, p. 128).

As últimas modalidades dramáticas propostas na obra são jogos de sonhos, diálogos dos mortos e outros metadramas. Neste ponto, faz-se justo trazer um argumento do autor sobre a sua definição de metadrama. Ao ponderar sobre as operações dramatúrgicas e peças dramáticas modernas e contemporâneas que concordavam e discordavam entre si, com mais ou menos elementos comuns, Sarrazac percebeu que a referência principal dos dramas modernos, a desconstrução

do modelo aristotélico-hegeliano, revelava que concomitantemente ao presente absoluto, ao drama primário da encenação, era preciso introduzir elementos externos e informações subjetivas que reforçassem o caráter singular da experiência teatral.

A primeira dessas operações consiste, indubitavelmente, em pôr em causa o que Peter Szondi chama caráter 'primário' do drama, que deve oferecer ao espectador a ilusão de que o acontecimento dramático ocorre diretamente diante de si, num presente absoluto. Ora, assistimos a uma *secundarização* generalizada da forma dramática: tudo já está consumado quando a peça começa (SARRAZAC, 2017, p. 15 - grifo do autor).

Essa secundarização precipita aquilo que Sarrazac entende como o “outro drama”.

O *outro drama* é um drama secundário, um jogo com o passado, o retorno forçosamente *crítico*, sobre um drama primário. Do drama vivido, o autor conserva apenas o fantasma, que retorna ao palco. Estamos diante daquilo que designei acima como “metadrama”, em relação ao qual o drama vivido exerce a função de drama-objeto (SARRAZAC, 2017, p. 16 - grifos do autor).

O plano subjetivo do drama garante uma posição referencial em relação à encenação, plano objetivo da peça, ao mesmo tempo em que não somente informa a sua função sobre o primeiro plano, como também opera a consciência do espectador sobre a imprescindibilidade do ato cênico. E, assim, Sarrazac afirma que ainda que se possam encontrar outras formas de operação da dramaturgia na contemporaneidade, todas essas operações se apresentam como metadramas, em relação a ação dramática predominante na peça.

Metadramas que se utilizem do sonho, ou momentos oníricos, ou incitem dúvidas ao leitor/espectador se está diante da realidade ou do sonho de um personagem, estariam instaurando uma modalidade de jogo de sonho em suas respectivas obras.

(...) O jogo de sonho é o contrário de uma forma fechada em si mesma, que reproduziria com fidelidade um sonho real; ele consiste antes num jogo *com* o sonho, visando insuflar o onírico, a subjetividade, em resumo, o *inconsciente* no drama. Desestabilizar o relato dramático, aí introduzir o aleatório e, sobretudo, conduzir o drama para as suas últimas trincheira, em direção à forma “incoerente” que caracteriza o drama-da-vida – Pirandello ou Beckett falavam de uma “desordem” necessária (SARRAZAC, 2017, p. 136 - grifo do autor).

Da mesma forma que o jogo de sonhos, metadramas que se utilizem do recurso da ressurreição de um personagem, de personagens mortos, ou que invertam o estatuto do drama-da-vida, para o drama-da-vida-pós-morte, podem ser alocados dentro da modalidade de diálogo dos mortos, como definido por Sarrazac.

(...). Retomada de uma antiga tradição filosófica que remonta à Antiguidade e a Luciano de Samósata, o *diálogo dos mortos* concede a suas personagens, por meio do subterfúgio da prosopopeia, um estatuto intemporal e extraterritorial que lhes permite acender a uma visão que mergulha na vida – nas suas e nas de seus congêneres (SARRAZAC, 2017, p. 141 - grifo do autor).

Essas modalidades dramáticas e operações dramatúrgicas, como introduzidas por Jean-Pierre Sarrazac, são fundamentais para a localização de uma egrégora contemporânea do pensar e do fazer dramaturgia no século XXI e será de imensa valia para a descrição da experiência produzida por meio do *roleplaying game* e para a análise qualitativa do texto dramático produzido após as sessões de jogo.

3. ORIENTAÇÕES TEÓRICAS ACERCA DO “JOGAR” E DA PESQUISA-AÇÃO COM ROLEPLAYING GAME E POÉTICAS DRAMATÚRGICAS

(...) a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem ‘pré-ver’ nem ‘pré-dizer’ (Jorge Larrosa Bondiá).

3.1. Sobre a importância do “Jogo”

“Jogo” é uma palavra equívoca e um conceito complexo: tem múltiplos significados e sentidos. Ele está sempre presente em nosso cotidiano, desde a primeira alimentação até o final de nossas vidas. A expressão latina “*alea jacta est*” representa bem a visão de vida do povo romano: um jogo a ser vencido com alguma sorte. A mega-sena é um jogo cuja vitória é desejada por milhões de pessoas, pois, na verdade, representa a sorte da alimentação infinita. Porém, não é sobre jogos de azar que trata a presente pesquisa, e sim sobre buscar no conceito de jogo um de seus sentidos mais estritos, que é o da possibilidade de se viver uma experiência.

Dentro de uma pesquisa sobre jogos, o nome de Johan Huizinga (1931) é unânime. O historiador holandês, eternizado pela publicação de seu livro *Homo ludens* (1978), esclareceu as cinco características fundamentais dos jogos que influenciam o pensamento sobre esse objeto, mundialmente. A primeira dessas características é a possibilidade de ação libertária que o jogo fornece para o jogador; no ato de jogar, a liberdade é condição *a priori* do jogador, ela é inerente à ação de “jogar”, pois esta é uma ação improdutiva, voluntária e dependente do “ócio” do jogador. Ao mesmo tempo, o jogo também é uma ficção, pois se inscreve numa realidade “outra” como excerto da realidade. Por se inserir em outra realidade, o jogo é também atemporal e não espacial, pois acontece numa duração e em lugares que são intrínsecos à realidade do jogo, podendo acontecer em qualquer lugar do plano físico, tudo sempre dependente da vontade dos próprios jogadores. E, por último, o jogo precisa de uma organização própria, a sua realidade é organizada e delimitada pelas suas regras.

Ao analisar as premissas de Huizinga, o sociólogo francês Roger Caillois (1958), na intenção de “lançar as bases de uma sociologia *a partir* dos jogos” (CAILLOIS, 1990, p. 89 - grifo do autor), pôde melhor categorizar as práticas lúdicas e destacar suas corrupções na sociedade capitalista. Nas palavras desse autor, todo jogo é, caracteristicamente, livre, delimitado, incerto, improdutivo, regulamentado e

fictício (Caillois, 1990). Essas características dos jogos permitem a definição de dois grupos principais de jogos. Escreveu o autor:

Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente (CAILLOIS, 1990, pp. 32-33 – grifos do autor).

Cada grupo principal contém determinados gêneros de jogos passíveis de serem localizados em uma ou mais categorias, de acordo com seu desenvolvimento e finalidade. São estas categorias:

Agôn – Há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor (CAILLOIS, 1990, p. 34).

Alea – Em latim, é o nome dado para um jogo de dados. Utilizo aqui para designar todos os jogos baseados, em clara oposição ao *agôn*, numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário (CAILLOIS, 1990, pp. 36-37).

Mimicry – Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra (CAILLOIS, 1990, pp. 39-40).

Ilinx – Um último tipo de jogos associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúdica uma espécie de voluptuoso pânico (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Pesquisadores contemporâneos das artes cênicas, como André Sarturi (2012) e Victor Cayres (2010), debruçaram-se sobre as ideias de Huizinga e Caillois e fundamentaram também suas novas descobertas e possibilidades de apropriação dos jogos pelas Artes, com base nos escritos desses autores. Diversas áreas científicas, da tecnologia à arte, têm se apropriado dos jogos como metodologia de desenvolvimento e produção. Ou seja, toda a fortuna crítica relativa à teoria dos jogos, nas Humanidades, aponta para essas possibilidades de engajamento e experimentação que emergem das práticas lúdicas.

Sarturi e Cayres, em especial, apontam algumas perspectivas sobre temas como “jogo”, “drama” e “*roleplaying game*”, no âmbito das artes cênicas e que, portanto, estarão presentes nesta pesquisa como propostas e encaminhamentos para a análise dos dados obtidos. Por exemplo, além de Huizinga e Caillois, ambos utilizaram autores como Peter Slade (1978), Martin Esslin (1978), Richard Courtney (2003), Viola Spolin (2010) e Jean-Pierre Ryngaert (2009) em suas pesquisas para fundamentar algumas contribuições dos jogos para a formação do indivíduo.

Peter Slade, em seu livro *Jogo Dramático Infantil* (1978), nos apresentou

(...) um método de treinamento emocional planejado, baseado em cerca de trinta anos de observação de crianças "jogando". Ao pensarmos a forma de arte do Jogo Dramático Infantil é preciso que nós, como adultos, tomemos em consideração a diferença entre o que a criança faz na realidade e o que nós sabemos e entendemos por teatro; e porque a raiz do jogo dramático é a brincadeira de representar o *jogo*, é com o "Jogo" que devemos nos preocupar primordial e primeiramente (SLADE, 1978, p. 17).

Richard Courtney, um contemporâneo de Slade, analisou profundamente alguns fundamentos teóricos das diversas aplicações pedagógicas do drama nas práticas correntes das escolas inglesas em seu livro *Jogo, teatro e pensamento: as bases intelectuais do Teatro na Educação* (2003). Esse livro defende a presença nas escolas de uma Educação Dramática “visando favorecer o desenvolvimento da criança” (COURTNEY, 2003, p. XX).

Esta maneira de encarar a educação é relativamente nova, tendo-se desenvolvido natural e paulatinamente, e está na corrente principal do pensamento moderno europeu. Suas origens, na filosofia, se remetem a Platão, Aristóteles, Rebelais e Rousseau. Fundamenta-se tanto na antropologia e psicologia sociais quanto na psicanálise e psicoterapia infantil. Origina-se, em parte, nas modernas teorias do conhecimento, nas teorias behavioristas da imitação, na psicolinguística e na psicologia do desenvolvimento de Piaget. Neste contexto, é o centro da educação criativa moderna: dela brotam todas as artes e todos os métodos científicos se desenvolvem através dela (COURTNEY, 2003, p. XXI).

Numa rápida pesquisa pela história da pedagogia dramática inglesa, é possível encontrar também o livro *The Play Way*, de Henry Caldwell Cook, que, em 1919, escreveu:

Já deve ter ocorrido a todos que, desde que a vida de uma criança, sob sua própria direção, é toda conduzida pelo jogar/brincar, tudo o mais que busquemos interessá-los deve carregar esse meio, ou, no mínimo, estar tão conectado com o jogar/brincar quanto possível² (COOK, 1919, p. 2 – tradução nossa).

² *It must have occurred to every one that since a child's life under his own direction is conducted all in play, whatever else we want to interest him in should be carried on in that medium, or at the very least connected with play as closely as possible* (COOK, 1919, p. 2).

No livro de Jean-Pierre Rynngaert *Jogar, representar: práticas dramáticas e formação* (2009), “A questão central incide sobre a importância do *jogo* na atuação teatral e diz respeito tanto ao ator, como ponto de referência, quanto ao não-ator, adulto e criança” (RYNGAERT, 2009, p. 23).

Viola Spolin, no livro *Improvisação para o Teatro* (2010), afirma que

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, pelo próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer – é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las (SPOLIN, 2010, p. 4).

Possivelmente, algumas dessas práticas tiveram influência do pensamento psicanalítico de Donald Woods Winnicott (1931) sobre o desenvolvimento da criança pelo brincar. “Para Winnicott, há um momento de continuidade/contiguidade em que os fenômenos transicionais se iniciam na vida do bebê, inaugurando a zona intermediária entre mãe e bebê, na qual a brincadeira acontece” (SEKKEL, 2016, p. 86).

Donald Winnicott desenvolveu sua pesquisa psicanalítica apoiado na perspectiva de que “mãe” e “criança” são duas entidades simbólicas que se constituem mutuamente, por meio de suas inter-relações intrínsecas. Ao interpretar os escritos desse pediatra e psicanalista inglês, a prof.^a Dr.^a Marie Claire Sekkel, psicóloga e docente da Universidade de São Paulo, afirma que a criança começa a despertar sua criatividade em conjunto com o que chama de “*a primeira mamada teórica*”.

A primeira mamada teórica é representada na vida real pela soma das experiências iniciais de muitas mamadas. Após a primeira mamada teórica, o bebê começa a ter material com o qual criar. É possível dizer que aos poucos o bebê se torna capaz de alucinar o mamilo no momento em que a mãe está pronta para oferecê-lo. As memórias são construídas a partir de inúmeras impressões sensoriais, associadas à atividade da amamentação e ao encontro do objeto. No decorrer do tempo surge um estado no qual o bebê sente confiança em que o objeto do desejo pode ser encontrado, e isto significa que o bebê gradualmente passa a tolerar a ausência do objeto. Desta forma inicia-se no bebê a concepção da realidade externa, um lugar de onde os objetos aparecem e no qual eles desaparecem. (...) O reconhecimento gradual que o bebê faz da ausência de um controle mágico sobre a realidade externa tem como base a onipotência inicial transformada em fato pela técnica adaptativa da mãe (WINNICOTT, 1990, p. 126, *apud* SEKKEL, 2016, p. 87).

Ainda, Jean-Pierre Ryngaert cita categoricamente Winnicott para reafirmar que “jogar é uma experiência: sempre uma experiência criativa, uma experiência situada no *continuum* espaço-tempo, uma forma fundamental da vida” (WINNICOTT, 1978, *apud* RYNGAERT, 2009, p. 35 - grifo do autor).

A ideia de que a criança se desenvolve cognitivamente pela lógica de simbolizar a ação de adaptação sobre a alimentação com a mãe nos revela o potencial que o ser humano tem de desenvolver inversamente experiências físicas e sensoriais também através de um jogo. As pessoas choram e sofrem quando um time do coração perde ou quando lembram da seleção brasileira e seu vergonhoso 7x1 para a Alemanha, em 2014. As crianças naturalmente desenvolvem na sociedade capitalista um instinto nato de vitória, umas sempre competindo mais do que as outras, inclusive com a própria mãe para ver quem chega primeiro ao banheiro, para ela mesma, a criança, poder fazer xixi. O conceito de jogo é tão presente no cotidiano da civilização que pode ser ampliado gradativamente para quase todas as áreas do desenvolvimento cognitivo humano e das ciências humanas em geral, orientando pensamentos sob a perspectiva do desenvolvimento do indivíduo em relação ao ambiente em que ele está inserido. As relações lógicas de comportamento advindas da primeira mamada teórica são tão poderosas e profundas que podem se constituir num campo próprio, tamanha é a sua necessidade para o desenvolvimento humano, segundo Winnicott. Jean-Pierre Ryngaert explica:

Há muito tempo os teóricos do jogo chamam atenção para seu caráter insubstituível nas aprendizagens. O jogo facilita uma espécie de experimentação sem riscos do real, na qual a criança se envolve profundamente. Ele se caracteriza pela concentração e pelo engajamento (o jogador seria uma espécie de sonhador acordado), mas permite o afastamento rápido dos protagonistas em caso de necessidade, isto é, se esses forem ameaçados pela angústia. Winnicott vai além, definindo um espaço-tempo que seria próprio do jogo. Para isso ele se apoia em suas conhecidas teorias do objeto transicional, experiência essencial para a criança que, desse modo, cria seus pontos de referência entre ela e a mãe, entre o eu e o não-eu. Constatando que o jogo não provém nem da realidade interior (ele se distingue do sonho e da fantasia) nem da realidade exterior (ele não se confunde com a experiência real), que ele não está nem *dentro* nem *fora*, Winnicott o situa em uma zona intermediária, um espaço potencial definido como o *campo da experimentação criativa*. Esse espaço é essencial ao desenvolvimento e se confunde com o espaço cultural, o das pulsões criativas, sem as quais o indivíduo não encontra mais sentido para a sua existência (RYNGAERT, 2009, p. 39 – grifo nosso).

Todos esses teóricos apontam e, portanto, reforçam argumentos sobre a necessidade de jogar do ser-humano, sua importância na construção do sujeito, para

a manutenção das práticas sociais e para o desenvolvimento cognitivo, principalmente, agora munidos do conceito de campo da experimentação criativa, como prática inerente a toda forma saudável de aquisição de experiência do indivíduo.

Algumas pensadoras da atualidade, como Jane McGonigal (2010 – Designer de Jogos), Eliane Bettocchi (2015 – Artista Plástica) e Beatriz Ângela Cabral (2011 – Arte-Educadora), puderam desenvolver suas pesquisas reveladoras associativamente às potencialidades do campo de experimentação criativa, da perspectiva hermenêutica, histórico-filológica da palavra “jogo”, desenvolvida por Huizinga, da ampliação de sua descrição realizada posteriormente por Caillois, e mesmo indiretamente, possivelmente influenciadas pelas descobertas psicanalíticas de Winnicott.

Gameficação, por exemplo, é um conceito recente que utiliza da introdução de jogos às práticas cotidianas e sociais para ampliar a interação entre realidade física e realidade virtual, e que está apoiado sobre os escritos de Jane Evelyn McGonigal (2006). Em *Isso poderia ser um jogo: Jogo e Performance ubíquos na virada do século vinte e um*³ (tradução nossa), a autora desenvolveu uma tese de Ph.D. para a Universidade da Califórnia examinando

(...) a inserção histórica da computação ubíqua e do design de jogos experimentais, desde 2001 d.C. Computação ubíqua, ou ubicomp, é o campo emergente da ciência da computação que busca aumentar objetos e ambientes cotidianos com funcionalidades computacionais invisíveis e ligadas em rede. Design de jogo experimental é o campo das artes interativas que busca descobrir novas plataformas e contextos para jogos digitais. A convergência desses dois campos tem produzido um corpo significativo de jogo que desafia e expande nossas noções de onde, quando e com quem podemos jogar. Esta dissertação explora como e com que finalidade esses projetos de diversão reconfiguram a técnica, os limites sociais e formais dos jogos na relação com a vida cotidiana⁴ (MCGONIGAL, 2006, p. 1 – tradução nossa).

Jogos como *Pokémon Go* (2016) e *Ingress* (2012), ambos da *Niantic Labs* e muito populares nos dias de hoje, estão disponíveis em todas as plataformas móveis

³ *This Might Be a Game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century.*

⁴ (...) *the historical intersection of ubiquitous computing and experimental game design, circa 2001 AD. Ubiquitous computing, or ubicomp, is the emerging field of computer science that seeks to augment everyday objects and physical environments with invisible and networked computing functionality. Experimental game design is the field of interactive arts that seeks to discover new platforms and contexts for digital play. The convergence of these two fields has produced a significant body of game that challenge and expand our notions of where, when, and with whom we can play. This dissertation explores how and to what ends these playful projects reconfigure the technical, formal and social limits of games in relation to everyday life* (MCGONIGAL, 2006, p. 1).

e são exemplos de jogos de computação ubíqua, que surgiram posteriormente aos escritos de McGonigal. Ela previu o alcance que esses tipos de jogos poderiam ter ao analisar as características performáticas de alguns gêneros de jogos distintos, que foram definidos pela autora como jogos ubíquos, jogos pervasivos e jogos de computação ubíqua. Na época, os jogos de computação ubíqua eram ainda protótipos de aplicação da computação ubíqua (ubicomp) no *design* de jogos. Nesses tipos de jogos pode-se, também, colocar os jogadores na situação de se locomover fisicamente para determinados lugares, onde poderão ter acesso aos elementos necessários para jogar. Essa espacialidade necessária é a chamada realidade aumentada, ou seja, aufere-se a uma coordenada geográfica um conteúdo exclusivo que somente pode ser acessado de uma plataforma computacional móvel (telefone celular ou *tablet*) com o jogo instalado e quando o aparelho se encontra fisicamente naquele ponto geográfico. Os jogos pervasivos são de bases performáticas e interagem com o espaço, modificando-o e reorganizando as convenções sociais dali. Os jogos ubíquos são aqueles projetos comerciais de entretenimento que permitem experiências dos jogos e dos vídeos na vida real.

Enfim, os jogos estão espalhados pela sociedade, em diversas formas e para todos os gostos. Eles são parte cada vez mais crescente de novas possibilidades de relações tecnológicas entre as pessoas e têm alcançado tanto a indústria cultural quanto o ensino e as artes, com resultados positivos sobre a sua aplicabilidade e desenvolvimento, especialmente nas artes cênicas.

3.2. Sobre o *Roleplaying Game*

Um gênero específico de jogo chama a atenção dentro do contexto acadêmico das artes cênicas: o *Roleplaying Game* (RPG). O *tabletop roleplaying game*, ou jogo de interpretação de personagens “sobre a mesa” (“de mesa”), é uma prática norte-americana, da década de 1970, que foi importada na década de 1980 para o Brasil.

Sobre a autoria desse gênero de jogo, Michael Witwer, ator e mestre pela Universidade de Chicago, afirma logo no início da introdução de seu livro, *Dungeons & Dragons: o império da imaginação* (2016):

EM 1974 UM SAPATEIRO de uma pequena cidade em Wisconsin esbarrou em uma ideia que mudaria para sempre a cultura pop: o *role-playing game*. O sapateiro era Gary Gygax e o jogo era *Dungeons & Dragons* (D&D). Em poucos anos, esse jogo da contracultura *geek* se tornou um fenômeno

mundial, mas foi sufocado por assustadoras acusações de causar danos psicológicos, supostos pactos satânicos, processos caros, sociedades desfeitas e decisões comerciais suspeitas, exilando-o das fronteiras das tendências da época. Mas talvez esse jogo, que com tanta frequência é subestimado e deixado de lado, tenha causado um impacto maior do que lhe foi creditado... (WITWER, 2016, p. 15 - grifos do autor).

Essa atividade lúdica consiste na reunião presencial de duas pessoas ou mais para simular a construção de uma narrativa pela interação ficcional entre um ou mais personagens/jogadores e um narrador/mestre-do-jogo. Ao redor de uma mesa, ou tabuleiro, jogadores e mestre-do-jogo partilham presencialmente um mesmo sistema de jogo. Geralmente este é introduzido por um livro de regras que apresenta um universo de ficção e determina uma maneira particular de quantificar numericamente qualidades, habilidades, características, perícias e conhecimentos desses personagens. O livro de regras também introduz um método para a construção de uma ficha de personagem, impressa ou completada em papel. É de posse dessa ficha de personagem que o jogador interage com o ambiente virtual/imaginário que será proposto pelo narrador/mestre-do-jogo. Esse sistema de construção de um personagem, por meio de uma ficha, tende a colaborar com a apropriação imaginativa do grupo de jogadores de RPG, porque ajuda na visualização por eles de aspectos concretos dos personagens. Ou seja, joga-se literalmente com o campo da experimentação criativa⁵.

Ao contar a sua versão da história do sistema de RPG de mesa, *Dungeons & Dragons*, David M. Ewalt, no livro *Dados e homens* (2016), se vê impossibilitado de narrar a trajetória histórica desse jogo sem deixar de traçar paralelos com sua própria experiência como jogador. O editor da revista *Forbes* descreve aspectos da natureza desse sistema que podem ser expandidos a todos os RPGs de mesa,

Dungeons & Dragons se passa em um mundo de fantasia inventado por seus jogadores, mas inspirado por séculos de narrativas e literatura. Livros como *O senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien, ajudaram a moldar o tom: cavaleiros heroicos e velhos magos sábios combatendo as forças do mal. Uma sessão típica de D&D seria composta por um grupo de aventureiros em busca de tesouros em um complexo de cavernas ou lutando contra monstros gosmentos à espreita nas trevas (EWALT, 2016, pp. 13-14).

Mais à frente o autor explica o porquê da necessidade de se utilizar de narrativas oriundas de experiências vividas com o sistema para melhor descrevê-lo:

Jogadores de D&D controlam seus personagens usando uma combinação de narrativa em primeira pessoa e dramaturgia. Essa é a parte do jogo que

⁵ WINNICOTT *apud* RYNGAERT, 2009, p. 39.

confunde aqueles que nunca participaram de uma partida de RPG. Na prática, é bem simples (EWALT, 2016, p. 25).

Seguindo o caminho analítico adotado por Huizinga, ao se observar a tradução para o português da palavra inglesa *roleplaying* por interpretação de papéis é possível se evocar um pensamento teatral a essa palavra para o público lusófono, no entanto, existem ainda poucas orientações concretas especificamente sobre o RPG de mesa como proposta artística e/ou orientação poética para a Dramaturgia e as artes cênicas. Até o presente momento, somente os espetáculos “Elizabeth está atrasada” (2008) e “Malevolência – alguém tem que morrer” (2009), ambos de Belo Horizonte.

Hermeneuticamente, J. Tuomas Harviainen (2008) define o RPG como “a evocação intencional de experiências artificiais através do uso ficcional de personagens como máscaras/identidades/personas”⁶ (HARVIAINEN, 2008, p. 69 – tradução nossa).

Como plataforma de jogo, o RPG tomou diversas formas, tendo sido largamente inserido nos formatos digitais na última década, a exemplo dos Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPGs), mas, comercialmente, se originou na forma de tabuleiro (*board game*) e, depois, passou para o formato de mesa (*tabletop*).

Apesar do pesquisador ter começado a jogar RPG com o sistema *Dungeons & Dragons*, da TSR, o mesmo tem utilizado em suas pesquisas outro sistema, que considera um dos mais simples de se introduzir, justamente pela facilidade de explicação das regras, que é a segunda edição do sistema “Mundo das Trevas”, (*World of Darkness, WoD*).

Nesse sistema, a ficha de personagem define três grandes atributos: os Físicos, os Sociais e os Mentais.

Os Atributos Físicos são divididos em Força, Destreza e Vigor.

Os Atributos Sociais são divididos em Carisma, Manipulação e Aparência.

Os Atributos Mentais, finalmente, são divididos em Percepção, Inteligência e Raciocínio.

A todos esses atributos, bem como às Habilidades (Talentos, Perícias e Conhecimentos) dos personagens e às Vantagens e Virtudes (Antecedentes,

⁶ (...) *the intentional evocation of artificial experiences through the use of fictional characters as masks/identities/personas* (HARVIAINEN, 2008, p. 69).

Consciência, Autocontrole e Coragem) é atribuída uma pontuação entre 1 (um) e 5 (cinco), a partir de uma quantidade de pontos previamente definida e igualitária para todos os jogadores.

A Humanidade, a Fé e a Força de Vontade são características também atribuídas pelo sistema de jogo e têm suas pontuações estendidas de 1 (um) a 10 (dez).

Todas essas características são fundamentais para influenciar determinadas perspectivas de interpretação do personagem, pois são variáveis que podem influenciar na forma de resposta do jogador a uma determinada proposta do narrador/mestre-do-jogo, tanto pelo viés das possibilidades de interação que o personagem tem com o seu ambiente, determinado pelos seus Atributos e Habilidade, como pela indicação de determinados comportamentos do personagem que podem ser referenciados pela sua pontuação em determinado item, (Humanidade, por exemplo, ajuda a determinar o grau de empatia, moralidade e escrúpulos do personagem). A distribuição de pontos numa ficha de personagem coloca os jogadores na situação de estabelecer referências para diversas características do personagem simultaneamente, o que pode favorecer a visualização imaginativa de todos os jogadores para os personagens uns dos outros e para os personagens apresentados pelo narrador/mestre-do-jogo, os NPCs (*Non-Player Characters*).

Também, como na maioria dos sistemas de RPG, a pontuação da ficha de personagem delimita uma certa quantidade de dados (objeto) a serem rolados – o sistema Mundo das Trevas utiliza exclusivamente dados de 10 (dez) faces.

A pontuação delimita a quantidade de dados que o jogador pode rolar ao se somar um dos Atributos do personagem com uma de suas Habilidades, para superar uma dificuldade numérica estabelecida pelo narrador/mestre-do-jogo para qualquer ação, com valor entre 2 e 9. Ou seja, quanto mais pontos na ficha de personagem, maior a quantidade de dados que podem ser rolados e maior a chance de sucesso do jogador durante a sessão.

Como apontado anteriormente, é munido dessas pontuações em sua ficha de personagem que os jogadores interagirão entre si e com os outros personagens criados e interpretados pelo narrador/mestre-do-jogo, em situações, cenas e diálogos improvisados, numa história previamente roteirizada.

O RPG de mesa é uma atividade coletiva. Nesse formato, não basta criar apenas um bom roteiro de enredo nem os personagens criados pelos jogadores terem liberdade total para agir no jogo; tudo precisa passar pelo crivo quantitativo do sistema de regras antes de ser incluído na história, de forma que o bom jogo é aquele em que todos se divertem com os rumos que a história segue, sejam bons ou ruins. Assim, nem todos os desafios roteirizados acabam sendo superados satisfatoriamente pelos personagens, e isso contribui para a riqueza de experiências que o jogo é capaz de fornecer – a verossimilhança do jogo com a vida.

Estas são duas das características principais do RPG, que apoiam esta pesquisa sobre suas possibilidades de apropriação poética para o desenvolvimento de textos dramáticos: a capacidade que o RPG tem de simular e de inserir o indivíduo dentro de determinada ação e a capacidade de promover experiências realmente significativas aos jogadores envolvidos de maneira acidental. Alguns autores já defenderam também essas ideias sobre o RPG, como veremos a seguir.

Foto 1



(Dados de 10 faces. Fonte: frpgames.com)

Foto 2

Os Caçadores Caçados

VAMPIRO: A Máscara

Nome: _____ Natureza: _____ Motivação: _____
 Jogador: _____ Comportamento: _____ Método: _____
 Crônica: _____ Residência: _____ Conceito: _____

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ ●○○○○	Carisma _____ ●○○○○	Percepção _____ ●○○○○
Destreza _____ ●○○○○	Manipulação _____ ●○○○○	Inteligência _____ ●○○○○
Vigor _____ ●○○○○	Aparência _____ ●○○○○	Raciocínio _____ ●○○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão _____ ○○○○○	Empatia c/ Animais _____ ○○○○○	Acadêmicos _____ ○○○○○
Esportes _____ ○○○○○	Ofícios _____ ○○○○○	Computador _____ ○○○○○
Briga _____ ○○○○○	Condução _____ ○○○○○	Finanças _____ ○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○	Etiqueta _____ ○○○○○	Investigação _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○	Direito _____ ○○○○○
Expressão _____ ○○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○	Linguística _____ ○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○	Performance _____ ○○○○○	Medicina _____ ○○○○○
Liderança _____ ○○○○○	Segurança _____ ○○○○○	Ocultismo _____ ○○○○○
Manha _____ ○○○○○	Furtividade _____ ○○○○○	Política _____ ○○○○○
Lábia _____ ○○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○	Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Númina e Outras Características	Antecedentes	Qualidades e Defeitos
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○

Humanidade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado	□
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fé

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Combate

Arma	Dano

Experiência

Virtudes

Consciência	●○○○○
Autocontrole	●○○○○
Coragem	●○○○○

Atributos: 6/4/3 Habilidades: 11/7/4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)

(Ficha de Personagem utilizada nesta pesquisa. Fonte: Os Caçadores Caçados, Ed. Devir).

3.2.1. Sobre o uso pedagógico do RPG

Saindo do Quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no *Role Playing Game* (1996), obra escrita por Alfeu Marcatto, foi a impressão pioneira no país, a abordar o *roleplaying game* como proposta e metodologia pedagógica. O autor, um psicólogo de formação e hoje diretor de tecnologia, apresentou com detalhes os principais componentes do jogo, os sistemas mais conhecidos no Brasil até aquele momento e inclusive apontou algumas possibilidades específicas de aplicação do RPG em diferentes áreas do ensino. Esse autor, no entanto, é uma referência inconstante nas produções científicas publicadas sobre o tema nas plataformas *Scielo* e *Lattes*, além de resumos e comunicações de fóruns, seminários e encontros de educação. O que pode explicar essa inconstância da presença do autor nas pesquisas do país, talvez seja o fato desta publicação ser autônoma, independente, sem qualquer vínculo com qualquer instituição acadêmica, esgotada, e ainda o autor confundir alguns gêneros de jogos de cartas com o *tabletop roleplaying game*; não referenciar a origem das experiências de aulas descritas no livro, ou muito menos buscar argumentos teóricos ou científicos para apoiar as suas afirmações. A confirmação das propostas apresentadas por Marcatto, no entanto, aconteceram por meio dos trabalhos de outros acadêmicos que buscaram nesse autor a inspiração necessária para constituir suas próprias pesquisas e descrever as suas experiências pedagógicas com este tipo de jogo.

Talvez por isso, Sonia Rodrigues, que defendeu em 1997 na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro a pesquisa *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil* (2004), exalte tanto a sua publicação como a primeira tese de doutorado defendida no Brasil sobre o *roleplaying game*. A autora não citou a obra de Marcatto em suas referências e fez uma profunda investigação literária das publicações de RPG mais consumidas no Brasil na década de 1990, aproximou diversos conceitos utilizados pela Literatura, tais como cultura de massa, narrativa, enredo e ação, que são características desse tipo de jogo, e buscou aproximá-las, então, com práticas da Pedagogia da Imaginação de Ítalo Calvino para produzir o jogo de *Autoria* como ferramenta de produção de escrita e estímulo à leitura. Nas palavras da autora, “O RPG é uma forma específica de atividade, com sentido e função social.

O *roleplaying game* é um jogo de produzir ficção manifesta oralmente e em grupo” (RODRIGUES, 2004, p. 63).

No jogo de criar histórias e de representação, os jogadores aceitam a premissa de serem, momentaneamente, guerreiros, clérigos, feiticeiros, pilotos de naves espaciais, vampiros. *Fazem teatro sem terem de assumir o palco*. Pesquisam cenários, mobilizam mundos ficcionais, estruturam diálogos e rubricas, seguindo regras que são as mesmas consagradas pela narrativa ficcional através dos tempos (RODRIGUES, 2004, pp. 160-161 – grifo nosso).

A última pesquisa acadêmica produzida na década de 1990 e publicada posteriormente sobre o RPG foi a dissertação de mestrado de Andréa Pavão, *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game* (RPG; 2000). Essa autora analisou os processos de leitura e escrita necessários para “mestrar” RPG de mesa e concluiu que

A leitura, muito mais que a escrita, parece ser uma prática muito valorizada no meio de RPG. O mestre de RPG, em especial, depende do domínio da leitura e do que poderíamos chamar aqui de *cultura geral*, para ser aceito como tal (PAVÃO, 2000, p. 181 - grifo da autora).

Estas três obras escritas entre meados e final da década de 1990, constituem-se direta ou indiretamente, em todas as combinações possíveis, como as bases epistemológicas brasileiras para todas as pesquisas pedagógicas sobre o RPG que foram aqui elaboradas, desde o princípio do século XXI.

Francisco de Assis Nascimento Junior e Mauricio Pietrocola comunicaram em 2005, no V Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, o trabalho “O papel do RPG no ensino de Física”, referenciado nas três obras anteriores e com a finalidade de propor uma possibilidade de apropriação pedagógica do RPG para a licenciatura em física. Para esses autores:

O papel do RPG no ensino de Física deve ser uma forma coletiva e organizada de produzir representações coerentes sobre o mundo físico e seus fenômenos; uma ferramenta para ensinar ao aluno a construir seu acesso à visão de mundo que desejamos que desenvolva. Fazer com que se imagine diante de situações ao mesmo tempo novas e velhas pode gerar um sentimento de intimidade com o processo de aprendizagem: *velhas*, porque as aventuras (ou buscas) utilizam tarefas e eventos muitas vezes já conhecidos pelo aluno em filmes de cinema *novas*, e *novas* porque aqui essas situações se desenvolvem de outra forma, através de uma perspectiva até então desconhecida, onde o aluno passa a desempenhar o papel de *ator* ao invés do de *espectador* (NASCIMENTO JUNIOR & PIETROCOLA, 2005, p. 7 - grifo dos autores).

Já, em 2009, após a publicação do artigo de Eduardo Luiz Dias Cavalcanti e Márton Herbert F. Barbosa Soares, no primeiro número, do oitavo volume da *Revista*

Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, “O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico”, Ricardo Castro de Oliveira, Alice Helena Campos Pierson e Vânia Gomes Zuin, comunicaram no VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, na cidade de Florianópolis, “O uso do *role playing game* (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no ensino de química” embalados pelo artigo de Cavalcanti e Soares e apresentaram

(...) uma proposta de avaliação baseada no uso do *Role Playing Game* (RPG) para o Ensino de Química. Os dados foram coletados durante a realização de um minicurso de 40 horas envolvendo alunos do primeiro ano do Ensino Médio de uma escola pública do município de São Carlos, localizado no interior do Estado de São Paulo. O minicurso envolveu a temática “combustíveis” e o RPG se constituiu numa ferramenta de avaliação com o intuito de averiguar de que maneira os alunos utilizaram os conhecimentos provenientes do minicurso na resolução de situações sociocientíficas controversas que se aproximam dos problemas reais (OLIVEIRA et al, 2009, p. 1).

No artigo “O roleplaying game e a história ensinada: possibilidades legais no uso do RPG na sala de aula”, publicado pelo Encontro de Pesquisa Educacional em Pernambuco, Claudio Rodrigo Vasconcelos Silva e Luca Victor Silva (2014) descreveram suas experiências na aplicação do RPG no ensino de História, dado o entendimento dos autores de que:

(...) o uso de jogos como estratégia pedagógica representa uma importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem. E os RPGs desenvolvem a capacidade de resolução de situações-problema, possibilitam a aplicação de conceitos em situações práticas do cotidiano escolar, exercitam a interdisciplinaridade, desenvolvem a escrita e a expressão oral, estimulam o exercício da alteridade e o respeito ao outro (SILVA & SILVA, 2015, p.1).

No âmbito da Enfermagem, Amanda Nathale Soares, Maria Flávia Gazzinelli, Vânia de Souza e Lucas Henrique Lobato Araújo, no artigo “Role playing game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo” (2015), apresentam também suas considerações sobre a prática desse jogo no ensino de Enfermagem e concluem:

(...) o jogo elaborado tem constituído uma estratégia pedagógica em que os alunos se implicam e são implicados em seu processo de pensar, de elaborar novos sentidos, de conhecer e de agir. Ao propor a vivência metafórica de situações-problema próprias do cotidiano profissional do enfermeiro, o jogo pode possibilitar aos alunos testar, simular e (re)criar cenários imaginários, favorecendo o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico-reflexivo diante da formação e da futura prática profissional (SOARES, GAZZINELLI, SOUZA & ARAÚJO, 2015, p. 607).

Estas comunicações e artigos, além de outras dissertações e monografias produzidas sobre o RPG, desde meados da década de 2000, demonstram como essa prática coletiva de jogo despertou de fato a atenção de alguns pesquisadores da educação, não somente porque o jogo impulsiona o indivíduo para o desenvolvimento de um repertório particular de conhecimentos, mas também porque o jogo facilita a aplicação desses conhecimentos, posteriormente, para a vida. O RPG é um potente fornecedor de experiência dramática.

Paralelamente, no âmbito de ensino das artes cênicas, a prof.^a Dr.^a Beatriz Ângela Cabral (2011), da Universidade Estadual de Santa Catarina, pôde se apropriar, em uma de suas investigações sobre os jogos teatrais em sala de aula, da análise do comportamento online de alguns alunos, jogadores do MMORPG: *Ultima Online*:

Anos atrás observei à distância, durante alguns meses, um grupo de adolescentes jogando *Ultima VII*, um *role playing game* de computador (CD). Espantava-me o número de horas que passavam, por dia, concentrados e engajados no jogo, e me questionava como nós, professores de teatro, com espaço, som, interações ao vivo, tínhamos dificuldade em conseguir 50 minutos de engajamento com um jogo real. Após alguns meses de observação, foi lançado o *Ultima Online*, um dos primeiros jogos *online* com múltiplos jogadores. Os adolescentes se inscreveram imediatamente (era necessário pagar uma taxa mensal), e passavam horas jogando em horários incomuns, a fim de interagir com maior número de pessoas de hemisférios distintos. Após dois ou três meses, os encontrei de volta ao *Ultima VII*...

Eu: Não pagaram a mensalidade?

Eles: Pagamos.

Eu: A internet está fora do ar?

Eles: Não. Tá OK.

Eu: Por que não estão *online*?

Eles: Se não há um grande jogador *online*, só aparece contribuição estúpida, nenhuma história interessante, nem boas falas (CABRAL, 2011, pp. 112-113).

No artigo *Presença e Processos de Subjetivação*, publicado em 2011, na *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, a autora explica que nos jogos em sala de aula:

O trabalho físico e mental de descobrir e criar conexões, ressonâncias e narrativas a partir da justaposição e reordenação do espaço/ambientação – fragmentos de texto – experimentação/representação faz emergir significados abertos a múltiplos níveis de interpretação, e permite vislumbrar uma estética que privilegie as vozes (social e expressiva) dos participantes e a mobilidade da significação (CABRAL, 2011, p. 112).

E que diferentemente da experiência digital de jogo, o professor pode impactar e fazer a diferença, porque

O contexto da ficção atua na capacidade do participante desempenhar papéis, projetando-se imaginária e fisicamente na situação; permite organizar momentaneamente a experiência em uma série de memórias e vivenciar situações não cotidianas através da história de outros (CABRAL, 2011, p. 114).

Assim,

Engajar alunos na construção e/ou investigação de narrativas teatrais, que impliquem criação nos campos da dramaturgia, improvisação, interpretação e encenação é um dos pressupostos do drama na educação. Como ponto de partida, o *process drama* (terminologia usada aqui para enfatizar o processo de construção da narrativa) arrola convenções agrupadas de acordo com ações para criação de contexto, ações para o desenvolvimento de narrativas, ações poéticas e ações reflexivas (CABRAL, 2011, p. 114).

Beatriz Angela Vieira Cabral é uma referência constante no âmbito da pesquisa com o RPG e o ensino de teatro, pois a aproximação entre a prática do *process drama* e categorias de RPGs é totalmente possível, tendo sido esta, inclusive, a orientadora de André Sarturi, em sua pesquisa com o *Live-Action Roleplay*.

O conceito de drama utilizado por essa pesquisadora, como visto anteriormente, é aprofundado e melhor compreendido a partir da leitura de *Uma Anatomia do Drama* (1978), de Martin Esslin. Relembrando os argumentos desse autor, o jogo também faz parte do drama; tanto “o *instinto* de jogo” quanto o ritual, que deu origem ao teatro grego, podem ser considerados manifestações dramáticas, porém, ainda que “nenhuma dessas atividades pode ser considerada como drama em seu sentido adequado, (...), as linhas divisórias entre elas e o drama são, na verdade extremamente fluídas” (ESSLIN, 1978, p. 12). Para além de uma manifestação artística, o conceito de drama é, também, uma “técnica de comunicação entre seres humanos” (ESSLIN, 1978, p. 14), que permite aos “espectadores do drama” serem “efetivamente colocados dentro da situação em questão, sendo diretamente confrontados com ela” (ESSLIN, 1978, pp. 20-21). Se o é dessa forma, todo jogo em que os participantes são colocados efetivamente dentro da ação e confrontados com ela pode ser considerado dramático.

Eliane Bettocchi e Carlos Klimick (2015), no artigo “Role-Playing Game (RPG): o que é isso que me faz desejar criar e aprender?”, publicado em *Contações de Histórias: tradição poética e interfaces* (2015), apontam para “o potencial poético e didático residente na diversão de superar desafios que o RPG pode proporcionar” (BETTOCCHI & KLIMICK, 2015, p. 363).

Como forma de narrativa interativa, o RPG pressupõe não uma produção sobre o que foi narrado, mas múltiplas produções *a partir* do que foi narrado, ou seja, uma história plural construída por meio do jogo e que permite diferentes escritas (BETTOCCHI & KLIMICK, 2015, p. 365 - grifo dos autores).

A produção narrativa oriunda das sessões de RPG é coletiva, fruto não de uma única fonte intelectual, mas do conjunto de várias de subjetividades que se submetem

a um mesmo sistema de organização lúdico, livremente, e que para tal, precisam adequar e compartilhar aspectos particulares de suas individualidades, manifestas pelos avatares, seus personagens. Esse material narrativo coletivo, ainda assim, por ser lúdico e imaginário, reforça aspectos da memória e da experiência singular vivida pelo jogador, aspectos sobre os quais se pode racionalizar e avaliar com objetividade, posteriormente.

No *site* “Incorporais RPG”, Bettocchi divulga o conceito de “Incorporais Ludonarrativas”⁷. Segundo a prof.^a Dr.^a, do Instituto de Arte e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora:

Ludonarrativa é uma dinâmica em que uma narrativa é construída em situação de jogo. É um jogo cujas regras proporcionam contar ou construir uma narrativa. É uma narrativa que é construída ou contada usando as regras de um jogo.

(...)

Nos ditos jogos narrativos – livro-jogo/aventura-solo, RPG, LARP, ARG, alguns cardgames (por exemplo, *Hobbit Tales*), tabuleiros (por exemplo, *Legacy*) e videogames (por exemplo, *Fables*) – o “movimento” da história ocorre devido às decisões dos participantes sobre as ações de suas personagens que são as protagonistas da história. Janet Murray chama essas histórias de “narrativas participativas” e enfatiza que elas têm o poder de nos envolver de uma forma diferente porque se tornam nossas – a história se desenvolveu daquela forma em função das decisões que nós tomamos como leitores, jogadores, interatores. Quando esta participação é mediada por regras, ou seja, possui uma *dynamis*, como em aventura-solo ou RPG, nós temos uma convergência de jogo e narrativa, a ludonarrativa. Esse terceiro poder permite que os participantes percebam que suas ações trazem consequências e, em alguns casos, recriações do enredo (BETTOCCHI, *site* – grifo da autora).

Este trabalho, diferentemente das pesquisas aqui apresentadas e já em desenvolvimento, explicita como as experiências proporcionadas pelo RPG de mesa colaboram para o desejo poético do indivíduo e para a elaboração de um material artístico coletivo, no caso específico, na construção de um texto dramático. O RPG de mesa é um produto de mercado (Rodrigues, 2004) que pode ser apropriado pelo processo artístico, pois é potente ferramenta para o indivíduo não somente produzir experiência coletiva, mas também aprofundar o exercício da interpretação de papéis, desenvolver as possibilidades de conflito psicológico entre personagens e simular a complexidade descritiva da ação, o que acaba por facilitar a exposição do desejo de

⁷ Por isso definimos *Incorporais Ludonarrativas* como uma plataforma lúdica, multidisciplinar e multimidiática de construção coletiva, cooperativa e coautoral de narrativas. Incorporais é um ponto de partida em que os autores são apenas os primeiros a lançarem para diante, convidando então aqueles que fruírem a obra a também participarem, tornando-se coautores ao modificá-la e ampliá-la (BETTOCCHI, *site*).

comunicação dos dramaturgos, mesmo que em nível inconsciente, expresso na manifestação do drama pessoal de suas personagens, podendo facilitar na tradução desse drama para a forma do texto dramático. A apropriação do RPG de mesa pelo processo artístico dramatúrgico tem potencial, portanto, de despertar acidentalmente os desejos poéticos nos envolvidos, o que pode contribuir decisivamente para os processos artísticos da cena.

Ainda que a perspectiva de *incorporais ludonarrativa*, como divulgado por Bettocchi, no *site* “Incorporais RPG”, defina o RPG como metodologia didática, e posteriormente como metodologia ludopoética⁸ para as Artes Visuais e a Comunicação Visual, os jogadores/participantes nesta presente pesquisa não se utilizaram do jogo ou da narrativa construída com o jogo para apropriação de um discurso pedagógico e/ou autobiográfico, como explicou a professora Rosemary Lacerda Ramos (2015), da Universidade Estadual da Bahia. Para essa investigadora qualitativa da Educação, a ludonarrativa é “um conceito essencial vinculado a pesquisas autobiográficas” (RAMOS, 2015, p. 300). No artigo “Ludonarrativa: Narrativas Lúdicas em abordagens qualitativas de pesquisa”, publicado no segundo volume das atas do Congresso Íbero-Americano de Investigação Qualitativa em Educação, Ramos escreve:

As ludonarrativas de professores que trabalham, especialmente, com classes de educação infantil e primeiras séries do ensino fundamental inscrevem-se num campo subjetivo e singular para compreender como a ludicidade se fez presente em sua vida, a partir de sua memória individual, bem como as marcas impressas através das experiências lúdicas vividas no espaço escolar (RAMOS, 2015, p. 300).

Segundo essa professora, a ludonarrativa é material para o desenvolvimento de metodologia pedagógica do professor, que emerge da relação entre a experiência autobiográfica de identificação daqueles momentos lúdicos importantes no aprendizado do docente e sua reconfiguração para uma narrativa prática do ensino infantil.

A narrativa oral coletiva, que foi produzida dentro das regras do sistema jogado, certamente é produção ludonarrativa, se considerada essa perspectiva de Bettocchi,

⁸ LudoPoética é uma atividade projetual de base semiótica peirceana-barthesiana definida segundo o ponto de vista humanístico, com finalidades diversas, porém com uma intenção específica: a de questionar. Este questionamento se apresenta como um desejo de usar o “poder de sedução” – o tradicional valor agregado ao objeto pelo design que leva ao consumo – para persuadir o usuário a pensar de maneira crítica, produzir conhecimento e ganhar experiência, como se fosse um jogo (BETTOCCHI, *site*).

assim como a própria linguagem teatral é ludonarrativa, desde que possam ser consideradas “regras do jogo” qualquer manifestação cênica, ou qualquer movimento de interpretação (semântica ou atoral) do texto, ou qualquer sistema linguístico, já que toda simbologia prescinde de um jogo imaginativo. Seguindo a lógica do pensamento hermenêutico histórico-filológico de Huizinga, o conceito de narrativa de Janet Murray⁹, utilizado por Bettocchi e Klimick, no caso específico das artes cênicas, pode induzir a uma discussão complexa e mais aprofundada sobre esse termo, uma vez que é possível encontrar o pensamento de Patrice Pavis (1999) sobre o contexto da narrativa, como encontra-se no item 4 (quatro) do verbete “Narrativa¹⁰”, de seu *Dicionário de Teatro* (1999). Eis a seguinte definição de “Jogo com o Encaixe das Narrativas”:

A produção atual (adaptação de texto romanescos ou não “dramáticos”, por exemplo) aprecia particularmente a encenação dos narradores nas quais eles mesmos apelam, na história narrada, para outros narradores etc. Mais do que uma moda, é preciso ver nesse caso um jogo com base na revitalização da fala. A narrativa, de acidental e culpada que era na dramaturgia clássica, tornou-se um trunfo de todas as práticas narratológicas e meio de reescrever a “grande narrativa do mundo” para a cena (PAVIS, 1999, p. 260).

Segundo Pavis, portanto, as adaptações de outros gêneros narrativos de Arte para a forma dramática, por meio do diálogo direto entre personagem no palco e plateia, constituem-se como jogo, inclusive adaptações de narrativas coletivas orais para formas de expressão cênica. Jean-Pierre Sarrazac desenvolveu um capítulo inteiro sobre “A Pulsão Rapsódica” que, segundo o autor, domina o drama moderno e contemporâneo, em seu livro *Poética do drama moderno e contemporâneo: de Ibsen*

⁹ Segundo Janet Murray (2000), a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. Muniz Sodré define narrativa como um “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. [...] Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo” (SODRÉ, 1988:75). Esses poderes da narrativa são apresentados por Barthes (1977) na forma de *mathesis* (muitos tipos de conhecimentos que se entrelaçam) e *mimesis* (representação da realidade), permitindo que a narrativa atue como o encontro lúdico de diversos saberes na medida em que este lúdico remete ao jogo do “faz de conta”, acionando fantasias pré-existentes que geram interesse, identificação e afeto (no sentido geral de resposta emocional, não necessariamente prazerosa), e transformando tais fantasias na Fantasia, segundo J. R. R. Tolkien (1966), a atividade humana de representar, por meio da arte, aquilo que não existe no “mundo primário”, cotidiano, criando “mundos secundários” tão narrativamente consistentes que se tornam críveis (BETTOCHI, *site*).

¹⁰ Narrativa, em sentido estrito, de acordo com a maneira como é usada pela crítica teatral, consiste no discurso de uma personagem que narra um acontecimento que ocorreu fora de cena. Em princípio excluída do teatro, que mostra mimeticamente a ação em vez de fazer alusão a ela por meio de um discurso, (...). De maneira geral, há narrativa quando a ação, por si só, apresenta dificuldades de ser encenada: (...) (PAVIS, 1999, p. 259).

a Koltès (2017). O autor faz apontamentos sobre a insistência de alguns dramas em apresentar um tipo autor-personagem que alterna “permanentemente representação e relato, mímese e diegese” (SARRAZAC, 2017, p. 257).

Assim, ainda que se situe o conceito de “ludo”, como “jogo”, segundo a orientação teórica de Huizinga, empregar o termo “ludonarrativa teatral”, no contexto desta presente pesquisa, conduzirá o seu desenvolvimento para uma discussão mais ampla sobre os limites da narrativa literária e da narrativa dramática no âmbito das artes cênicas que, como afirmaram Pavis e Sarrazac, vem sendo resolvida pelas próprias encenações contemporâneas. O enfoque dado ao conceito de narrativa nesta pesquisa, portanto, se restringirá à análise dos processos estruturais da elaboração da ficção coletiva que permitiram ao narrador (mestre-do-jogo) constituir a base ficcional que sustentaria as sessões de jogo e aos processos utilizados pelos jogadores para constituir sua personagem e materializá-la em um texto dramático.

André Sarturi, em sua dissertação de mestrado, “Quando os dados não rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o *Roleplaying Game* e o *process drama*” (2012), desenvolve uma relação direta entre o conceito de jogo e outros conceitos importantes, pertencentes às artes cênicas, que permitem extrapolar a necessidade de emprego do conceito de ludonarrativa nesta pesquisa. Os conceitos de *atuação*, *interpretação* e *representação*, apresentados por esse autor a partir de uma reflexão sobre os escritos de Renato Ferracini e considerando também a análise de Huizinga sobre os jogos, orientam o conceito de lúdico no contexto de uma poética cênica. Nas palavras desse autor:

O verbo jogar dá conta tanto da ideia de atuação, quanto de representação quanto, ainda, a de interpretação. Abarca a noção de interação, até porque a palavra inter-agir duplica o conceito de ação e atuação. Atuar é agir. Se o teatro é um jogo, num jogo não se age, se joga, ou se joga “agindo como se”. Agir, atuar, representar ou interpretar são formas de jogar. Poder-se-ia dizer que se escolhe a forma de jogar conforme a “modalidade” de jogo. Pode ser jogo dramático, jogos teatrais, Drama, performance, ROLEPLAYING GAME, teatro épico, jogo de papéis, teatro fórum ou qualquer outro gênero (SARTURI, 2012, p. 36 - grifo do autor).

Ainda, Bettocchi & Klimick, quando afirmam que desenvolveram o “Projeto Incorporais” como “uma proposta de sistematização para a aplicação do potencial educacional e estético do RPG na promissora interface da arte com a educação, sobretudo no que toca à sua potência poética” (BETTOCCHI & KLIMICK, 2015, p. 373), reforçam ainda mais o caráter de metodologia pedagógica para a criação

artística inerente ao conceito de ludonarrativa. O encaminhamento proposto para esta pesquisa, segundo a ludopoética de Bettocchi, também deveria originar um produto interativo, aberto ao diálogo com o seu interlocutor por meio de seu desejo de consumo.

A conceituação de Bettocchi é importante, porque permite a compreensão de que a experiência produzida com o RPG pode ser orientada com uma finalidade pedagógica e de produção material, mas é válido ressaltar que esta não precisa ser o objetivo principal do jogo. “Jogar” deve ser uma ação voluntária e livre, como apontaram Huizinga e Caillois, e também improdutiva, ou seja, os jogadores não precisam ter a consciência do aprendizado para jogar ou definir metas concretas de produção como premissa para o jogo. A experiência produzida pelo jogo não pode ser prevista, mas sempre é de qualidade, como apontou Ryngaert.

O professor da Universidade de Barcelona Jorge Larrosa Bondiá, em 2001, proferiu a conferência “Notas sobre a experiência e o saber de experiência”, para o I Seminário Internacional de Educação de Campinas. Essa conferência, traduzida por João Wanderley Geraldi e publicada na *Revista Brasileira de Educação* em 2002, tem sido utilizada como revisão metodológica sobre as novas possibilidades e limites da experiência educacional. Esse pedagogo contemporâneo propõe que se explore nas relações pedagógicas uma “outra possibilidade, digamos que mais existencial (sem ser existencialista) e mais estética (sem ser esteticista), a saber, pensar a educação a partir do par *experiência/sentido*” (BONDIÁ, 2001, p. 19).

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de ininterrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (BONDIÁ, 2002, p. 24).

Percebe-se essas qualidades da experiência pedagógica apontadas por Bondiá nos jogadores de uma sessão de RPG de mesa, tanto pela sua capacidade de promover a concentração como de despertar a paixão dos jogadores pelo jogo. Todos se olham, todos se ouvem, todos os envolvidos são capazes de gerar ações completamente interdependentes, que influenciam na percepção do jogo de todos e na evolução do repertório do personagem de cada um.

Os gêneros definidos por Caillois, quando ponderados pelo viés da experiência/sentido dos jogadores, colocam o RPG numa situação complexa de enquadramento, pois *Ágon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* estão todos presentes nesse jogo. Os jogadores de RPG corriqueiramente encontram-se em situação de disputa com o narrador/mestre-do-jogo, disputa essa que precisa de ser resolvida numa rodada aleatória de dados. A vitória ou a derrota na rodada fornece material concreto para o desenvolvimento interpretativo do personagem jogado (ou imitado, ou representado), acompanhado de uma euforia e uma vertigem pelo resultado inesperado.

Por isso, ainda que venham a ter conhecimento de um determinado objetivo produtivo com o jogo, a vontade de continuar jogando, de evoluir as habilidades dos personagens e de aprofundar as relações entre si supera a racionalidade dos envolvidos, sendo capaz inclusive de aprofundar laços sociais entre os participantes, até fora das sessões. Assim, ações como as desta pesquisa só são possíveis graças à liberdade, ao divertimento e ao tipo diferencial de encontro que esses jogos propiciam. A presente pesquisa pode ser apresentada mais como uma experiência artística pedagógica sensorial e menos como um experimento científico quantitativo.

Se o experimento é genérico, a experiência é singular. Se a lógica do experimento produz acordo, consenso ou homogeneidade entre os sujeitos, a lógica da experiência produz diferença, heterogeneidade e pluralidade. Por isso, no compartilhar a experiência, trata-se mais de uma heterologia do que de uma homologia, ou melhor, trata-se mais de uma dialogia que funciona heterologicamente do que uma dialogia que funciona homologicamente. Se o experimento é repetível, a experiência é irrepetível, sempre há algo como a primeira vez. Se o experimento é preditível e previsível, a experiência tem sempre uma dimensão de incerteza que não pode ser reduzida. Além disso, posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer” (BONDÍÁ, 2002, p. 28).

Também o texto teatral originado por este tipo de trabalho não precisa necessariamente surgir durante um contexto de jogo. Mesmo que este tenha sido o caso, não foram direcionados os meios de apreensão do jogo, que aprisionassem os jogadores para um sistema específico de organização da escrita do texto, apenas foi-lhes informado o objetivo da pesquisa, que era o de produzir uma dramaturgia coletiva ao final de algumas sessões de RPG, e eles mesmos, em consonância, adotaram outra postura de jogo para a sessão dramatúrgica. Já o texto dramático produzido é aberto e interativo no limite que a formatividade da interpretação e a articulação das

operações dramatúrgicas modernas e contemporâneas proporcionam a qualquer escritura desse tipo.

Para tanto, foram reunidos um ator, uma professora de teatro e dois estudantes de artes cênicas, para sessões livres de RPG, e então, a partir das experiências colhidas pelos jogadores/participantes durante o jogo, eles foram colocados em situação de escrita dramatúrgica, de maneira que tanto o pesquisador/participante quanto os jogadores/participantes pudessem refletir coletivamente sobre a maneira como essas experiências, oriundas da situação de jogo, poderiam contribuir afirmativamente para a sessão de escrita coletiva de uma dramaturgia. Então, tendo sido consideradas as experiências fornecidas pelo jogo para o processo dramatúrgico, será possível entender o porquê de o RPG ter tão grande alcance pedagógico em outras áreas da Arte e das Ciências, mas grande dificuldade em alcançar as poéticas para as artes cênicas.

3.2.2. Sobre o uso do RPG em poéticas dramatúrgicas

Não existe literatura científica ou material bibliográfico extensos, que apontem para qualquer orientação específica acerca da construção de um texto dramatúrgico com jogos de interpretação de papéis. A mais recente produção sobre o tema é o Trabalho de Conclusão de Curso denominado “O RPG enquanto linguagem teatral” (2015), apresentado por Leonardo Ribeiro Brandão para o Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina. Nesse *paper*, o bacharel e licenciado em teatro identifica a seguinte problemática:

Apesar de muito se haver falado no conceito de jogo no campo teatral, este parece ter sido muito mais trabalhado enquanto metodologia de ensino, treinamento de ator, ferramenta para entrosamento do grupo ou com objetivo de gerar um material a ser depurado e selecionado posteriormente para criar a “obra final”, do que como uma linguagem cênica com potenciais artísticos próprios (BRANDÃO, 2015, pp. 19-20).

A pesquisa de Brandão reconhece elementos da dinâmica do jogo e o aproxima da linguagem cênica, tanto pela perspectiva de Huizinga quanto pela de Spolin, e vislumbra uma possibilidade para a apropriação poética do RPG por artistas cênicos. A pesquisa aponta para uma perspectiva de entendimento do RPG de mesa como gênero de linguagem artística derivada do Drama, da mesma forma que o Teatro-

Esporte¹¹, gênero de Teatro pertencente à chamada *GameArt*. Contudo, este trabalho não apresenta soluções concretas ou relatos de experiências específicas que apontem para uma apropriação do RPG de mesa como poética de confecção de texto dramático coletivo e nem suas possíveis interfaces com o universo da escrita literária. Este trabalho é, sim, uma revisão introdutória sobre as possibilidades de interface dos jogadores de RPG de mesa com um público, como proposta performática de gênero de *GameArt*.

Citar o Teatro-Esporte remete inevitavelmente ao trabalho de Mariana de Lima e Muniz, que defendeu em 2004 a tese de doutorado “La improvisación como espectáculo: principales experiencias e técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador”, na Universidade de Alcalá, na Espanha. Muniz aprofundou o termo Teatro-Esporte para difundir, em ampla escala, suas experiências com a prática do *Match de Improvisação* na formação de atores improvisadores.

O *Match Improvisación* é um formato de impro-espectáculo criado no Canadá em 1976 por Robert Gravel e Ivone Leduq que consiste no enfrentamento de duas ou mais equipes de atores-improvisadores em uma estrutura de jogo semelhante ao *hockey* no gelo¹² (MUNIZ, 2004, p. 19 – tradução minha).

Com base nesse tipo de fazer teatral, a autora entende que

Os Teatro-Esportes e Comédia-Esportes são formatos de impro-espectáculo muito próximos do *Match de Improvisación*. Partem também da proposta de aproximação do teatro ao desporto, tornando o feito teatral um acontecimento participativo e sempre novo. Esses formatos conquistam, como no caso do *Match*, o público, justificando sua grande difusão nos mais variados países. Além da aproximação do teatro ao desporto, a utilização do humor como chave principal das improvisações é uma constante nestes coletivos¹³ (MUNIZ, 2004, p. 215 – tradução minha).

¹¹ Um espetáculo de Teatro-Esporte organiza-se como uma partida de teatro, em que dois times de atores duelam através de improvisos a partir dos desafios lançados pelos juizes do jogo e pela plateia, o que geraria um envolvimento direto entre público e atores (BRANDÃO, 2015, p. 20).

¹² *El Match Improvisación es un formato de impro-espectáculo creado en Canadá en 1976 por Robert Gravel e Ivone Leduq que consiste en el enfrentamiento de dos o más equipos de actores-improvisadores en una estructura de juego semejante al hockey en el hielo* (MUNIZ, 2004, p. 19).

¹³ *The Theatre Sports y Comedy Sportz son formatos de impro-espectáculo muy cercanos al Match de Improvisación. Parten también de la propuesta de acercamiento del teatro al deporte, haciendo del hecho teatral un acontecimiento participativo y siempre nuevo. Estos formatos conquistan, como en el caso del Match, al público, justificando su gran difusión en los más variados países. Además del acercamiento del teatro al deporte, la utilización de humor como clave principal de las improvisaciones es una constante en estos colectivos* (MUNIZ, 2004, p. 215).

A presente pesquisa não tem qualquer relação com essas práticas desportivas da Arte e também não se destina a depurar os procedimentos performáticos do RPG de mesa, tampouco a fazer sugestões sobre poéticas interativas para o teatro. Seu foco será explicitar, por meio dos estudos dramáticos e literários, como esse tipo de jogo facilita processos de criação de texto dramático em grupo, ao contribuir com experiências significativas para os escritores dentro do contexto de uma produção artística, para, assim, apontar possíveis caminhos para processos criativos que entendam a necessidade de ampliar coletivamente suas fontes de apropriação.

A pesquisa-ação¹⁴, portanto, pareceu a metodologia mais coerente para o desenvolvimento dessa experiência poética/estética, devido a essa falta de antecedentes. Ainda mais neste caso, em que “os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema [estiveram] envolvidos de modo cooperativo e participativo” (THIOLLENT, 1986, p. 14 - concordância nossa).

Thiolent afirma que:

(...) a pesquisa-ação é uma estratégia metodológica da pesquisa social na qual:

- a) há uma ampla e explícita interação entre pesquisadores e pessoas implicadas na situação investigada;
- b) desta interação resulta a ordem de prioridade dos problemas a serem pesquisados e das soluções a serem encaminhadas sob forma de ação concreta;
- c) o objeto de investigação não é constituído pelas pessoas e sim pela situação social e pelos problemas de diferentes naturezas encontrados nesta situação;
- d) o objetivo da pesquisa-ação consiste em resolver ou, pelo menos, em esclarecer os problemas da situação observada;
- e) há, durante o processo, um acompanhamento das decisões, das ações e de toda a atividade intencional dos atores da situação;
- f) a pesquisa não se limita a uma forma de ação (risco de ativismo): pretende-se aumentar o conhecimento dos pesquisadores e o conhecimento ou o “nível de consciência” das pessoas e grupos considerados (THIOLLENT, 1986, p. 16).

Especialmente sobre a aplicabilidade da pesquisa-ação na Comunicação e na Arte, o autor reforça que:

(...) a “matéria-prima” é feita de linguagens, palavras, imagens a serem captadas e interpretadas de um modo que muitas vezes não está desprovido de valores estéticos, e cuja evidenciação pode se tornar o ponto de partida para novas experiências comunicativas e artísticas. A dimensão estética está associada quer à arte de comunicar, quer à arte de pesquisar, o que quer dizer que se trata da produção de um determinado retrato do mundo que é também reflexo de uma intenção estética do seu produtor (THIOLLENT, 1986, p. 77).

¹⁴ Como descrita por Michel Thiollent, em *Metodologia da Pesquisa-Ação* (1986).

O desenvolvimento desta pesquisa-ação estará pautado nas perspectivas teóricas de dramaturgia de Martin Esslin (1978) e Jean-Pierre Sarrazac (2017) sobre o drama como linguagem e técnica; de Catarina Sant’Anna (2012) sobre a metalinguagem no teatro,

(...) como uma decodificação que tornasse transparente para o receptor (leitor ou espectador) os códigos verbais e não verbais que constroem uma peça escrita ou encenada. (...). Compreenderia, (...), enfim, todas as formas em geral de não ilusionismo que, através do tempo, vão servindo às mais diversas finalidades (de lúdicas a pedagógicas, críticas) e às mais diversas ideologias (SANT’ANNA, 2012, pp. XXIII-XXIV);

nas perspectivas de aplicação dos jogos de André Sarturi, Beatriz Ângela Cabral, Jean-Pierre Ryngaert, Peter Slade e Viola Spolin para a análise dos dados coletados durante as sessões; além de outros teóricos da literatura e das artes cênicas, que contribuem para a ampliação do conceito de drama como linguagem e expressão poética pedagógica e de narrativa, como apropriação imaginativa da linguagem e suas estruturas pertinentes.

3.3. A criação do jogo para a pesquisa

A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da “vida” (a história), onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez. É o caos que a segunda força tenta organizar; ela procura dar-lhe um sentido, introduzir uma ordem. Essa ordem se traduz pela repetição (ou pela semelhança) dos acontecimentos: o momento presente não é original, mas repete ou anuncia instantes passados e futuros. A narrativa nunca obedece a uma ou a outra força, mas se constitui na tensão das duas (...) (TODOROV, 2006, pp. 21-22).

O RPG é uma manifestação de mercado, como definiu Rodrigues (2004), um produto literário e de entretenimento da sociedade ocidental capitalista, contudo, que tem seus métodos de execução muito arraigados na fisiologia mental dos indivíduos. Pela convenção de determinadas regras e da ação de “contar uma história”, é possível simular experiências, muito semelhantemente à literatura, aos quadrinhos e ao cinema. Andréa Pavão (2000), em sua dissertação de mestrado e publicada em livro *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestre de Roleplaying Game*, analisou os trabalhos de Sonia Rodrigues sobre o RPG e a Literatura no Brasil e conclui:

O trabalho sugere que, em especial, o RPG oferece “a oportunidade de viver, conhecer, avaliar” aspectos tais como a violência “à distância, sem

compromisso com a realidade vivida” (MOTA, 1997, p. 23 apud PAVÃO, 2000, p.23). O depoimento de um mestre exemplifica esse aspecto do jogo de RPG como possibilidade de oferecer a oportunidade de *viver à distância*: “Eu aprendo muito com meu personagem. Eu já vivi experiências em jogo das quais tomei certa atitude e aprendi. Depois, na vida real, essas situações se apresentam de novo, e eu já conheço o melhor caminho a tomar”. Segundo a mitóloga Leite (In: MOTA, 1996; et: PAVÃO, 2000), através da trajetória do personagem, o jogador é o herói que aprende, transpassa ritos de iniciação, cai em *hybris*, sofre, se supera, supera seu próprio *métron*, cresce e adquire historicidade (PAVÃO, 2000, p. 23).

A grande diferença desse tipo de jogo de outras linguagens ficcionais está na necessidade desses jogadores/personagens transitarem constantemente entre a primeira pessoa e a terceira pessoa do singular, pois são as ações do personagem, desejadas pelo jogador e conscientemente descritas e narradas durante uma sessão, mescladas com diálogos de todos os outros jogadores em uma estrutura narrativa aparentemente próxima ao desenvolvimento linear não digressivo, típico da narrativa épica¹⁵ auerbachiana, o que delimita a sua experiência de jogo. Nesse caminho, o jogo permeia a realidade e a ficção e se torna uma importante ferramenta para todos os envolvidos na produção dramática, pois fortalece a autonomia para a construção do enredo devido à possibilidade de experimentação da linguagem falada, antes da escrita. A experiência vivida em sua plenitude durante o jogo se torna elemento descritivo complexo para ser adaptado à escrita dramática – o que favorece o repertório subjetivo do artista e o seu objetivo estético-artístico – passível de ser reconfigurada em construção textual.

O contexto artístico no qual esta pesquisa está inserida, portanto, vem na contramão dos valores pregados pela mídia politicamente tendenciosa que as elites financeiras e a espionagem internacional dominam. O discurso pós-colonial está em crise até mesmo nas ditas sociedades ocidentais altamente desenvolvidas e isso se percebe pela ascensão de partidos de extrema-direita, em nível mundial. A descentralização do foco dos debates políticos, culturais e sociais para inclusão de pautas até então excluídas do registro histórico, que é típica do pensamento crítico pós-moderno, se tornou um problema tão grande para as hegemonias econômicas e políticas, a ponto dessas precisarem resgatar a sofística no afã de inverter qualquer discurso de inclusão em favor das minorias e distorcer qualquer valor da ciência e da

¹⁵ Eric Auerbach, em *Mimesis* (2001), defende “o estilo homérico como sendo de ‘primeiro plano’, porque, apesar de muitos saltos para trás ou para diante, deixa agir o que é narrado, em cada instante, como presente único e puro, sem perspectiva” (AUERBACH, 2001, p. 9).

crítica sobre esses debates. A necessidade de manutenção do *status quo* do discurso hegemônicos, se vê refletida, atualmente, nas guerras alfandegárias impostas pelos Estados Unidos contra a China expressas por meio de incremento nas algumas taxas de importação, na desestabilização dos governos progressistas da América Latina, como no caso dos impeachments no Paraguai (2014), Brasil (2016) e do embargo norte-americano à Venezuela (2014 - 2018), sem contar que a difusão massiva de as notícias falsas nas mídias digitais foram utilizadas para legitimar essas ações de ataque das hegemonias, essas *fake News* foram decisivas, por exemplo, nas últimas eleições brasileiras e norte-americanas, como apontados pelo recente escândalo da empresa inglesa *Cambridge Analytics*. Esses fatos demonstram a fragilidade ideológica do sistema econômico dominante que busca se reafirmar e se legitimar constantemente sobre qualquer lógica e sobre qualquer conceito acadêmico.

No Brasil, a batalha contra o discurso do colonizador e pela a apropriação da diversidade cultural e social do país é tão antiga quanto a própria ocupação das terras de Pindorama e ainda se faz presente no cotidiano da arte nacional. A produção de discursos traz sempre uma via de mão dupla e depende tanto da intenção de quem o profere, como da forma com que se recebe o proferido. Descreve muito bem Silviano Santiago em seu ensaio “O Entre-Lugar do Discurso Latino-americano” (1978), sobre a história da interpretação de papéis, mais especificamente, do teatro, no Brasil colonizado, sobre esta imposição do discurso através da arte:

Um padre jesuíta, Cardim, nos diz que, diante do quadro vivo do martírio de São Sebastião, patrono da cidade do Rio de Janeiro, os espectadores não podiam conter a emoção e as lágrimas. A doutrina religiosa e a língua europeia contaminam o pensamento selvagem, apresentam no palco o corpo humano perfurado por flechas, corpo em tudo semelhante a outros corpos que, pela causa religiosa, encontravam morte paralela. Pouco a pouco as representações teatrais propõem uma substituição definitiva e inexorável: de agora em diante na nova terra descoberta o código linguístico e o código religioso se encontram intimamente ligados, graças à intransigência, à astúcia e à força dos brancos. Pela mesma moeda, os índios perdem sua língua e seu sistema do sagrado e recebem em troca o substituto europeu (SANTIAGO, 1978, p. 16).

Assim, tem sido a função do artista moderno nacional, desde sempre, perseguir o respeito e a memória aos valores culturais regionais e coletivos, em diálogo constante com a verdade, sem nenhuma hipocrisia. A história do teatro brasileiro é a dialética viva entre a realidade e o mito, entre o contexto histórico e os seus valores

éticos. Dramaturgias como “O Rei da Vela” (1937), de Oswald de Andrade¹⁶, e outras dramaturgias modernas como “Álbum de família” (1946), de Nelson Rodrigues¹⁷, “A moratória” (1954), de Jorge Andrade¹⁸, e “Navalha na Carne” (1967), de Plínio Marcos¹⁹, permeiam o imaginário dos jovens atores ainda em 2019, numa clara demonstração da resistência dos artistas ao discurso produzido em massa, da normalidade, das intolerâncias e do apoio às perseguições e aos massacres das minorias. Portanto, a presente pesquisa buscou cercar-se de valores humanísticos, éticos, morais e sociais para fins de apropriação ontológica dos conflitos, que subsidiaram ao jogo e à dramaturgia.

Dessa forma, ao me utilizar do RPG como poética para o teatro, evidencio uma possibilidade de apropriação dos próprios objetos do sistema, do mercado, para a construção de uma obra que, ainda que neste momento tenha sido capaz de ajudar

¹⁶ (...) A propósito do teatro de Oswald de Andrade, não podemos esquecer as intuições fantásticas de um Maiakovski.

Apesar do cunho evidente de reivindicação social, essas peças são menos construtivas do que destruidoras de todo o convencionalismo passado. Não é à-toa que Oswald de Andrade ridiculariza, frequentemente, nos diálogos, o próprio teatro. Essa dramaturgia, como de resto toda a arte nascida do movimento modernista, fez a completa higiene do país, para que se realizassem mais tarde obras sólidas. Não seria exato pensar que sobretudo *O Homem e o Cavalo* e *O Rei da Vela* tivessem dado as diretrizes para a criação dramática posterior. O isolamento das nossas tentativas obrigou sempre as experiências novas a retomarem penosamente todos os caminhos. É fora de dúvida, entretanto, que se a dramaturgia brasileira atual não se beneficiou especificamente do teatro de Oswald de Andrade, ela se ergueu com base nas Conquistas da Revolução modernista, de que o autor de *Marco Zero* foi um dos mais legítimos participantes. (MAGALDI, 2004, p. 206 - grifos do autor).

¹⁷ Nelson Rodrigues deliciava-se em assustar o repousado gosto burguês. Intuitivamente, dirigia-se pelo lema de Antonin Artaud: “O teatro foi feito para abrir coletivamente os abscessos”. Se uma relação hedionda ou uma monstruosidade teriam o poder de provocar o escândalo (referimo-nos ao escândalo artístico, veiculado, sem dúvida, pelo mecanismo publicitário da imprensa, em que o dramaturgo é mestre), ali estava o faro sensacionalista de Nelson Rodrigues. O teatro rotineiro ou o incipiente TBC, pautado pela bem-pensante corrosão anouilhiana, não sentiam nenhuma afinidade com esse laborioso vômito público. O autor tornou-se proscrito - seu “teatro desagradável” desagradou a todos, principalmente aos empresários e atores. Sintomática dessa marginalidade foi a inaceitação de suas peças pelas companhias estabelecidas (MAGALDI, 2004, p. 221 - grifos do autor).

¹⁸ A paisagem de *A Moratória*, escrita a seguir, não se altera muito, mas a estrutura se esfacela aí por completo. A crise social atinge diretamente o fazendeiro e ele próprio não pode subsistir. Situando a peça em dois planos e a ação nos anos de 1929 e 1932, Jorge Andrade quis deixar bem marcada a queda irremediável da aristocracia rural. Há ironia e quase sadismo na repetição do jogo de esperança e desespero (MAGALDI, 2004, p. 229 - grifo do autor).

¹⁹ Plínio Marcos foi a mais poderosa revelação de autor, na década de sessenta. Tendo a Censura proibido a montagem de *Barrela*, mostrada uma única vez, sem publicidade, no Festival Nacional de Teatros de Estudantes, promovido por Paschoal Carlos Magno em Santos, no ano de 1959, a aparição do dramaturgo só veio a ocorrer em 1966 e 1967, em São Paulo, com as estréias de *Dois Perdidos Numa Noite Suja* e *Navalha na Carne*. A matéria peculiar de Plínio distingue-se da de seus antecessores, na medida em que fixa os marginalizados, os párias da sociedade, expulsos do convívio dos grupos estáveis pela ordem injusta (MAGALDI, 2004, p. 307 - grifos do autor).

na evidenciação dos problemas e das imperfeições do pensamento totalizante, serve perfeitamente de ferramenta de entrada e iniciação para o pensamento artístico. Esses sistemas de jogos, elaborados dentro de um sistema cultural que valoriza a posse sobre a personalidade, incentivam o exercício da manifestação subjetiva com o apoio de elementos materiais e numéricos, principalmente se estiverem centrados em universos de ficção verossímeis e se houver alguma consciência concreta do narrador (mestre-do-jogo) de alguns dos elementos constitutivos das operações dramáticas da modernidade.

A Narrativa Fantástica²⁰ como descrita por Todorov em *As Estruturas da Narrativa* (2004), por exemplo, pode ser um elemento preponderante da prática do RPG. Em um jogo desse tipo, é muito comum os personagens possuírem, interagirem ou estarem habituados a poderes sobrenaturais, como é presente na cultura popular de história em quadrinhos e na literatura de ficção científica ou de terror, e enfrentarem a dualidade da razão e da ética que esse tipo de experiência pode acarretar. Nesses universos ficcionais, a capacidade de lançar bolas de fogo das mãos ou mover objetos com o pensamento são algumas habilidades possíveis, bem como a capacidade de enlouquecer devido a esses poderes. A proposta escolhida para reunir todos os personagens nesse contexto político, histórico e social ficcionais aconteceu por intermédio do confronto destes com uma metafísica sobrenatural verossímil, agregadora. O pesquisador/participante buscou, no ato de construir a história deste

²⁰ Existem narrativas que contêm elementos sobrenaturais, mas em que o leitor nunca se interroga acerca de sua natureza, pois sabe que não deve tomá-los ao pé da letra. Se os animais falam, nenhuma dúvida nos assalta o espírito: sabemos que as palavras do texto devem ser tomadas num outro sentido, que se chama alegórico. A situação inversa se observa em poesia. O texto poético poderia ser frequentemente julgado fantástico se se pedisse à poesia que ela fosse representativa. Mas a questão não se coloca: se se diz, por exemplo, que o “eu poético” voa nos ares, isso não passa de uma frase que se deve tomar como tal, sem tentar ir além das palavras. Para se manter, o fantástico implica, pois, não só a existência de um acontecimento estranho, que provoca uma hesitação no leitor e no herói, mas também um certo modo de ler, que se pode definir negativamente: ele não deve ser nem poético nem alegórico (...). Estamos agora em estado de precisar e de complementar nossa definição do fantástico. Este exige que três condições sejam preenchidas. Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. Em seguida, essa hesitação deve ser igualmente sentida por uma personagem; desse modo, o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem, e ao mesmo tempo a hesitação se acha representada e se torna um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude com relação ao texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. O gênero fantástico é, pois, definido essencialmente por categorias que dizem respeito às visões na narrativa; e, em parte, por seus temas (TODOROV, 2006, pp. 151-152).

jogo, considerar os jogadores suscetíveis aos dois níveis de percepção da Narrativa Fantástica apontados por Todorov:

Existe uma outra variedade do fantástico onde a hesitação se situa entre o real e o imaginário. No primeiro caso, duvidava-se não de que os acontecimentos tivessem sucedido, mas que nossa percepção tenha sido exata. No segundo, perguntávamo-nos se o que acreditávamos ver não era de fato um fruto da imaginação (TODOROV, 2006, p. 152).

Portanto, neste jogo, que tem como objetivo possibilitar a construção de uma dramaturgia coletiva, o pesquisador/participante se preocupou em reunir os personagens em torno de uma experiência metafísica verossímil, que os permitissem resolverem seus obstáculos mundanos com alguma intervenção sobrenatural, mais subjetiva do que objetiva, mais intelectual do que física. Neste jogo, o pesquisador/participante encontrou no hinduísmo²¹, um conceito usado para exprimir a união de todos os seres do universo: *Akasha*²². Esse conceito foi utilizado pelo pesquisador/participante como a verdade fantástica desta história, à qual os personagens se entregaram, mesmo podendo questioná-la.

Como o objetivo artístico do jogo se opõe a uma cultura individualista massificante, em favor de uma ideologia coletiva de convívio e produção, é preciso evocar princípios condizentes com tais práticas. Assim, a ideia principal que orientou a construção do jogo foi a de explorar a lógica e a racionalidade das personagens por meio da proposição de obstáculos mais verossímeis, para assim tentar ampliar as experiências de jogo, o que favorece a produção dramatúrgica e ao mesmo tempo dialoga com as dificuldades cotidianas vividas pelos participantes durante o período histórico vigente. Essas experiências foram importantes, pois permitiram alguma liberdade de discurso aos jogadores/participantes, quando estes engajaram-se na produção escrita, permitindo alguma autonomia sobre a forma não digressiva épica, que acompanha a Narrativa Fantástica dessa prática lúdica, além de fornecerem uma orientação mais clara aos jogadores/participantes sobre os desejos dos personagens que desenvolveram e suas possibilidades de relações dramáticas.

Como a maioria dos participantes da pesquisa não conhecia o RPG nem tinha tido uma experiência superficial com o jogo, e esse tipo de jogo é um ilustre desconhecido para muitos, foram necessárias algumas sessões anteriores de jogo,

²¹ Religião politeísta originária da Índia.

²² Do sânscrito, आकाश, (*ākāśa*): éter.

sem compromisso com a pesquisa. Essa experiência prévia foi fundamental para o desenvolvimento do jogo para o texto. Muito provavelmente, ao se replicar esse processo em um grupo que nunca jogou RPG para produzir um texto dramático, é possível que os resultados alcançados sejam diferentes dos aqui apresentados, mas é importante ressaltar que em qualquer produção artística são diversas as variáveis envolvidas no processo. Trabalhando com atores, professores e estudantes de teatro, é possível perceber que a atividade contribuiu para um aprimoramento do repertório pessoal do grupo. As referências apresentadas no jogo têm o poder de rapidamente se adequar ao vocabulário dos jogadores, colocando-os numa situação de exclusividade do discurso e de partilha consensual do seu valor semântico.

A metodologia de criação do jogo utilizada pelo pesquisador/participante foi inspirada em alguns suplementos do sistema *World of Darkness* (Mundo das Trevas), desenvolvido por Mark Rein-Hagen para a editora canadense *White-Wolf Publishing*, no qual predomina, em seus conteúdos, uma ampla descrição de ambientação dos pontos de interesse a serem explorados pelo narrador do jogo, uma linha indicativa geral dos objetivos e roteiros de acontecimentos a serem desenvolvidos na história, além de alguns personagens não jogáveis (ou Non-player Characters, NPCs) de interesse da trama.

Com a anuência dos jogadores/participantes em localizar a história na cidade de Dourados, MS, cidade em que todos residem, e com base nessa leitura anterior dos suplementos de histórias para RPG já citados, e na livre apropriação de elementos da mitologia Kaiowá, como divulgado no *site* do Instituto Socioambiental:

Os Guarani contam que o processo de criação do mundo teve início com Ñane Ramõi Jusu Papa ou “Nosso Grande Avô Eterno”, que se constituiu a si próprio do Jasuka, uma substância originária, vital e com qualidades criadoras. Foi quem criou os outros seres divinos e sua esposa, Nande Jari ou “Nossa Avó”, foi alçada do centro de seu jeguaka (espécie de diadema que perpassa, como ornamento, testa e cabeça), o adorno ritual. Criou também a terra que então tinha o formato de uma rodela, estendendo-a até a forma atual; levantou também o céu e as matas. Viveu sobre a terra por pouco tempo, antes que fosse ocupada pelos homens, deixando-a, sem morrer, por um desentendimento com a mulher. Tomado de profunda raiva causada por ciúmes, quase chegou a destruir sua própria criação que foi a terra, sendo impedido, contudo, por Nande Jari com a entoação do primeiro canto sagrado realizado sobre a terra, tomando como acompanhamento o takuapu: instrumento feminino, feito de taquara, com aproximadamente 1,10 m, que é golpeado no solo produzindo um som surdo que acompanha os Mbaraka masculinos, espécie de chocalho de cabaça e sementes específicas.

O filho de Ñane Ramõi, isto é, Ñande Ru Paven (“Nosso Pai de Todos”) e sua esposa Nande Sy (“Nossa Mãe”), ficaram responsáveis pela divisão política da terra e o assentamento dos diferentes povos em seus respectivos

territórios, criando montanhas para delimitar o território guarani. Ñande Ru Paven roubou o fogo dos corvos e o entregou aos homens; criou a flauta sagrada (mimby apyka) e o tabaco (petÿ) para os rituais e foi o primeiro que morreu na terra. Da mesma forma que seu pai, decidiu abandonar a terra em função de um desentendimento com sua esposa que estava grávida de gêmeos. O mito dos gêmeos é um dos mais contados e difundidos pela América do Sul. Pa'i Kuara é neto de Ñane Ramõi. A ele, depois de muitas aventuras na terra, foi atribuída a responsabilidade de cuidar do Sol, assim como de seu irmão, Jasy, a quem caberia o cuidado da Lua.

Assim, Ñande Sy saiu em busca de seu marido e com frequência perguntava ao filho, que ainda não havia nascido, qual o caminho a ser seguido. Pa'i Kuara chegou a indicar caminho errado para sua mãe que lhe havia negado uma flor que queria para brincar durante o percurso. Ñande Sy chegou à morada dos Jaguarete ou “os verdadeiramente selvagens” (que são as onças). O avô destes seres ferozes tentou em vão salvar a vida da mulher. Seus filhos, ao voltarem famintos pelo fracasso da caça, mataram Ñande Sy, deixando vivos apenas os pequenos gêmeos. Estes, depois de grandes, encontraram com o “papagaio do bom falar” (parakau ñe'ëngatu), que lhes contou da morte da mãe. Resolveram vingá-la. Pa'i Kuara e seu irmão menor Jasy prepararam armadilha na qual morreram todos os jaguarete, menos uma que estava grávida, razão pela qual os jaguarete (onças) permaneceram no mundo.

Pa'i Kuara e Jasy viveram inúmeras aventuras sobre a terra até que o primeiro decidiu ir para os céus à procura de seu pai. Sua preparação para isto consistiu em jejuar, dançar e rezar até sentir-se suficientemente leve de modo a poder subir. Lançou então uma sequência de flechas, umas sobre as outras, até construir um caminho que o levou aos céus, onde entrou através da abertura feita por suas flechas. Seu pai Ñande Ru Pavê o reconheceu como filho autêntico, entregando-lhe o Sol para dele cuidar.

Os Pa'i se consideram descendentes diretos, como netos, de Pa'i Kuara, o ser divino mais referido em seus mitos e a quem recorrem mais sistematicamente em momentos de penúria ou doença.

Fora da mitologia clássica e considerando a criação do mundo até a chegada de Pa'i Kuara ao céu, os Guarani possuem um número interminável de contos e mitos cujos heróis são animais. Criaram também uma mitologia onde são narrados acontecimentos identificáveis nos últimos 200 anos. Os mitos de Kasíke Guaira e Kasíke Paragua, por exemplo, narram interpretações de conflitos e guerras com brasileiros e paraguaios ocupantes de seus territórios.

Outros personagens divinos importantes são os quatro “cuidadores das almas dos homens”, localizados em um dos sete céus e nas quatro direções; há ainda seres que cuidam das águas, dos animais, das plantas e outros, cabendo destaque a Jakaira, responsável pela fertilidade das roças (ISA, site, <https://pib.socioambiental.org/pt/povo/guarani-kaiowa/557>);

o pesquisador/participante propôs uma ambientação resumida que poderia dar alguma sugestão para a construção dos personagens e que foi lida para os jogadores/participantes:

Onde: Dourados, MS, Brasil.

Quando: 2027

Situação histórica: Pós-Golpe Institucional, Crise do Estado de Bem-Estar Social e do Discurso Pós-Colonial, Neocolonialismo.

Dourados é uma cidade de muitos mistérios. Muitas coisas podem acontecer atrás do mato grosso, em dias de noite de lua cheia. A ver pela quantidade de capins, ervas, árvores venenosas e flores de todas as espécies, que nascem nos terrenos baldios e ao lado das estradas vicinais, entende-se o porquê do nome do Estado. Mato Grosso do Sul. “Do Sul”,

porque fica ao sul do Mato Grosso (que dá tanto mato quanto aqui), mas não é como lá. Aqui no Sul, o clima muda de repente. É preciso estar preparado para todas as estações a qualquer momento do dia. As mudanças climáticas são intensas, mas podem ser previsíveis, basta acompanhar os sinais, ver a quantidade de nuvens, sentir a velocidade do vento e a transpiração do corpo, respirar a humidade do ar. Quem entende estes sinais, logo saberá se irá chover, ou se o dia será desértico. Tem noites que o calor permanece, mas na maioria das noites o calor vai embora tão rápido quanto chegou. Essa é uma sabedoria que os povos originários deveriam dominar. E ainda dominam. Está no canto dos Kaiowá. Em dias de chuva, os Kaiowá cantam, os mais velhos percebem esses sinais nos seus ossos, mais profundamente do que qualquer um, e, então cantam a Ñande Ru, pela terra roxa, que lhe permitiu pisar no mundo, ao misturá-la com sua própria saliva. Essa mesma terra roxa, distribuída tão uniformemente pela planície, curiosamente atrai uma quantidade anormal de raios. Quando há nuvens carregadas no horizonte, frequentemente é possível vê-los cair por entre as plantações de soja e os pastos circundantes das rodovias locais. Tupã? Tem algo misterioso por trás da fundação dessa cidade, que desafia o mais inteligente dos Sociólogos. Uma cidade que sobrevive em meio a crises e conflitos constantes, que presencia tantos desastres naturais, pareceu durante muito tempo imutável, em meio à planície. Quando os Governos decidiram criar a Cidade Universitária, a cidade se transformou rapidamente, e continua em permanente estado de mudança, como se ela tentasse alcançar desesperadamente o tempo presente. E, de repente, a vontade dos Governos em investir na Cidade Universitária desapareceu. Na medida em que os funcionários, estudantes e professores abandonam Dourados, esta vai rapidamente regredindo aos estágios anteriores de desenvolvimento social e de avanço da área urbana sobre as reservas tradicionais.

A parte urbana da cidade é dividida em cinco grandes setores. A área nobre, a área central comercial, a área urbana, os subúrbios e a periferia. Cada área possui conflitos específicos locais, setoriais e extra urbanos.

Anexo à urbe, existem as pequenas e grandes propriedades rurais, a cidade universitária, as aldeias dos povos originários e os assentamentos. Esses anexos da área urbana são dominados pelos conflitos por terra.

Os jogadores podem escolher sua origem de acordo com o arquétipo sorteado entre os jogadores, acrescido do sorteio da sua pergunta perene a responder.

Podem ser nativos de Dourados, de uma determinada área sul-mato-grossenses, brasileiros de outros estados, estrangeiros ou originários.

De acordo com sua origem adquirirá automaticamente alguns benefícios e desvantagens dentro do jogo. Ter nascido numa família douradense da área nobre, por exemplo, dá mais possibilidade de Recursos Financeiros ao personagem do que alguém que nasceu na periferia, mas este por sua vez terá acesso a subterfúgios de mercado piores que este último. Um estrangeiro rico, por sua vez, sempre terá pouco conhecimento da cidade e dificilmente terá a confiança dos nativos ou dos originários. Ser um originário, por sua vez, dá livre acesso ao personagem à aldeia, ao idioma Guarani-Kaiowá e ao conhecimento dos anciãos, mas condena o personagem a ser marginalizado e perseguido pelos urbanos.

Tema: O tema central deste jogo é a busca da convivência pacífica, ainda que conflituosa e sem respostas imediatas aos problemas. Como é possível sobreviver harmoniosamente com o outro de forma a garantir um mínimo de dignidade ao coletivo? Se somos seres supersticiosos e míticos por essência, seria possível alcançar a utopia através do sobrenatural ou nossa lógica humana é o bastante? O verdadeiro herói desta história vai caminhar sobre a navalha do altruísmo e do egoísmo, sem se perder nos dogmas e nos mitos (DADICO SOBRINHO, 2017).

Durante a pesquisa para o jogo, o pesquisador/participante inevitavelmente deparou-se com a necessidade de entender mais sobre a “A Saga do Herói”, como descrita por Joseph Campbell, e, por final, adaptou a ideia do herói sábio, descrito por Campbell, que retorna do mundo espiritual (ainda que metaforicamente) para trazer um conhecimento novo para a humanidade.

MOYERS: Por que há tantas histórias de heróis na mitologia?

CAMPBELL: Porque é sobre isso que vale a pena escrever. Mesmo nos romances populares, o protagonista é um herói ou uma heroína que descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo.

MOYERS: Então, em todas essas culturas, qualquer que seja a vestimenta particular que o herói esteja usando, em que consiste a proeza?

CAMPBELL: Bem, há dois tipos de proeza. Uma é a proeza física, em que o herói pratica um ato de coragem, durante a batalha, ou salva uma vida. O outro tipo é a proeza espiritual, na qual o herói aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana e retorna com uma mensagem.

A façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte numa série de aventuras que ultrapassam o usual, quer para recuperar o que tinha sido perdido, quer para descobrir algum elixir doador da vida. Normalmente, perfaz-se um círculo, com a partida e o retorno. Mas a estrutura e algo do sentido espiritual dessa aventura já podem ser detectados na puberdade ou nos rituais de iniciação das primitivas sociedades tribais, por meio dos quais uma criança é compelida a desistir da sua infância e a se tornar um adulto – para morrer, dir-se-ia, para a sua personalidade e psique infantis e retornar como adulto responsável. E essa é uma transformação psicológica fundamental, pela qual todo indivíduo deve passar. Na infância, vivemos sob a proteção ou a supervisão de alguém, entre os quatorze e os vinte e um anos – e caso você se empenhe na obtenção de um título universitário, isso pode prosseguir talvez até os trinta e cinco. Você não é, em nenhum sentido, auto responsável, um agente livre, mas um dependente submisso, esperando e recebendo punições e recompensas. Evoluir dessa posição de imaturidade psicológica para a coragem da auto responsabilidade e a confiança exige morte e ressurreição. Esse é o motivo básico do périplo universal do herói – ele abandona determinada condição e encontra a fonte da vida, que o conduz a uma condição mais rica e madura (CAMPBELL, 1990, pp. 137-138).

O pesquisador/participante elaborou um roteiro prévio, gravado em forma de vídeo depoimento, para ser visto antes de cada sessão, para orientar suas possibilidades primárias de condução do enredo naquele dia. Como afirmou André Sarturi, o RPG tem uma relação direta com o drama, pois “O RPG apresenta um modelo de dramaturgia aberta semelhante ao uso do texto como pré-texto do Drama” (SARTURI, 2012, p. 12), portanto, um dos fatores sempre presentes nos jogos de RPG e que o narrador (mestre-do-jogo) precisa considerar, é a sua imprevisibilidade. A construção do roteiro é importante para orientar o narrador sobre quais as ações que realmente podem ter relevância para o desenvolvimento do enredo do jogo,

porém, assim como na vida existem infinitas possibilidades de se resolver um problema, o mesmo pode ocorrer em um jogo de interpretação de papéis. O pesquisador/participante considerou esse fato ao oferecer no princípio das cenas uma descrição profunda e precisa do lugar e das pessoas presentes na cena durante os acontecimentos da história, pois essa descrição foi fundamental para o desfecho das cenas, que resultaram da interação dos jogadores com essas descrições anteriores ou de sugestões dos próprios jogadores durante o jogo. Os jogadores, por vezes, requerem do narrador a apresentação de informações adicionais, instantaneamente, como a presença de um objeto na cena, por exemplo. Geralmente, nesses casos, a sugestão proposta pelos jogadores pode ser definida aleatoriamente numa rodada de dados para uma determinada porcentagem.

O pesquisador/participante entendeu que ao elaborar um roteiro das sessões não estava orientando unilateralmente o desenvolvimento do enredo, mas contribuindo para o envolvimento dos personagens numa trama pré-estabelecida, como pré-texto dramático, que receberia livres interações e uma resolução, muitas vezes inesperada, para as cenas propostas. Os jogadores/participantes também entendem que a interação direta dos jogadores foi fundamental para os acontecimentos do jogo e para o desenvolvimento da história apresentada pelo pesquisador/participante.

Essa experiência de jogo, construída coletivamente pelos participantes, que pode resultar numa história compartilhada, também pode ter sua formulação explicada pelo modelo semiótico de leitura actancial do teatro, proposto por Anne Ubersfeld em *Para Ler o Teatro* (2005). Os jogadores/participantes são *actantes*²³ nessa história, tentando manifestar seus desejos de ação sobre o objeto (roteiro) proposto pelo pesquisador/participante, mas regulados pelas regras propostas pelo sistema jogado. Os jogadores/participantes orientados livremente a criar uma personagem apontaram as suas *flechas do desejo*²⁴ para os diversos objetos apresentados pelo pesquisador/participante/narrador, que atuou junto com o sistema de jogo como elemento opositor aos jogadores/participantes/personagens, pois era este primeiro quem orientava a flecha do desejo dos antagonistas da história, enquanto o sistema de jogo regulava o desejo dos actantes, pois uma rodada de dados sempre é capaz de

²³ UBERSFELD, 2005, p. 34.

²⁴ UBERSFELD, 2005, p. 46.

definir o sucesso ou não de um jogador. O pesquisador/participante, como narrador (mestre-do-jogo), tinha essa função dupla, portanto, ao mesmo tempo em que ele apresentava o objeto aos actantes, era responsável em opor-se criativamente aos desejos destes, como forma de motivar a continuidade da trama e de manter a sua atenção e a sua atividade constantes, respeitando a autonomia e o desejo dos jogadores em continuar desenvolvendo determinada parte do enredo sugerida ou não.

Dentro de uma definição huizinguiana para os jogos, o RPG de mesa não é apenas uma manifestação dramática dos sujeitos (παιδιά ou άθυρμα, para os gregos, características do jogo dramático infantil), mas também uma competição (άγών), pois os jogadores vivem sentimentos de disputa contra o sistema do jogo e de vitória sobre o narrador, que estão vinculados ao resultado favorável obtido nos dados. Como dito anteriormente, pelo ponto de vista cailloisiano, o RPG apresenta a exata medida de todos os gêneros de jogos; mais ainda, transita entre os dois princípios primordiais *Paidia* e *Ludus*, afinal, enquanto em alguns momentos “reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improvisado e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia” (CAILLOIS, 1990, p. 32), noutros há no RPG

(...) uma necessidade crescente de [o] subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar [os jogadores] criando-lhes incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado (CAILLOIS, 1990, pp. 32-33 - grifo nosso).

Nesse tipo de jogo, “o papel da competição, da sorte, do simulacro e da vertigem” (CAILLOIS, 1990, p. 32) são os de possibilitar uma experimentação ativa sobre “a criação artificial entre os jogadores da condição de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens” (CAILLOIS, 1990, p. 39).

O narrador (ou mestre-do-jogo), portanto, tem sempre que lidar com duas possibilidades primárias para cada cena: o sucesso ou a falha dos jogadores – o que pode acontecer de vitorioso para os jogadores e o que pode acontecer de ruim? Contudo, essas vitórias e derrotas podem acontecer parcialmente, pois são reguladas pelo elemento aleatório do jogo.

A organização das estruturas inerentes aos conflitos enfrentados pelos jogadores, tem analogia direta com o estudo da intriga como estrutura literária, como apontado por Todorov:

Pode-se apresentar a intriga mínima completa como a passagem de um equilíbrio a outro. Esse termo equilíbrio, que tomo de empréstimo à psicologia

genética, significa a existência de uma relação estável, mas dinâmica entre os membros de uma sociedade: é uma lei social, uma regra do jogo, um sistema particular de troca. Os dois momentos de equilíbrio, semelhantes e diferentes, estão separados por um período de desequilíbrio que será constituído de um processo de degradação e um processo de melhora (TODOROV, 2006, p. 88).

Também Martin Esslin faz a seguinte afirmação sobre a estrutura da narrativa dramática:

Para usarmos os termos mais simples e correntes, a tarefa básica de qualquer pessoa preocupada em apresentar qualquer espécie de drama a uma plateia consiste em captar a atenção desta e prendê-la pelo tempo que for necessário. Somente quando este objetivo fundamental houver sido atingido é que poderão ser alcançados objetivos mais elevados e ambiciosos tais como a transmissão de sabedoria e compreensão, a poesia e a beleza, o divertimento e o relaxamento, o esclarecimento e a purgação das emoções (ESSLIN, 1978, p. 47).

Assim, a gravação antes de cada sessão feita pelo pesquisador/participante em forma de depoimento serviu também para orientar o seu desejo para aquela sessão e o seu antagonismo aos participantes durante o jogo. Contudo, diversos outros elementos precisam ser roteirizados em conjunto com o desejo antagônico do narrador. Cenários da ação, personagens não jogadores que interagirão com os jogadores e possibilidades de desfecho são alguns desses outros elementos a serem relevados durante a elaboração da história de um RPG. Portanto, esses roteiros não precisam de ser registrados, porque podem ser alterados a todo o momento. É muito importante que o narrador tenha alguma flexibilidade e capacidade de improvisação para perceber os desejos dos jogadores e equilibrar a proposta roteirizada com esse desejo, de modo a mantê-los participativos durante o jogo. Ainda é preciso salientar que a orientação do encadeamento dramático conduzido pelo narrador segue parcialmente a lógica da dramaturgia para os videogames, como explica Victor Cayres:

O desenvolvedor pretende apresentar um obstáculo passível de ser resolvido, feito para ser superado. O dramaturgo não necessita agir assim, mas apresentar um conflito superável é sempre uma possibilidade. É importante também perceber que a ideia do conflito no drama está vinculada à da intencionalidade. Sendo assim, esse conflito é de vontades, paixões ou interesses humanos que podem partir tanto de contradições internas do próprio protagonista como da oposição oriunda de um indivíduo ou de um grupo (CAYRES, 2010, p. 114).

Porém, diferentemente dos videogames, no RPG de mesa é possível fazer com que o desenvolvimento da história seja totalmente dependente das particularidades e

dos interesses das personagens em jogo, o que não ocorre nos MMORPGs ou nos RPGs para videogame, em que não é possível mudar a história a ser jogada, nem o personagem, ou é possível apenas jogar com “avatares” diferentes, ou em posições estratégicas específicas. Portanto, somente a primeira sessão desse tipo de jogo com caráter coletivo e com objetivo dramático deve ser roteirizada de maneira a ser mais universal. Devem ser pensadas cenas abertas, que possam receber qualquer tipo de personagem, de qualquer lugar ou classe social, porque os roteiros subsequentes precisarão ser orientados a partir das ações e reações promovidas pelos jogadores ao interagir com seus personagens nessa primeira sessão.

Esse primeiro roteiro deve servir como um termômetro do grupo. O narrador precisa ter aguçada sensibilidade para entender os desejos dos personagens e, assim, poder pensar quais as possibilidades de oposição (desafios, ou *quests*) mais interessantes (dramaticamente) de serem oferecidas para os jogadores cumprirem. As sessões seguintes podem ser roteirizadas previamente, junto com a primeira, mas elas podem ser radicalmente modificadas de acordo com o interesse do grupo – basta apenas que os personagens apontem uma direção contrária à planejada.

O pesquisador/participante roteirizou as sessões subsequentes, sempre a partir do desenvolvimento encaminhado pelos jogadores/participantes durante o jogo anterior, como forma de agravar o interesse dos jogadores em seus pontos de oposição da intriga. A intriga inicial, proposta na primeira sessão, pôde desdobrar-se em diversas outras intrigas subjacentes, que demandaram propostas de cenas mais complexas, tornando-se elementos vivos, que tentaram dialogar em específico com cada personagem. Essa roteirização subsequente permitiu à narração do pesquisador/participante flexibilidade para descrever situações e elementos materiais, durante as sessões, que pudessem se relacionar subjetivamente com cada personagem e alternar os pontos de equilíbrio entre os personagens.

Por último, esses depoimentos gravados em vídeo também puderam servir como um registro da esquematização semiótica da narrativa escolhida para unir esses personagens.

Antes da primeira sessão, no dia 04 de junho de 2017, o pesquisador/participante gravou o seguinte depoimento:

Nesse primeiro jogo eu vou tentar construir um ambiente em que os participantes desenvolvam uma empatia, uma unidade de grupo para enfrentar os obstáculos... enfim, interagir com os conflitos que serão apresentados durante o jogo.

O roteiro para essa sessão foi organizado sobre três cenas.

A primeira cena era a palestra do Mestre Akasha, indiano, Paramahansa Rajnish, no “O Ponto”, centro cultural alternativo da cidade de Dourados, intitulada “Princípios e Práticas da Akasha”. A cena foi em sua maior parte uma apresentação das condições meta filosóficas em que estavam sendo inseridos os personagens feita pelo narrador, utilizando da voz do personagem, o Mestre Akasha. O conflito principal pré-estabelecido para a cena aconteceu ao final da esvaziada palestra, (estavam presentes apenas os personagens, e mais dois NPCs, um homem loiro e alto e uma mulher chinesa alta, vestida em roupas de couro). Um homem se levanta do público, grita palavras em alemão e saca uma arma. Os personagens deveriam então tentar salvar o mestre palestrante ou deixá-lo ser assassinado.

A segunda cena era o encontro dos personagens com um jovem indígena, que estava pedindo comida em frente a uma pizzaria movimentada da cidade. Nessa cena, o objetivo era fazer os personagens perceberem o preconceito que existe na cidade com a população originária, ao decidir se convidariam o pequeno Urupuã para comer com eles dentro da pizzaria ou não. A ideia era descobrir se esses personagens estariam reforçando os preconceitos da cidade ou sofrendo preconceito advindo da censura social, promovida pela dinâmica de atendimento recebida na pizzaria.

A terceira cena foi a presença dos personagens em uma festa do milho, na aldeia urbana de Jaguapyrú. A festa era um pretexto para fazer os personagens entrarem em contato com a lenda dos Kaiowá sobre o Jaguaretê²⁵ e a história da maldição de Dourados e para testemunhar o ódio da cidade sobre os originários, ao ver uma pequena menina indígena chegando à festa ferida com um tiro nas costas. Sobre a lenda e maldição, o pesquisador/participante construiu a seguinte mitologia, inspirado nas histórias dos Kaiowá.

Os dois irmãos Kaiowá, depois de vagar por três dias e três noites, pararam em frente a uma casa pedra. Eles não sabiam que aquela casa de pedra era a casa do Jaguaretê. O Jaguaretê convidou os dois irmãos para entrar em sua casa, mas apenas o irmão mais novo aceitou entrar e não saiu mais. O irmão mais velho, então, entendeu que o Jaguaretê havia comido seu irmão e, num acesso de fúria, matou o Jaguaretê e o enterrou dentro de sua casa de pedra. Em volta desta casa de pedra, o Kaiowá construiu sua aldeia. Porém o Kaiowá não sabia que o Jaguaretê era um bicho mágico que, de dentro de seu túmulo, jurou acabar com a aldeia Kaiowá, impedindo qualquer pessoa estrangeira que chegue perto da sua casa de ir embora, obrigando Kaiowá e estrangeiros a sempre brigarem por aquele pedaço de terra.

²⁵ Onça ou cachorro grande em Guarani-Kaiowá.

No dia 11 de junho de 2017, novamente, antes da segunda sessão de jogo, o pesquisador/participante gravou o seguinte depoimento:

No dia de hoje, eu vou tentar continuar a fazer esse trabalho de unificação do grupo, que foi conduzido no primeiro jogo e vou tentar colocar eles já com alguns obstáculos com alguns conflitos que de alguma forma possam ser generalizados e assimilados por todos, para uma trama conjunta. Vou tentar também pegar os problemas do cotidiano e reforçar, no sentido de construir um conflito maior também, tentar deixar esses conflitos mais pesados para os participantes. Vamos ver como eles desenvolvem os personagens a partir dessa proposta.

O roteiro dessa sessão também continha três cenas.

A primeira cena estava pautada na descoberta dos personagens de que a fuga do Mestre Akasha, pelo Paraguai, foi malsucedida e que a pessoa que o estava ajudando a escapar possivelmente havia sido morta.

A segunda cena era da veterinária, Ariel, recebendo uma intimação para defender-se de uma acusação de posse ilegal de terras, por parte de um rico fazendeiro da cidade. Descobrir quem é esse fazendeiro e o que ele faz poderia ajudá-los a descobrir quem está por trás da tentativa de assassinato ao Mestre Akasha.

A última cena roteirizada para essa sessão era a do interrogatório do homem contratado para matar o Mestre Akasha. O objetivo aqui era que, persuasivamente, os personagens conseguissem descobrir sobre uma organização secreta religiosa determinada a exterminar as pessoas que tenham acesso à Akasha.

Na terceira sessão de jogo, no dia 14 de junho de 2017, o pesquisador/participante gravou outro depoimento:

No jogo de hoje, eu vou tentar aprofundar o conflito dos personagens em relação ao desenvolvimento da trama e vou tentar reuni-los em torno de uma perda irreparável para o grupo. Eu vou tentar deixar para eles decidirem qual vai ser essa perda, vamos ver qual será a prioridade dos obstáculos que eles vão escolher para solucionar agora.

Para roteirizar essa sessão, o pesquisador/narrador previu quatro cenas.

Na primeira cena, os personagens receberiam uma ligação da agente secreta da República Popular da China, Yumi, dizendo que ela conseguiu escapar da emboscada no Paraguai, falsificando a sua morte, mas não conseguiu evitar que o Mestre fosse sequestrado, e que agora ela precisava ser resgatada por eles.

A segunda cena, concomitante à primeira, era a de um pedido recebido por um dos personagens, de compra de um cavalo, que deveria ser feito na fazenda do homem responsável pelo atentado ao Mestre Akasha.

A terceira cena era uma festa de recepção de um padre alemão, um dos responsáveis pela organização secreta que os está caçando. Os personagens poderiam descobrir que essa festa também era para comemorar a captura do Mestre Akasha pela organização, que poderia finalmente entregá-lo ao padre alemão.

O ápice do desenvolvimento da trama dos jogos estava previsto para acontecer na quarta sessão, que acabou sendo realizada somente em 09 de julho de 2017. Para esse dia, o pesquisador/participante gravou este depoimento:

Chegamos ao ápice da trama. Os participantes vão começar a ter agora uma ideia do que eles estão envolvidos, quais são os sacrifícios que eles vão ter de fazer na vida para continuar neste empreendimento. Enfim, vou tentar aprofundar os dramas pessoais deles, para eles, ao mesmo tempo, decidirem se eles continuam no jogo, ou se acham como eles vão sofrer essas mudanças que o jogo está trazendo para a vida desses personagens.

O pesquisador/participante precisou reescrever o roteiro dessa sessão, e organizou duas cenas principais, que se adequariam aos acontecimentos extraordinários do último jogo.

No primeiro momento do jogo, o narrador fez uma tentativa de descrever a atual realidade do apartamento de dois quartos de um dos personagens, em que ao todo sete pessoas estão reunidas, e precisou acomodar na trama a presença do Mestre Akasha e o retorno da agente secreta chinesa Yumi, agora como NPCs ativos (controlados pelo narrador). A partir dessa incorporação e reorganização do grupo, o Mestre Akasha entrou em contato com a lenda do Jaguaretê, o que o faz pensar que podia não ser coincidência a sua presença na cidade. Ele pediu, então, para conhecer a anciã indígena, que contou o mito para os personagens. O contato do Mestre Akasha com essa anciã ajudaria os jogadores a descobrirem de que maneira o Mestre forneceria mais pistas para essa investigação sobre a verdade por trás da lenda.

Em 16 de julho de 2017 aconteceu a quinta sessão de jogo. O pesquisador/participante deu, novamente, seu depoimento:

Eu vou começar o desenrolar da trama e apresentar algumas possibilidades de desenvolvimento. Eu vou desenvolver também alguns problemas cotidianos que estão acometendo os personagens. As cenas agora acontecem com um tempo mais dilatado, há muitas possibilidades de resolução.

Esse jogo foi roteirizado em quatro cenas.

A primeira cena se apoiou na proximidade do julgamento de uma ação de desapropriação de terra sofrida pela personagem Ariel e na sua necessidade em reaver documentos que estavam em sua propriedade para compor o processo, quando sua fazenda encontrava-se ocupada ilegalmente por um bando de capangas do grupo rival. Os jogadores/participantes foram estimulados nessa cena, pelo pesquisador/participante, a organizar detalhadamente um plano hostil de infiltração e extração, na propriedade do personagem, a traçar objetivos de curto prazo para os personagens e reunir recursos para comprar equipamentos e armas ilegalmente no Paraguai.

A segunda cena consistiu efetivamente na invasão e extração do documento pelos personagens.

A terceira cena foi a do julgamento propriamente dito. A personagem foi obrigada a passar não somente pela experiência constrangedora que é qualquer julgamento, como também a perceber de que maneira as ações furtivas e hostis de seus companheiros acabaram por repercutir na sociedade e que consequências jurídicas tiveram.

A quarta cena, na verdade, aconteceu simultaneamente à primeira cena. Durante o tempo de planejamento dos personagens, o Mestre Akasha pediu para passar um dia inteiro na aldeia indígena. Lá ele teve contato com diversas experiências culturais dos Kaiowá, o que lhe permitiu, ao final do jogo e no dia seguinte ao julgamento, apontar precisamente aos personagens onde estava enterrada a casa de pedra do Jagaretê: embaixo da Biblioteca da Universidade Federal da Grande Dourados.

O resultado dessa descoberta foi roteirizado em uma única cena de jogo para a sessão que aconteceu no dia 17 de julho de 2017.

O jogo de hoje vai ser orientado para resolver a última cena que foi bem complexa, em que tivemos uma ação paramilitar praticamente. E agora eles vão ter que caminhar definitivamente para uma resolução, que está tomando um caminho inesperado, e vão ter que aprofundar esse caminho para poder chegar ao final da história.

Essa grande descoberta arqueológica demandou, principalmente do personagem Klaus, como docente da Universidade, enfrentar toda a burocracia necessária para apresentar um projeto de pesquisa que lhe permitisse requerer uma

sala na Biblioteca. Essa sala seria usada como sítio de escavação pelos personagens, até o cume de uma pirâmide asteca, enterrada a quinze metros de profundidade.

O grupo precisou planejar como seria realizada a retirada de terra da sala, a frequência de entradas e saídas durante o dia e a movimentação noturna, para não levantar suspeitas de suas atividades.

Após explorarem as antigas câmaras cobertas de poeira e musgos, eles acabaram por encontrar um esqueleto, misteriosamente em pé, vestido com restos de um uniforme de guerreiro jaguar asteca. Eis o encontro dos personagens com o Jaguaretê.

A sétima e penúltima sessão aconteceu no dia 23 de julho de 2017. Antes, o pesquisador/participante gravou o seguinte depoimento:

O jogo caminha para o seu final. Ainda existem alguns poucos obstáculos a serem percorridos, nem todas as respostas foram alcançadas, mas a unidade de grupo está construída. Existe uma experiência comum que uniu todos e existe, agora, até um laço afetivo entre os personagens criados no jogo.

Na sessão anterior, os personagens acabaram sendo surpreendidos pelos seus antagonistas dentro dessa descoberta arqueológica subterrânea. Boa parte dessa sessão se resumiu em resolver as hostilidades oriundas desse encontro e encaminhar alternativas para os jogadores acomodarem esse evento traumático nos personagens.

Os jogadores/participantes acabaram por propor uma cena, não roteirizada anteriormente, a qual o pesquisador/participante precisou desenvolver. Os personagens decidiram explorar a relação entre o filho do fazendeiro responsável por toda a perseguição a eles e sua mãe, que fora resgatada pela personagem Ariel, para obter informações sobre a organização religiosa, responsável pelo atentado contra o Mestre Akasha.

Outro resultado dessa cena foi a captura de um dos líderes dessa organização religiosa criminosa. Os personagens foram colocados em situação de disputa ideológica com o seu principal antagonista.

Por fim, os personagens decidiram levar os restos mortais do Jaguaretê para os Kaiowá, que decidiram queimá-lo em uma grande cerimônia, e, assim, acabar com a maldição que aprisiona os estrangeiros.

Finalmente, no dia 06 de agosto de 2017, os participantes se reuniram para a última sessão de RPG.

No final de hoje temos um grupo agregado em torno de uma metafísica comum, de Narrativa Fantástica, que eles construíram junto com a história.

Uma metafísica que agora eles utilizam como querem, com a qual têm alguma afinidade. E têm personagens já com experiências definidas dentro de um grupo, para orientar suas funções, seus desejos; suas vontades de interpretação dos jogadores para aquele personagem vão se afunilando e agora vamos terminar e partir para a escrita mesmo, ver o que vai surgir de proposta. Vamos ver como o grupo vai reunir todas essas informações, todas essas experiências de personagens, e como iremos delimitar a possibilidade de aproveitar isso tudo poeticamente.

A principal orientação de roteiro para esse jogo estava centrada na fuga dos personagens da cidade de Dourados. Encerrada a maldição do Jagaretê, e estando recuperados fisicamente todos os personagens e NPCs, o objetivo dos personagens, agora, era o de tentar desarticular a organização religiosa paramilitar da cidade, desfazerem-se de todas as suas posses e bens imóveis e empreender uma fuga para Assunção, no Paraguai, de onde eles poderiam viajar de avião para a China, com a agente secreta Yumi, para integrar uma agência de proteção global chinesa.

3.3.1. A criação das personagens

A metodologia da “História das Ideias”, de Franklin Baumer, apareceu num primeiro momento, como uma proposta para a criação dos personagens. Dentro de um contexto filosófico ainda universalista, Baumer propõe em seu livro *Pensamento moderno europeu* (1977):

A história das ideias concentra-se essencialmente nas respostas às perguntas perenes. Mas o que são, precisamente, essas questões perenes? É importante ser preciso, porque tais questões fornecem a estrutura, assim como as suas várias respostas fornecem o conteúdo principal dessa obra. De um modo geral, são questões que o homem levanta, mais ou menos continuamente, através de todas as gerações e de todas as épocas. Devem distinguir-se das questões meramente temporárias ou oportunas que têm sua altura própria e depois caem no esquecimento, porque ou são <<resolvidas>> ou não mais parecem ser relevantes. (...) Como pode o homem não se interrogar continuamente sobre Deus, a Natureza, o Homem, a Sociedade e a História? (BAUMER, 1977, p. 27).

Nesse momento, a proposta estava centrada na total liberdade de criação dos personagens do jogo, de modo que estes iriam, a partir de seus motes pessoais, construir suas personalidades, obtidas num sorteio das perguntas perenes e na apropriação das regras do jogo, para, então, finalmente criarem suas histórias. Dessa forma, o narrador esperaria a criação dos personagens e procederia a uma primeira interação com estes para definir os rumos da ficção. Contudo, no primeiro dia de conversa com alguns jogadores, estes apontaram como seria importante a existência

de uma base anterior, em que eles pudessem se apoiar. Ou seja, os personagens também seriam criados anteriormente a primeira sessão, e somente a questão perene seria sorteada entre os jogadores/participantes para orientar a construção da identidade de cada um. Assim, na primeira sessão, eu apresentaria aos jogadores alguns arquétipos de personagens que eles poderiam escolher para jogar, e explicaria as regras que foram utilizadas para a criação destes. Porém, durante a sessão, os jogadores rejeitaram os personagens propostos e decidiram construir seus próprios personagens. Essa rejeição não interferiu ou forçou qualquer alteração na trama inicial que o pesquisador/participante proporia. Independente dos personagens que fossem criados a proposta de jogo e a cena inicial foram pensadas como cenário aberto, capaz de acomodar qualquer pessoa naquele lugar, naquele momento.

Como a criação dos personagens foi priorizada a partir da origem geográfica e cultural dos mesmos, o resultado foi uma variedade de personagens de culturas diversas. Um cientista paulista (que se pergunta sobre a Sociedade), uma agente secreta chinesa (que se pergunta sobre a Divindade), uma bruxa wicca inglesa (que se pergunta sobre a Natureza), uma médium espiritualista paulista (que se pergunta sobre o Homem) e um gênio da computação douradense (que se pergunta sobre a História) foram os personagens que apareceram na primeira sessão. Porém, dois jogadores/participantes, por motivos pessoais, precisaram abandonar o processo. Logo foi convocado um substituto apenas, para compor o grupo final desta pesquisa-ação, de quatro jogadores/participantes e um pesquisador/participante, totalizando cinco participantes. E os personagens que foram utilizados durante o processo foram: o historiador paulista Klaus; a médium espiritualista Sophia; o gênio da computação douradense Douglas; e Ariel, uma veterinária douradense (que se pergunta sobre a Natureza). Cada um dos jogadores/participantes criou sua ficha com base no sistema de jogo oferecido pelo pesquisador/participante.

A criação de personagens nesse sistema de jogo categoriza atributos e habilidades que ajudam a compor uma descrição funcional do personagem para cada situação do jogo. Seguindo o pensamento de Caillois, a criação da ficha de personagem opera como um elemento equalizador do sistema entre os jogadores e, ao mesmo tempo, permite ao jogador auferir interesse no desenvolvimento do seu personagem. Ao final de cada sessão os jogadores são premiados com “Pontos de Experiência”, que podem ser gastos para aumentar esses atributos e habilidades dos

personagens, o que incorrerá em uma maior probabilidade de o personagem ter sucesso numa rodada de dados. A quantidade de pontos de atributos e habilidades presentes na ficha do personagem, além de ser uma forma de determinar no imaginário do jogador sobre a definição de características para um personagem, também serve como pré-texto dramático aos jogadores para ajudá-los a se situarem no contexto das cenas e orientar suas ações.

Os jogadores/participantes puderam realmente aprofundar a história de vida desses personagens durante as sessões de jogo. A proposta apresentada pelo pesquisador/participante de metafísica teosófica agregadora que permitiu reunir ficcionalmente esses personagens exigia uma troca profunda de experiências vividas pelos personagens para funcionar. Portanto, durante alguns momentos, para dar sequência à história e conseguirem informações pertinentes que poderiam ajudá-los, os jogadores eram obrigados a recriar pequenas lembranças autobiográficas dos personagens. Essas lembranças foram muitas vezes construídas a partir de informações obtidas pelos jogadores durante a sessão, ou relacionadas a pessoas e eventos que surgiram durante a história, como a personagem Sofia, que foi abusada na infância por um NPC, ou a personagem Ariel, que teve um relacionamento homoafetivo com uma NPC, por sugestão inclusive dos próprios jogadores.

Dessa forma, a ficha de personagem, ainda que seja elemento material de jogo e contextualize o jogador dentro de uma proposta dramática, deve servir apenas como uma referência para o jogador, pois o verdadeiro desenvolvimento da personalidade dos personagens acontecerá em jogo, na interação direta entre si, entre estes e outros personagens em jogo e também na relação entre os jogadores fora de jogo (em OFF).

3.3.2. O jogo e seus desdobramentos

Na proposta inicial desta pesquisa, os jogos aconteceriam em oito sessões semanais, contínuas, para tornar o processo dramatúrgico disciplinado e objetivo. Contudo, mesmo que se construa uma agenda com alguma antecedência e se tente construir um discurso de responsabilidade e de dedicação para com a pesquisa, em qualquer área da ciência e da arte, as contingências individuais e a imprevisibilidade da vida sempre estarão presentes nesses trabalhos, principalmente nos processos coletivos.

Nesta pesquisa, a presença dessas contingências esteve na dificuldade de manter continuadas as sessões, que acabaram sendo oito, mas com alguma variação entre duas por semana ou mesmo duas semanas sem uma sessão. Feriados e trabalho foram as principais dificuldades apresentadas para o andamento do processo.

Mesmo com essas dificuldades, o envolvimento e o interesse dos participantes na pesquisa não foram afetados, pelo contrário. O que se observou foi um aumento do envolvimento dos jogadores/participantes com a história do jogo durante as sessões ocorridas com um tempo maior de distância, ao passo que as sessões mais próximas entre si eram mais dispersas e um pouco menos produtivas. O que se observou também foi como a história proposta pelo pesquisador/participante, desenvolvida pelas ações desses jogadores/participantes e orientadas pelo sistema do jogo, permitiu reuni-los em torno de uma narrativa ficcional, o que lhes conferiu repertório cultural particular de especulação cotidiana, como uma novela ou um seriado de televisão. Todos os jogadores/participantes são pessoas que se conhecem e que compartilham informações diariamente entre si, e relataram como passam algum tempo do dia conversando sobre a narrativa do jogo e suas possibilidades. Inclusive abriram um grupo no aplicativo móvel *WhatsApp* para conversar e trocar informações sobre o jogo. Como explicou Leonardo Brandão:

A alta capacidade de imersão e agência desse tipo de jogo torna-o, com frequência, uma experiência viciante: jogadores com tendência ao escapismo encontram no RPG um prato cheio para exilarem-se em seus mundos de fantasia e, mais do que isso, participam ativamente da construção desta realidade fantástica, o que pode levantar questionamentos interessantes se observarmos o tipo de ficção gerada por cada um (BRANDÃO, 2015, p. 15).

O trabalho com o RPG de mesa tem alto potencial para aprofundar o processo de criação artística, na medida em que oferece uma alternativa de experiência imersiva aos participantes, com alta possibilidade de desenvolvimento do interesse coletivo nessa participação, além de contribuir para um engajamento objetivo do imaginário dos artistas, mesmo que apenas como inspiração referencial, na construção concreta de uma personalidade, para a sua obra. A vertigem compartilhada pelos jogadores durante as sessões ajuda também na construção de uma experiência coletiva capaz de aprofundar os laços afetivos entre os mesmos.

A aderência da concentração dos jogadores é proporcional à atenção e ao envolvimento de espectadores de uma série televisiva ou de um filme, ou de uma peça

de Teatro, mas com o diferencial da possibilidade interativa dos jogadores, que pode ir sendo agregada ao desenvolvimento da história. O pesquisador/participante intentou alcançar um nível constante de concentração e envolvimento dos jogadores/participantes por meio da exploração da interatividade que o RPG de mesa propicia. O narrador (ou mestre-do-jogo) manifestou uma contínua preocupação em os inquirir nos momentos de claro desinteresse, ou tédio, sobre onde eles gostariam de ir, com quem gostariam de estar e o que iriam fazer a seguir. Com a ajuda desse trabalho ativo com os desejos dos jogadores em relação as suas personagens o pesquisador/participante inseriu os microconflitos roteirizados anteriormente, como consequência do envolvimento de todos com o conflito maior agregador, de forma que o desenvolvimento da história trabalhasse com o suspense dos jogadores quanto ao momento de resolver algum desses conflitos, enquanto eles organizavam suas ações e traçavam outros objetivos. Novamente, Esslin explica que cada cena ou elemento da ação depende de um suspense estrategicamente determinado:

Porém, ainda existe um terceiro elemento de suspense, microcósmico e puramente local, presente em todos os momentos de todas as peças bem planejadas – o microsuspense de cada fala isolada do diálogo ou de cada pequeno detalhe ou atividade física ou gestual nos quais os atores estão engajados em exato momento (ESSLIN, 1978, pp. 50-51).

Para o desenvolvimento tanto da história do jogo como da história dos personagens, a bagagem pessoal de referências culturais foi determinante para alguns jogadores. Conforme os acontecimentos se desenvolviam a partir da narrativa conjunta entre narrador e jogadores, comentários sobre alguns filmes ou séries que poderiam ter inspirado o narrador ou determinado jogador emergiam das discussões acaloradas das sessões e, inclusive, influenciaram tendências de agir dos personagens.

O pesquisador/participante buscou atribuir aos jogadores/participantes determinados conflitos e situações de jogo que não só contextualizassem localmente as personagens, com relação a suas atribuições cotidianas, rotinas e deveres, como também pudesse funcionar como um diferencial da expectativa dos jogadores/participantes em relação a possibilidades de interação com a história, na forma de um equilíbrio sobre a alternância entre cenas como um princípio de conflito e cenas de resolução de conflito. Essas cenas eram sempre apresentadas dentro de uma expectativa de interação dos jogadores, tanto para a aceitação da proposta como

para a negação, fora a certeza de que a resolução ainda poderia ser inesperada devido a uma rodada malsucedida de dados.

A relação dos jogadores/participantes com a experiência de jogo revelou ainda uma insegurança na passagem para a escrita dramatúrgica. Durante a sessão de escrita, ninguém solicitou papel, *notebook*, *tablet*, ou qualquer material necessário à produção textual, mesmo tendo sido oferecido esses materiais pelo pesquisador/participante. Também ninguém se prontificou a sugerir como poderia ser o processo de adaptação dessas experiências vividas com os personagens construídos no jogo. Pelo contrário, eles se colocaram em posição de experimentação cênica com o material quase que prontamente. Possível indicação que a situação de atores/intérpretes e de jogadores, estimulou-os mais a quererem continuar jogando, inclusive na sessão de criação do próprio do texto dramático, do que lhes conferiu confiança para se colocarem individualmente em situação de escrita fora de seus próprios personagens. Talvez porque a experiência e a segurança com a escrita não seja algo que se possa adquirir por meio apenas de um jogo, é preciso praticar e se lançar nesse empreendimento. Mesmo assim, esta atividade foi capaz de conferir material referencial de criação de um discurso por meio de uma narrativa interativa. O que reforça ainda a necessidade da presença de um dramaturgo com segurança suficiente para acompanhar e formatar possíveis replicações deste estudo.

O pesquisador/participante fez uma série de sugestões de possibilidades de experimentação com os jogadores/participantes antes da opção oferecida pelo grupo de trabalhar com o material do jogo em uma improvisação cênica. Foram elas: entrevistas gravadas com os personagens, livre apresentação biográfica monológica das personagens para um vídeo e, por último, autoescrita dinâmica. A intenção era justamente descobrir se havia algum pronto interesse entre os jogadores/participantes de assumir um papel de escritor dramaturgo, o que não foi o caso.

Como os jogadores/participantes eram todos experientes em processos envolvendo improvisação cênica, a primeira manifestação de interesse, unânime, dos mesmos foi a de iniciar o processo de improvisação dos personagens em uma determinada situação. O pesquisador/participante ofereceu algumas propostas de improvisação de cena e jogos dramáticos individuais e coletivos, e o grupo pela improvisação coletiva. A maneira como decorreu a sessão de escrita do texto

dramático, as improvisações trabalhadas e as ferramentas de escrita adotadas posteriormente pelos jogadores/participantes serão descritas no próximo capítulo.

4. DEFINIÇÃO DA METODOLOGIA DRAMATÚRGICA

O *roleplaying game*, como prática lúdica, tem uma imensa familiaridade com algumas operações dramatúrgicas modernas e contemporâneas como apontadas por Jean-Pierre Sarrazac em sua obra, *Poética do drama moderno e contemporâneo: de Ibsen a Koltès* (2017). David M. Ewalt (2016) explicou que os jogadores de RPG “controlam seus personagens usando uma combinação de narrativa em primeira pessoa e dramaturgia” (EWALT, 2016, p. 25), o que nos induz a pensar que o principal meio lúdico pelo qual o RPG se manifesta é o drama. Alguns grupos de RPG de mesa são tidos pelos seus pares como grupos de verdadeiros obcecados pelo jogo, quando chegam ao ponto de anotar cuidadosamente suas aventuras jogadas e reescrevê-las em verdadeiras crônicas ou romances literários, que também podem ser chamados de *fan-fics* (diminutivo de *fan-fictions*, ficções de fãs). Até a presente pesquisa se desconhecia a existência de um texto dramático inspirado diretamente numa aventura jogada.

O jogo de tecer a narrativa das personagens coloca todos os jogadores em situação de transitar rapidamente entre a *mímese* e a *diegese*, rapsódica. Tanto o narrador (mestre-do-jogo), quanto os jogadores, praticam essa “dramaturgia do tempo da vida”, apontada por Sarrazac. A evidência da presença do discurso mimético e diegético durante as sessões está contida na necessidade deste tipo de jogo, de um conjunto de descrições elaboradas pelo narrador (mestre-do-jogo), na segunda pessoa do plural, dos aspectos sensoriais mais detalhados possíveis dos personagens, dos cenários, dos ambientes, dos objetos, das ações que serão desempenhadas pelos diversos NPCs e, na medida em que os jogadores relatam suas interferências nessas descrições, transferindo as suas vontades de interação para os personagens, acabam movimentando-as no tempo da aventura, na primeira e na terceira pessoa do singular, simultaneamente. No RPG de mesa, a *mímese* do personagem não se materializa no jogador o tempo todo, já que o que predomina é o jogo com a história narrada num nível imaginário, mas miniaturas podem ser utilizadas para facilitar a visualização de contextos da cena, geralmente os jogadores improvisam diálogos entre si na primeira pessoa do personagem interpretado e, no caso mais extremos de apropriação do discurso mimético por estes tipos de jogos, existe o *Live-Action Roleplay*, que exige a interpretação real, corpórea, presente, do personagem pelo jogador.

Cada cena de uma sessão de jogo pode ser entendida como um fragmento autônomo da aventura jogada, porque se demanda algum tempo para que haja uma boa descrição do jogo e uma interação dos personagens com cada quadro apresentado pelo mestre-do-jogo, bem como uma boa descrição dos jogadores de suas ações. O tempo está sempre à disposição de todos durante a descrição da cena, a qualquer momento um jogador pode declarar uma ação que interfira no desenvolvimento do enredo, ou mesmo interromper a fala de um NPC para contra argumentar seu discurso, pedir mais informações, desviar o assunto, etc. Portanto, a interrupção é uma operação dramática empenhada constantemente no RPG de mesa e das mais necessárias para garantir a interação entre o drama individual de cada jogador (a história individual do seu personagem) e o drama coletivo (a história narrada pelo mestre-do-jogo).

A opção, como operação dramática apontada por Sarrazac, é dos dispositivos mais importantes para o desenvolvimento de uma sessão de RPG de mesa. Se um jogador interrompe o narrador é porque assim optou e a sua ação será definitiva para a continuidade da narração. A mudança de atitude ou de comportamento do personagem dentro da trama é definida diretamente pelos jogadores a qualquer momento. As rolagens de dados, que definem o sucesso ou insucesso dos personagens, também podem ser entendidas como ferramenta de opção que confere certa aleatoriedade à ação dramática para buscar uma aproximação das condições reais da vida à ação imaginária proposta pelo jogador. As pontuações da ficha de personagem e as subsequentes rolagens de dados oferecem suporte ao enredo do jogo como reforço daquela afirmação que “nem tudo na vida sai como a gente quer”, e que tanto o sucesso, quanto a falha, são fontes dramáticas para serem apropriadas.

Uma ação malsucedida que tente ser executada novamente por um jogador, pode ser considerada uma repetição-variação. Também alguns elementos recorrentes que se apresentem e orientem a narrativa tais como símbolos, animais, objetos, objetivos, em último caso até mesmo jogar a mesma aventura com os mesmos jogadores noutro dia podem ocasionar a sensação dessa operação dramática em todos.

A antecipação pode ser encontrada dentro da narrativa do RPG. Uma profecia, um pesadelo, um *deja vu*, ou ainda, uma ação obsessiva do personagem induzida

pela regra do sistema, podem indicar caminhos a serem seguidos dentro da trama do jogo, mas nunca para colocar os jogadores em situação de acomodação e distanciamento em relação ao narrado, e sim, para amplificar possíveis tensões e dúvidas sobre as ações a serem desempenhadas pelos personagens durante a aventura.

A retrospectiva também está presente no RPG, uma vez que um jogador se diverte quando é capaz de continuamente manifestar determinados elementos subjetivos da imagem do personagem e da ficção pessoal imaginada, durante o jogo. Em outra hipótese mais contundente, a quinta edição do RPG, *Vampire: the masquerade*, introduz o sistema de *Memoriam*, em que algumas lembranças seculares dos personagens, que tenham caído no “esquecimento” do não-vivo, (na verdade, não sabem o que aconteceu) e sejam importantes para o desenvolvimento da trama, podem ser trazidas de volta pelo narrador (mestre-do-jogo) numa cena específica *on-play* e presentificada, para, então, se retomar a aventura do ponto de interrupção.

As operações dramatúrgicas modernas e contemporâneas caminharam no sentido de um novo paradigma da narrativa da própria humanidade sobre si, afirmou Sarrazac. Os estudos e as peças dos dramaturgos modernos abriram caminho, não apenas para o teatro e as artes, como também para o próprio drama. A formatividade explica bem essa apropriação dos valores culturais e das técnicas artísticas pelas diversas gerações. O *roleplaying game* se apropria das técnicas narrativas forjadas pela escrita literária e dramática ao longo dos séculos e desloca o sentido da arte para o seu sentido mais instintivo: o RPG é drama-jogo; o RPG joga com os fenômenos metadramáticos.

4.1. Sobre o desenvolvimento da presente pesquisa

A proposta de construir um texto de teatro após sessões de RPG surge, por parte do pesquisador/participante, tanto da sua experiência prévia em perceber a viabilidade dos elementos materiais do RPG de mesa, como inspiração para processos de criação artística para a interpretação teatral e como potente ferramenta

pré-textual²⁶ para processos de performances e de elaboração de cenas, quanto do resultado de um aprofundamento bibliográfico feito por este que encontrou algum suporte teórico pertinente na literatura acadêmica que permitisse a experimentação sobre o tema.

O pesquisador/participante, ao definir uma meta específica de criação artística referenciada na experiência dramática produzida pelo jogo, investigou alguns parâmetros de apropriação do RPG para aqueles grupos que têm interesse em diversificar processos de interpretação do texto teatral em práticas coletivas; aos que têm interesse de envolver ativamente os atores na produção do texto dramático, mesmo que haja insegurança destes em colaborar com o processo; e aos que buscam incorporar o RPG de mesa em suas práticas artísticas.

Jogando RPG de mesa, os atores podem contribuir com a produção artística ativamente, por meio da ação de escrita dramatúrgica coletiva, ou acidentalmente, pelas ações e orientações fornecidas pelo ator, expressas pelo personagem jogado. Por ser um jogo tão próximo da linguagem dramática, como afirmam Sarturi (2012) e Brandão (2015), não há como desconsiderar a qualidade das experiências fornecidas por esse tipo de jogo na orientação de processos cênicos de criação. Contudo, a imprevisibilidade do RPG como matéria-prima artística deve ser considerada, como o próprio jogo o é. O que pode ser relativamente orientado, dentro desse tipo de trabalho, é o tipo de história a ser construída para o jogo e que pode ser fundamental para a orientação de qualquer prática dramática.

A apresentação de cenários regionais e familiares aos jogadores pode aguçar a criatividade do jogador e ajudar a conduzir suas ações com alguma verossimilhança, porém as possibilidades de apropriação desse tipo de experiência pela cena são variadas e dependem de uma orientação estética do diretor, do encenador ou do coletivo. A proposta desta pesquisa, portanto, foi trabalhar com pessoas atuantes nas artes cênicas, da cidade de Dourados, MS, que pudessem contribuir com trabalho, não só como jogadores, mas como participantes ativos do processo, orientando o enredo do jogo e colaborando com o seu desenvolvimento, ativamente, contando com o aproveitamento de suas experiências práticas cotidianas e seus valores estéticos, coletivamente.

²⁶ O pré-texto é o roteiro, história ou texto que fornecerá o ponto de partida para iniciar o processo dramático, e que irá funcionar como pano de fundo para orientar a seleção e a identificação das atividades e situações exploradas cenicamente (CABRAL, 2006, p. 15).

Como uma pesquisa-ação em artes cênicas, o desenvolvimento de outros processos de escrita semelhantes a este é previsível, mas também pode resultar em formas diferentes de apropriação do RPG de mesa pelo coletivo, que merecessem ser investigadas e registradas. O pesquisador/participante orientou a ficção do jogo na linha tênue entre realidade e fantasia, apropriando-se ficcionalmente de lugares e situações regionais, no intuito de fornecer alguma familiaridade entre as experiências reais dos jogadores e as experiências a serem produzidas com os personagens, abrindo a possibilidade para que referências linguísticas, regionais, ou culturais pudessem contribuir para a escrita dramática. Além de ser uma forma produtiva de incluir as referências e valores regionais e tradicionais ao processo de escrita, esse tipo de preocupação ajuda também o narrador, em algumas descrições de ambientes e a orientar a concentração dos jogadores, quando necessário, para não se ocuparem em imaginar alguns detalhes que já são demasiados conhecidos. Contudo, vale salientar novamente a imprevisibilidade sobre a presença dessas referências locais na obra.

O pesquisador/participante também buscou atribuir aos jogadores problemas que precisavam ser superados. Esses problemas se caracterizaram como elementos de suspense da história e componente de intriga entre cada personagem. A resolução de cada um desses problemas era a principal atribuição de um personagem individual, quando intriga, e coletivamente, quando suspense. Segundo, Martin Esslin: “a criação do interesse e do suspense (em seu sentido mais lato) está por trás de toda a construção dramática” (ESSLIN, 1978, p. 47). Ainda é preciso salientar que o interesse e o suspense são características paralelas da indeterminação e da tensão que está presente em todos os tipos de jogos, especialmente no RPG, que se apropria também dos elementos aleatórios dos jogos em sua prática. Johan Huizinga (2014) explica:

Apontamos, entre as características gerais do jogo, a tensão e a incerteza. Está sempre presente a pergunta: "dará certo"? Esta condição verifica-se mesmo quando jogamos paciência ou fazemos quebra-cabeças, acrósticos, palavras cruzadas, diabolô etc. A tensão e a incerteza quanto ao resultado aumentam enormemente quando o elemento antitético se torna efetivamente agonístico nos jogos entre grupos. A paixão de ganhar ameaça por vezes destruir a ligeireza própria do jogo. E aqui surge uma distinção importante. Nos jogos puramente de sorte, a tensão sentida pelo jogador só muito fracamente é comunicada a qualquer observador. Os jogos de azar constituem um curiosíssimo objeto de pesquisa cultural, mas devemos considerá-los inúteis para o estudo da evolução da cultura. São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito. Mas essa situação muda logo que o jogo exige aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força. Quanto mais "difícil" é o jogo, maior a tensão entre os que a ele assistem. É possível um jogo de xadrez fascinar os assistentes, embora, apesar disso, ele seja estéril

para a cultura e destituído de qualquer encanto visível. E a partir do momento em que um jogo é um espetáculo belo seu valor cultural torna-se evidente. Mas este valor estético não é indispensável para a cultura: os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização. A representação sagrada e a competição solene são duas formas que surgem constantemente na civilização, permitindo a esta desenvolver-se como jogo e no jogo (HUIZINGA, 2014, p. 55).

Os jogadores/participantes, na sessão de escrita dramática, diante de todas as possibilidades que podiam escolher e mesmo após algumas sugestões de proposta de escrita, escolheram como temática da obra uma situação que fosse diretamente referente ao contexto dos personagens criados em jogo, que pode ser analisada como expressão paródica, pós-moderna, semelhante à linguagem dramática televisiva de séries de ficção.

A orientação artística prévia de alguns dos participantes parece ter sido decisiva na escolha do procedimento escolhido para a escrita dramática. Os participantes, numa proposta de jogo dramático, em muito assemelhado a aquele apresentado por Jean-Pierre Ryngaert (2009), e ao *process drama*, como prática definida por Beatriz Ângela Cabral (2006), improvisaram corpóreo-dramaticamente diálogos entre os personagens. Foram duas improvisações apenas, que foram testadas e gravadas simultaneamente. A segunda situação, contudo, surgiu a partir da avaliação da primeira proposta pelo coletivo, que encontrou limitações para o desenvolvimento do diálogo entre os personagens.

A primeira situação sugerida foi a dos quatro personagens presos em uma sala de interrogatório de uma delegacia. Nessa proposta os jogadores/participantes, agora escritores-pós-jogo, se colocaram em uma situação de improvisação complexa, difícil de orientar a construção dos diálogos entre as personagens, devido ao juízo incriminador que poderia ser agregado a cada palavra dos personagens. A total ausência da quarta parede, a possibilidade de que houvesse um possível leitor/espectador do jogo dramático ou um futuro público limitou a experiência criativa do grupo. Por esse ponto-de-vista, a criatividade textual dos participantes pode ser considerada como vinculada à liberdade dos jogadores para produzir conflitos entre si, sem julgamentos externos.

Com base nessa ideia, os participantes chegaram à segunda proposta, que foi a situação de encarceramento, sem espectadores. Apesar da situação espacial

restritiva de liberdade dos personagens, os escritores-pós-jogo puderam encontrar caminhos para expor as experiências vividas com aqueles personagens, por meio do desenvolvimento das intrigas adquiridas durante o jogo, no contexto de criação do texto.

Os escritores-pós-jogo, mesmo que inconscientemente, aproveitaram-se da experiência produzida pelo RPG de mesa, como indutor de personagem para um jogo dramático. Ryngaert afirma que nos jogos físicos de improvisação entre atores e de trocas de silhuetas, por exemplo,

O personagem nasce e se desenvolve em função de instruções de jogo que possibilitam a intervenção de escolhas individuais, de induções dadas pelo grupo durante uma sessão de entrevista e de um grande número de imponderáveis (RYNGAERT, 2009, p. 160).

Sem interferência externa nenhuma, os quatro jogadores assumiram corporalmente seus personagens e se puseram a improvisar os diálogos. Para tanto, estabeleceram algumas diretrizes indutivas, que foram adquiridas pelos jogadores ao longo das sessões. Dentro da perspectiva de jogo dramático, como proposta cênica dada por Ryngaert, os RPGs de mesa têm potencial de indutor narrativo, de personagem e, inclusive, de espaço. O RPG de mesa funcionou como proposta indutiva para um jogo dramático final e decisivo, e sua transcrição literal, em um texto dramático, é totalmente viável.

Nas propostas de jogos dramáticos de Jean-Pierre Ryngaert, presentes no livro *Jogar, representar* (2009), encontramos diversas aproximações possíveis entre a prática estabelecida por essa experiência, de tal maneira que é possível descrever sua aplicabilidade, em ambas as vias do processo, tanto nas sessões de RPG quanto na escrita do texto. Por exemplo, quando analisa a narrativa como indutor do jogo dramático²⁷, o autor elenca como pontos positivos de uma criação coletiva da narrativa, a manifestação de uma unidade imaginária divertida para todo o grupo. Excluídos aqueles procedimentos preparatórios de uma oficina dramática, no RPG e no jogo da escrita, existiu um constante trabalho de improvisação coletiva de todos os participantes; o erro, a falha, ou a desfortuna encorajou todos, divertidamente, a reverem suas condições constantemente e aprimorarem as suas interpretações dos personagens e suas estratégias durante as sessões de RPG, mas, diferentemente do

²⁷ O jogo dramático é prática de pesquisa de interpretação do ator e prescinde de plateia. O jogo teatral diferencia-se do jogo dramático pelo entendimento de que este último se constitui pela relação estabelecida entre ator e espectador durante a apresentação cênica.

jogo dramático, os escritores/participantes preferiram abdicar dessa possibilidade crítica do improvisado, em favor de uma experiência de imersão total dos jogadores em seus personagens, o que ocasionou na linearidade do enredo, sustentada pela retrospectiva dos conflitos subjetivos dos jogadores/participantes entre si e que emergiram durante as sessões de jogo, além da tentativa de apontar acontecimentos considerados por eles decisivos, para explicar a situação dramática atual dos personagens como o material de escrita dramaturgical.

Após as identificações conceituais das artes cênicas, de André Sarturi (2012) e Leonardo Brandão (2015) para o RPG, também se vê a possibilidade de as instruções do jogo dramático de Ryngaert poderem ser seguidas por um narrador (ou mestre-do-jogo) como forma de aprimorar a experiência de jogo. Assim, não somente o jogo contribui teoricamente para a escrita dramática coletiva, como o jogo dramático também contribui significativamente para orientar futuros narradores (ou mestres-de-jogo) durante as sessões.

Patrice Pavis apresenta o seguinte verbete para “jogo dramático”:

Prática coletiva que reúne um grupo de “jogadores” (e não atores) que improvisam coletivamente de acordo com um tema anteriormente escolhido e/ou precisado pela situação. Portanto, não há mais separação entre ator e espectador, mas tentativa de fazer com que cada um participe da elaboração de uma atividade (mais que de uma ação) cênica, cuidando para que as improvisações individuais se integrem ao projeto comum em curso de elaboração. O fim visado não é nem uma criação coletiva passível de ser posteriormente apresentada ao público, nem um transbordamento catártico do tipo psicodramático, nem um happening, nem uma teatralização do cotidiano. O jogo dramático visa tanto levar os participantes (de todas as idades) a tomarem consciência dos mecanismos fundamentais do teatro (personagem, convenção, dialética dos diálogos e situações, dinâmicas dos grupos) quanto a provocar uma certa liberação corporal e emotiva no jogo e, eventualmente, em seguida, na vida privada dos indivíduos (PAVIS, 1999, p. 222).

Algumas aproximações novamente podem ser feitas entre o processo realizado com o RPG de mesa nesta pesquisa, como indutor de texto dramático, e a definição de Pavis. O RPG de mesa é uma prática coletiva que reúne um grupo de jogadores (atores e professores de teatro) e, após algumas sessões, estes podem improvisar coletivamente com seus personagens, jogados anteriormente, cuidando para que as improvisações individuais se integrem a um projeto de texto comum em curso de elaboração, visando tanto levar os participantes a tomarem consciência dos mecanismos fundamentais do teatro (personagem, convenção, dialética dos diálogos e situações, dinâmicas dos grupos) quanto a provocar uma certa liberação corporal e

emotiva nessa improvisação, que, eventualmente, pode ser transcrita em obra literária dramática e fundamentar produções cênicas.

Mesmo que a estrutura literária tenha sido abordada para a caracterização de uma proposta narrativa para o jogo, no transporte para a escrita dramatúrgica a experiência produzida pelo RPG de mesa neste grupo pode revelar a imensa familiaridade desse tipo de jogo, com jogos dramáticos e processos de indução da cena amplamente em uso. Isso pode ser uma das razões pelas quais o RPG de mesa tenha resistido em se aproximar antes das poéticas cênicas. Se o RPG de mesa demanda uma série de elementos materiais e regras próprias como convenção, os jogos dramáticos vão além da materialidade do jogo, pois é a experiência dramática livre o objetivo final do jogo, e sua materialidade depende apenas dos jogadores. Em ambas as práticas, porém, “existe a negociação e a renegociação dos elementos da forma dramática, quanto ao contexto e aos objetivos dos participantes” (CABRAL, 2006, p. 17). Assim ocorreu com a escrita dramática e a construção do jogo com essa finalidade, como será demonstrado a seguir.

4.2. Sobre a criação do texto dramático

A capacidade do *roleplaying game* de envolver dramaticamente os seus participantes no desenvolvimento de uma personagem revela uma singularidade importante desse tipo de jogo. Ainda que no RPG de mesa as condições do jogo favoreçam um procedimento imaginativo, resolvido mais internamente do que externamente, quando da elocução das ações jogadas, as condições de materialização do personagem pelo jogador acabam sendo limitadas ao repertório subjetivo de cada um, algo que pode favorecer a presença de discursos metalinguísticos na criação textual.

Essa afirmação é possível quando analisamos o processo de desenvolvimento da presente pesquisa e a forma como a experiência de construção de personagens necessárias ao jogo se mostrou fundamental para o processo de criação dramatúrgica empenhada pelos jogadores/participantes.

No começo da experiência, devido à insegurança dos jogadores com as regras e a forma do jogo, a tendência foi a de pedirem para jogar com personagens já construídos anteriormente, nos quais eles pudessem apenas interagir com a história

e as regras, para entender o funcionamento desse tipo de jogo. Assim, participar de um laboratório de *roleplaying game* com todos os jogadores pensando como iniciantes foi fundamental para que se pudesse posteriormente desenvolver a prática poética, pois nesse tipo de jogo parece ser fundamental a autonomia dos participantes na construção do personagem, para que haja um maior engajamento do jogador com o desenvolvimento na história. Segundo Viola Spolin (2010), “A linguagem e as atitudes do autoritarismo devem ser constantemente combatidas quando desejamos que a personalidade total emerja como unidade de trabalho” (SPOLIN, 2010, p. 7).

Depois de uma experiência de jogo anterior com personagens e estereótipos prontos, quando foi oferecida a mesma possibilidade para os jogadores/participantes de se apropriar de um estereótipo para o jogo com objetivo dramaturgico, estes rejeitaram a ideia e optaram por construir autonomamente seus personagens, com inspiração naquelas perguntas perenes de Baumer (1990), que haviam sido sorteadas.

A cada sessão posterior, os jogadores se envolviam mais emocionalmente com seus personagens, e isso pôde ser comprovado pelo apego e apelo para o fortalecimento dos mesmos, por meio de pontos de experiência. Os jogos de *roleplaying game*, em geral, quantificam as ações desenvolvidas pelos jogadores em pontos que podem ser gastados na ficha de personagem para aumentar os números de rolagas (ou jogadas – do inglês *dice rolls*) de dados, que favoreçam os jogadores. Os jogadores mais apáticos ao jogo geralmente gastam pouca experiência e não se interessam em desenvolver seus personagens, por acabarem sendo mais espectadores ou seguidores da ação de outros participantes, mais do que efetivamente tomadores de iniciativas criativas. O apego ao desenvolvimento do personagem e o apelo por mais pontos de experiência, sempre, ao final das sessões, é característica de um entusiasmo com o jogo e com a sua participação neste.

Porém, diante da possibilidade de criação de dramaturgia a partir da experiência vivida com personagens jogados em sessões de mesa de RPG, estes não pensaram na possibilidade de construção de uma narrativa em terceira pessoa, épica, ou mesmo numa ampliação semiótica (reformulação por proposta de outros signos cênicos) do espaço, por exemplo, para a construção do texto. Também não ousaram discutir os padrões da apresentação cênica ou propor padrões diferenciados de realização do contexto espetacular. Talvez a própria condição material da pesquisa (o

registro da sessão de criação do texto em uma gravadora de vídeo) possa ter direcionado também a orientação da poética criativa escolhida pelos participantes.

Os participantes, diante da ideia de o texto surgir num espaço de encarceramento – metáfora para uma restrição das ações dos personagens –, de pronto aceitaram-na, o que parece ter tido um efeito fundamental na proposta desta presente poética textual. Uma possível interpretação para esse fato também é a do entendimento de que, independentemente do apego dos jogadores por suas personagens, como fora refletido na necessidade de todos improvisarem, interpretando os mesmos personagens que criaram, em primeira pessoa, existe uma percepção ética de que as ações dos personagens são demasiado excessivas, não convencionais e altamente perigosas, o que os obriga a um encarceramento moral e da expressividade dessas subjetividades.

Na proposta de jogos de improvisação de Viola Spolin, encontra-se um capítulo inteiro para o “Onde”. Para Spolin, o “onde” do jogo de improvisação é matéria concreta da atuação e ambienta a criação cênica em três níveis: imediato, geral e amplo.

O espaço imediato é a área mais próxima de nós: a mesa onde comemos, com os talheres, os pratos, a comida, o cinzeiro etc. O espaço geral é a área na qual a mesa está localizada: a sala de jantar, o restaurante etc., com suas portas, janelas e outros detalhes. O espaço amplo é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu etc. (SPOLIN, 2010, p. 81).

O espaço imediato dos personagens fora restrito a uma mesa, na primeira proposta de criação; o espaço geral era uma sala de interrogatório em uma delegacia de polícia de Ponta Porã (espaço amplo). A última cena jogada, antes da sessão de escrita de texto, foi uma fuga para o Paraguai, de onde os personagens pegariam um voo para a China. Essa proposta conduziu a imensos períodos de silêncio e desconforto entre os escritores em jogo. Poucos diálogos puderam ser explorados, pois envolveriam a acusação de crimes cometidos entre si, e a proposta acabou descartada.

Para Jean-Pierre Ryngaert, o espaço é elemento fundamental na indução de jogos dramáticos, inclusive como proposta de ressignificação do próprio teatro. A atitude desse autor é a de rejeitar o clichê palco-plateia e a institucionalização dos espaços durante a prática pedagógica dramática.

O trabalho sobre o espaço é a oportunidade de educar o olhar dos jogadores e dos espectadores. Os enquadramentos se realizam a partir de espaços

reais. Como e onde colocar o olhar dos outros em relação a um determinado espaço? As duas coisas estão ligadas: como eu mostro e também como é percebido aquilo que eu mostro (RYNGAERT, 2009, p. 127).

Portanto, para o segundo momento fora escolhida a ideia da cela conjugada, onde estariam as personagens femininas à esquerda e os personagens masculinos à direita, separados por uma fileira imaginária de grades. O encadeamento de lembranças, ficcionalizações imaginativas e provocações pôde, então, seguir livre, quando os escritores em jogo se sentiram livres do julgamento de qualquer tipo de observador externo. A experiência dramática vivida pelos participantes durante o jogo certamente foi um fator importante para a construção textual, tanto que os impulsionou na direção de uma dramaturgia meta-linear, aberta, de entendimento completo-integral das condições originais do discurso, possível apenas àqueles que tiverem acesso ao material videográfico completo das sessões realizadas ou aos próprios participantes. Ao ler o texto pronto, os escritores tiveram e adotaram por estética a consciência de que ao leitor do texto dramático caberá a tarefa de negociar o entendimento do texto com suas próprias referências, para suplementar as lacunas deixadas pela ausência da explicação de determinadas informações no texto.

A forma escolhida de improvisação do texto, também obviamente espetacular, introjetou-se em sua materialização, de uma situação ao vivo e improvisada, dos microconflitos oriundos das relações estabelecidas pelos personagens ao longo das sessões, motivados por lembranças ou questionamentos dos momentos vividos por cada um. A escrita em jogo produzida seguiu a lógica de diálogos da visão clássica de texto dramático, com expectativa de concretização, seja para assumi-lo, seja para negá-lo. Pode-se chamar o material produzido de texto dramático, portanto, porque a sua produção acontece num nível cênico *a priori*, visando a sua representação cênica também *a posteriori*, ou ainda, uma nova leitura espetacular sobre si. Todos os jogadores participantes, ao se inteirar sobre o objetivo desta presente pesquisa, imediatamente perguntaram se o texto construído seria encenado pelos participantes.

A aproximação dessa prática com o *process drama*, o jogo de improvisação e o jogo dramático tem alguns limites. O primeiro que se destaca é a ausência do caráter pedagógico na pesquisa, que não foi enfatizado. Apesar de o narrador/pesquisador (mestre-do-jogo) tentar contextualizar o enredo do jogo, por exemplo, sobre os conflitos sociais e históricos oriundos dos conflitos culturais persistentes na cidade de Dourados, MS, a ponto de inclusive mitificá-lo, o centro do discurso dos personagens

e da dramaturgia deslocou-se desse debate. O que denota também elementos ontológicos dos jogadores. A presente pesquisa acabou fornecendo, por consequência, algum entendimento das qualidades do drama e da escrita dramática aos participantes, mas em algum momento esse era o objetivo, até porque nunca fora solicitado ao pesquisador material teórico sobre esses elementos.

O objetivo do *professor-personagem* não pode ser enfatizado nesse tipo de processo artístico, porque não existe um conhecimento prévio a ser alcançado pelas sessões de jogo. Ainda que a experiência de jogo estivesse orientada para a elaboração de um texto dramático, as perguntas a serem lançadas pelo narrador/pesquisador (mestre-do-jogo) foram sempre no sentido de fornecer elementos suficientes para os jogadores/participantes resolvessem as cenas ludicamente, com diversão. E a atenção dos jogadores estava sempre voltada para a melhor atribuição de seus personagens dentro de um contexto estratégico de solução de problemas, com base no próprio repertório particular de si sobre o imaginário de seus personagens.

A sessão de improvisação das personagens no espaço de encarceramento, elaborada pelos jogadores/participantes, prescindiu da participação do narrador em favor da autonomia dos mesmos na escrita, ainda mais sabendo que todos os participantes são iniciados nas artes cênicas, como estudantes de graduação, bacharéis e licenciados para o teatro. Contudo, considera-se que a interferência do narrador/participante é presente na construção do texto, na medida em que este forneceu em conjunto com os participantes o enredo pré-textual da escrita, mas não como personagem, escritor, e sim por meio das referências dos personagens, escritores em jogo, aos *Non-Players Characters* que participaram do enredo.

A decorrência das sessões também não pode acompanhar uma ordem sistemática, muito menos as sessões foram direcionadas para qualquer sistemática formativa da atuação teatral, como delimitam-se as práticas de jogos dramáticos de Ryngaert, mas a experiência do jogo fora sistematicamente comentada pelos participantes, por meio de depoimentos sobre os reflexos positivos da aplicação desse tipo de jogo em suas práticas pedagógicas e artísticas, posteriormente. A experiência do *roleplaying game* acabou fornecendo um novo repertório de experimentação para as práticas cênicas de todos os envolvidos.

Existe a possibilidade de aproximação da prática estabelecida entre os participantes da construção desse texto com o *process drama* e os jogos dramáticos, mas se analisado isoladamente o material videográfico, existe ainda a possibilidade de aproximação deste com uma tomada cinematográfica de plano-sequência, pois não houve qualquer edição ou interrupção da cena em processo, que teve duração de 48 min. e 42 s. (quarenta e oito minutos e quarenta e dois segundos), a não ser por uma queda de energia, que obrigou a divisão do arquivo.

Os argumentos e discursos presentes nesse texto dramático, portanto, foram livremente inspirados na experiência dramática vivida por cinco dramaturgos durante sessões de *roleplaying game*, que acabaram sendo diretamente introjetadas do discurso subjetivo de cada um dos participantes, o que pode revelar muitas informações sobre o contexto histórico desses dramaturgos e seus valores morais, éticos e estéticos. Para seguir a essa análise é preciso que o leitor tenha acesso ao texto dramático produzido por esta pesquisa, para que seja possível extrair os exemplos necessários para justificar tal afirmação.

4.3. Resultado prático: texto dramático

O que se segue é a apresentação do texto dramático/espetacular escrito coletivamente pelos participantes da presente pesquisa, inspirado no enredo produzido após 08 (oito) sessões de *roleplaying game*, resultante de uma improvisação dramática, que fora registrada em um plano-sequência, gravada paralelamente em um único arquivo de áudio, e que fora transcrita na sua integralidade para o padrão literário clássico, tradicional, da escrita para teatro, com diálogos e indicações de personagem, ação, espaço e tempo, (didascálias).

Como prólogo, a situação apresentada pelo narrador/pesquisador para introduzir o jogo foi sugerida para, de alguma forma, fornecer informações que possam ajudar no preenchimento das lacunas de entendimento do leitor, espectador ou ator intérprete.

Os personagens apresentados são aqueles como jogados e interpretados na improvisação pelos jogadores/participantes, escritores em jogo.

As didascálias foram inseridas pelo pesquisador/participante, para traduzir literariamente elementos dramáticos do acontecimento original.

AKASHA

Autores: Alexandre Porto, João Dias Mota, João Marcos Dadico, Jorge Nilson dos Santos Nunes & Vanessa Ribeiro

Personagens:

ARIEL (uma veterinária)

Douglas (um hacker)

Klaus (um professor universitário)

Sofia (uma vidente/cartomante)

Prólogo

Dourados, MS, Brasil, 2027 d. C, Pós-Golpe Institucional, Crise do Estado de Bem-Estar Social e do Discurso Pós-Colonial, Neocolonialismo. Dourados é uma cidade de muitos mistérios. Muitas coisas podem acontecer atrás do mato grosso, em dias de noite de lua cheia. A ver pela quantidade de capins, ervas, árvores venenosas e flores de todas as espécies que nascem nos terrenos baldios e ao lado das estradas vicinais, entende-se o porquê do nome do Estado. Mato Grosso do Sul. “Do Sul”, porque fica ao sul do Mato Grosso (que dá tanto mato, quanto aqui), mas não é como lá. Aqui no Sul, o clima muda de repente. É preciso estar preparado para todas as estações a qualquer momento do dia. As mudanças climáticas são intensas, mas podem ser previsíveis; basta acompanhar os sinais, ver a quantidade de nuvens, sentir a velocidade do vento e a transpiração do corpo, respirar a humidade do ar. Quem entende esses sinais logo sabe se irá chover ou se o dia será desértico. Tem noites que o calor permanece, mas na maioria das noites o calor vai embora tão rápido quanto chegou. Essa é uma sabedoria que os povos originários deveriam dominar. E ainda dominam. Está no canto dos Kaiowá. Em dias de chuva, os Kaiowá cantam, os mais velhos percebem esses sinais nos seus ossos, mais profundamente do que qualquer um, e então cantam a Ñande Ru, pela terra roxa, que Ihe permitiu pisar no mundo, ao misturá-la com sua própria saliva.

Essa mesma terra roxa, distribuída tão uniformemente pela planície, curiosamente atrai uma quantidade anormal de raios. Quando há nuvens carregadas no horizonte, frequentemente é possível vê-los cair por entre as plantações de soja e

os pastos circundantes das rodovias locais. Tupã? Tem algo misterioso por trás da fundação dessa cidade, que desafia o mais inteligente dos Sociólogos. Uma cidade que sobrevive em meio a crises e conflitos constantes, que presencia tantos desastres naturais, pareceu durante muito tempo imutável, em meio à planície. Quando os Governos decidiram criar a Cidade Universitária, a cidade se transformou rapidamente, e continua em permanente estado de mudança, como se ela tentasse alcançar desesperadamente o tempo presente. E, de repente, a vontade dos Governos em investir na Cidade Universitária desapareceu. Na medida em que os funcionários, estudantes e professores tentam abandonar Dourados, esta vai rapidamente regredindo aos estágios anteriores de desenvolvimento social e de avanço da área urbana sobre as reservas tradicionais.

A parte urbana da cidade é dividida em cinco grandes setores. A área nobre, a área central comercial, a área urbana, os subúrbios e a periferia. Cada área possui conflitos específicos locais, setoriais e extra urbanos. Anexo à urbe, existem as pequenas e grandes propriedades rurais, a cidade universitária, as aldeias dos povos originários e os assentamentos. Esses anexos da área urbana são dominados pelos conflitos por terra.

(A situação inicial é de confinamento)

Sofia: Vocês sabem que a gente sempre fica preso em Ponta Porã... né?

Douglas: Essa é a minha primeira vez!

ARIEL: Minha também.

Klaus: Nós dois ficamos presos da outra vez!

Sofia: É. Lá, pelo menos era mais confortável, tinha uma cama, um espelho, um banheiro decente...

Klaus: É. Tinha muita coisa!

Douglas: Eu só não fui porque eu ficava no computador quase o tempo inteiro.

ARIEL: Porque você queria...

Douglas: E porque a gente precisava também!

Klaus: Eu nunca imaginei...

Sofia: O quê?

Klaus: Preso!

ARIEL: É. Eu também não.

Douglas: Eu já!

Klaus: Pior que a gente não tem nem a quem recorrer lá fora, estávamos sempre os quatro, juntos.

ARIEL: Bom...

Sofia: Até tem... resta saber se...

Douglas: ...vai adiantar

Sofia: Se vai adiantar. Quer dizer... eu acho que sim!

Douglas: Se bem que o Rodolfo não vai poder ajudar muito... né?

Klaus: Ele nem sabe!

Douglas: Mas mesmo que ele soubesse... porque ele tem que alegar que Ariel fez um jogo emocional com ele.

ARIEL: Ele foi esperto.

Sofia: Mais do que você!

ARIEL: Não tinha o que fazer naquele momento.

Douglas: A gente cometeu alguns deslizes para estarmos aqui.

ARIEL: Tem motivos para a gente estar aqui.

Sofia: Eu não matei ninguém!

ARIEL: Eu também...

(Todos olham para Klaus).

Klaus: Ah! Agora a culpa é minha! (Ironicamente)

Douglas: Não, espera aí! (Olhando para Ariel) Você matou, sim!

ARIEL: Como assim?

Douglas: Arco e flecha... na fazenda... ela ficou atirando. Não matou?

Klaus: Tá! Mas ela não matou!

ARIEL: Tá! Tudo bem... eu feri algumas pessoas... igual a você! Você feriu aquele cara lá... O Lucas!

Klaus: E se vocês não tivessem feito isso todos nós estaríamos mortos! Culpar um ou outro não vai resolver porra nenhuma!

Douglas: E você também... (olhando para Sofia) O Aurélio foi o quê?

Sofia: Eu não matei o Aurélio!

Douglas: Nós quatro matamos o Aurélio.

Klaus: Nós quatro matamos quase todo mundo que a gente conheceu até agora. Fora o que nós matamos indiretamente, que somos cúmplices do mesmo jeito. (Apontando para Ariel) Até na morte do caseiro dela, que a gente sabia e não falou nada.

Sofia: É!

ARIEL: (sorri)

Sofia: O que foi Ariel?

ARIEL: Pensei numa coisa muito idiota, agora. Pensei em como é bom meus pais não estarem vivos para me ver nessa situação.

Douglas: Não dou a mínima para os meus pais.

Sofia: Dois!

ARIEL: Eu só pensei... nossa, como vocês são frios!

Douglas: Eu tenho motivos.

Klaus: (Balança a cabeça)

Sofia: O que foi Klaus?

Douglas: (Sussurrando) Clayton!

Sofia: Ah, é! O que foi Claytonzinho?

Klaus: (Balança a cabeça novamente)

ARIEL: Se abre!

Sofia: Qual é, Clayton! Todo mundo fala aqui, menos você!

ARIEL: Pode se abrir! Não se fecha, porra!

Klaus: (Silêncio)

ARIEL: Isso aí é eco!

(Silêncio)

Douglas: Me desculpe pela morte do seu caseiro. Eu não devia ter ficado só olhando!

ARIEL: Não entendo suas desculpas.

Douglas: Dava para eu ter parado tudo!

Sofia: Como assim?

Douglas: Com aquela bomba que eu implantei, que a gente usou para desativar a vigilância sobre o Paramahansa.

Sofia: Qual bomba?

Klaus: Aquela de pulso eletromagnético.

Sofia: Ah!

ARIEL: Na verdade é minha culpa! Eu que devia estar lá! Eu que devia ter levado o cavalo lá na fazenda do Aurélio.

Douglas: A gente sabia que era uma armadilha.

Sofia: A gente escolheu quem ia morrer... a verdade é essa!

Klaus: A gente podia até ter feito uma terceirização da entrega desse cavalo!

Sofia: A gente ia continuar escolhendo... quem ia morrer.

Douglas: Hum-hum... é! Quem que ia para a boca do Jaguaretê...

Klaus: Maldito Jaguaretê!

Douglas: Que queima agora!

Sofia: Queima... porra, o que que eles foram queimar...

Douglas: Não, sério!

Klaus: A gente passar por aquilo tudo para poder botar fogo no negócio.

Douglas: Eu fiquei muito puto...

Klaus: Ai! Que ódio!

Douglas: ... de verdade! "Ah! Nós vamos tacar no fogo..." eu: o quê?

Klaus: Ai, que ódio!

Sofia: (Sussurrando). O que está acontecendo com a Ariel?

ARIEL: O quê?

Sofia: O que é que foi com você?

Douglas: Ficou sem voz?

ARIEL: (Silêncio)

Klaus: Vamos tentar acessar a Akasha, para avisar que a gente está aqui.

Douglas: A rainha dos espíritos não sou eu!

Klaus: Nem eu!

ARIEL: (Olha para Sofia) Tão pouco eu, né!

Douglas: Você é a rainha do boi!

(TODOS RIEM)

Douglas: A Rainha do Gado!

Sofia: (Cantarolando) “Ê, ô, ô, vida de gado...”

Klaus: A rainha do gelo, a rainha dos bois, a rainha do mar...

(Todos riem; Ariel fica sem graça).

ARIEL: Bom... pelo menos... eu sou rainha!

Sofia: (Rindo) Rainha! Só se for aqui!

Douglas: Agora, você está mais para princesa!

Klaus: É! Princesa! Princesa do Gelo!

Douglas: Nessa hora você canta “Let it go”!

Sofia: Faça alguma coisa, aí, rainha, porque está foda! Nem “Let it go” ela pode cantar, vai para onde?

Klaus: Congela a grade, aí, depois...

(TODOS RIEM)

ARIEL: Pelo menos eu faria alguma coisa!

(TODOS FICAM EM SILÊNCIO)

Sofia: O que você quer dizer com isso?

ARIEL: Que pelo menos a gente ia escapar.

Sofia: Ah!

Klaus: Eu já achei que você ia falar outra coisa...

Douglas: Eu também...

Klaus: Já ia virar a mão aqui!

Douglas: Ainda bem que tem uma grade, aqui... ó!

ARIEL: Agora você vai bater em mulher?

Sofia: Eu ia bater nela por vocês!

Klaus: Agradeço.

ARIEL: Com que força? (Começa a rir muito)

Sofia: Eu, se fosse você, começava a ficar quieta. Tem coisas que não precisam ser ditas! Afinal, quem escolheu matar o seu caseiro foi você!

ARIEL: Não! Eu não escolhi matar o caseiro...

Klaus: A ideia foi nossa.

ARIEL: Dane-se, ele era inocente!

Douglas: Vocês estavam em Ponta Porã no dia.

Sofia: É verdade.

Klaus: Mas a gente estava conversando por telefone. A gente sabia o que ia acontecer, como foi tudo.

Douglas: É. E naquele momento, se não tivéssemos feito isso, não seria o Jagaretê que teria sido queimado... teria sido o Paramahansa que teria sido queimado.

Klaus: Não tinha uma situação diferente para o que a gente poderia fazer. Naquele momento, não. (Pausa) Eu estou é muito curioso para saber o que aconteceu depois da morte do Aurélio. O que ela está acarretando dentro da cidade.

Sofia: Está acontecendo é que está todo mundo em luto. O defunto dele tem mais importância que a gente, que está jogado aqui... e é isso. Se bobear, ele ainda vai ganhar uma estátua.

ARIEL: Virar nome de uma escola, nome de uma rua!

Sofia: Morreu como herói o babaca!

Klaus: Mas você concorda comigo que ele era uma das pessoas que segurava aquela situação que estava ali? Sem alguém no comando, os que se acham mais fortes vão começar a disputar tudo o que ele deixou. A morte dele vai deixar a situação bem pior, as perseguições por terra ali também vão ficar foda.

Sofia: Como já foi há um tempo atrás.

Douglas: E ainda vai ter a disputa dos indígenas pelas terras da universidade...

Sofia: Que deve estar podre...

Douglas: Imagina quando descobrirem a porra daquele templo.

Klaus: Então... porque a gente tem as duas situações... um corpo que ficou lá embaixo e os dois corpos que ficaram lá em cima.

Sofia: Não... um corpo só... acho!

Klaus: Isso! Um corpo lá em cima e outro lá embaixo.

Douglas: Nossa, tinha um corpo lá em cima? Só estava lembrando do corpo lá embaixo!

Klaus: Tinha ficado um lá em cima.

Sofia: Quem foi o Mané que deixou um corpo lá em cima?

Klaus: Como a gente ia tirar depois que a jumenta da Yumi puxou o alarme de incêndio?

Douglas: É... “Não, é que a gente tem uma situação...” e então “Ah, vou puxar o alarme de incêndio”. Às vezes eu duvido dessas capacidades de agente secreta chinesa dela.

Sofia: E o Johan?

Douglas: Que é que tem? Não sei...

Sofia: Sério? Mas você é quem tinha de saber! Você é quem mais convivia com ele.

Klaus: Você é quem tinha mais ligação com ele.

Douglas: A gente tinha ligação, mas não conversava.

Klaus: É, vocês faziam outras coisas. (Irônico)

Sofia: (Olhando para Douglas) Você confia no Johan?

Douglas: Acho que sim...

Klaus: É confia ou não confia! Não é “eu acho”! Não tem como você...

Douglas: Confio!

Sofia: E qual é a dele?

Douglas: Não sei.

Sofia: Como é que você confia nele e não sabe?

Douglas: Olha nós quatro! É a mesma situação!

Klaus: Mas a gente ainda sabe alguma coisa um do outro. Mesmo que mínima, a gente sabe!

Sofia: Não... eu não sei nada de você. Nada! Absolutamente nada! Eu sei do Douglas, eu sei da Ariel...

Klaus: Mas vocês sabem do meu passado, como é que eu vim para cá. A mesma experiência que eu compartilhei com a Akasha...

Sofia: Você nunca me contou do seu passado. Nunca!

Klaus: Mas vocês sabem da explosão do laboratório!

Sofia: Só! Quem é você?

Douglas: Professor de Química... de Arqueologia...

Sofia: De tudo!

Klaus: Arqueologia, eu precisei desenvolver o estudo para fazer a pesquisa!

Sofia: Ninguém pode ser tudo ao mesmo tempo...

Klaus: Eu não sou tudo ao mesmo tempo.

Sofia: Então, quem é você? Fala, Clayton! É tão difícil falar?

Klaus: É! Se eu também soubesse responder! Queria que alguém me falasse, então... se fosse tão fácil saber quem é cada um... você também não fala nada de você! Quanto tempo você levou para contar uma mínima história sua?

Sofia: Uma mínima história? É isso mesmo que você acha? Uma mínima história! Só para eu entender, o Clayton...

Douglas: Não é uma mínima história.

Sofia: Sorte que eu não falei tudo.

(Silêncio)

Klaus: Douglas, aquele dia com o padre... a Yumi disse que você ficou mais ou menos uma hora com ele.

Douglas: Hum!

Klaus: Você disse para a gente que não tinha conversado com ele... o que aconteceu para você ficar uma hora com ele lá dentro?

Douglas: Lembranças. Você sabe como a Akasha funciona.

Klaus: Sim, sempre que você dá alguma coisa, você recebe alguma coisa. Só que você não contou para a gente o que você viu.

Douglas: Talvez não fosse importante naquele momento ou não era a hora de dizer!

ARIEL: Não quer compartilhar, não?

Sofia: Pode falar!

ARIEL: Você sabe? (Para Sofia)

Douglas: Pode?

Sofia: Pode. Porque é uma coisa sem importância! (Olhando para Klaus)

Klaus: Eu não falei que era sem importância.

Sofia: Cala a boca, Clayton.

Douglas: Sabe a memória que a Sofia compartilhou? Eu tive a memória do ponto de vista do padre... onde aconteceu, antes dela chegar, a preparação... e durante. Não seria justo falar uma coisa que não é minha. Posso ter pouca empatia, mas não sou escroto!

Klaus: Eu também não teria dito.

(Silêncio)

Douglas: A gente estava tão perto de sair disso aqui!

Klaus: Imagina se a gente conseguisse chegar na China... ia ser, de início, uma dor de cabeça... sem saber falar uma palavra em chinês.

ARIEL: Mas a gente ia aprender...

Klaus: Sim, mas de início, ia ser muita dor de cabeça, íamos depender da Yumi para tudo!

ARIEL: Bom, mas a gente sabe falar um pouco de inglês...

Douglas: Sofia!

Sofia: Não tenho o que falar.

Douglas: Vamos continuar assim...

Sofia: Assim?

Douglas: No silêncio.

Sofia: É que a gente convive com pessoas que são insensíveis. (Para Klaus) Pense nisso!

ARIEL: Aqui é tenso mesmo. Porque quando a gente estava junto lá fora, a gente estava sempre tão ocupado, fazendo alguma coisa, correndo atrás de um inimigo, ajudando o Paramahansa, a Yumi...

Douglas: A gente mal teve tempo de se conhecer.

Klaus: Estávamos focados mais em outras coisas do que em nós mesmos.

Sofia: Pois é, eu te fiz uma pergunta e você veio com ignorância, Clayton!

Klaus: Desculpa!

Sofia: Desculpa... Desculpa é fácil pedir.

Klaus: Quando eu disse "a mínima" não foi para ridicularizar ou diminuir sua história, não. Estou falando sobre a mínima informação que a gente tem de você. Foi justamente essa situação! Não estou falando que é pouca coisa, de forma alguma, tal como a minha não é pouca coisa! Como para você, a sua também não é! E eu sei como é difícil lembrar uma coisa que a gente não queria para conseguir uma informação. Ter que doar alguma coisa para conseguir outra coisa.

Douglas: A Akasha dói!

Klaus: Eu não consigo falar de mim assim, fácil. Nunca consegui. E vocês já perceberam.

Sofia: Talvez o filha da puta do Masskill tinha razão...

Klaus: Hum?

Sofia: De que... a Akasha não é um bom caminho.

Klaus: Só o que ele falou é que a Akasha traz muita dor.

Sofia: E traz!

Douglas: Mas se você parar para pensar...

Klaus: A gente só escolheu compartilhar memória ruim com ela.

Douglas: Exato... a gente só compartilhou dor.

Sofia: A gente é feito de dor!

Klaus: É o nosso ego! Para satisfazer o ego tem que sofrer, gente! É simples. Psicologia barata, mas é a realidade.

Douglas: Se a gente tivesse compartilhado outros momentos, que não de dor, nos últimos dois meses... será que mudaria alguma coisa?

Sofia: Esses dois meses?

Douglas: Hein?

Sofia: Você quer dizer nestes dois meses?

Douglas: É!

ARIEL: Ou anterior a esses dois meses!

Klaus: Sabe o que eu me lembrei desses últimos dois meses? Do dia em que a gente chegou e vocês estavam com o som alto ligado no apartamento, dançando e pulando loucamente.

Sofia: É!

Klaus: Foi divertido aquele dia.

Sofia: Foi!

Douglas: Para elas! Porque para a gente...

Klaus: A gente estava fugindo do Aurélio lá no shopping.

Douglas: Dando uns perdidos por aí.

Sofia: Coisa mais louca da vida!

Klaus: Ah, mas foi divertido, a gente teve de correr um pouquinho e tudo mais, mas foi legal! Coisa que eu nunca tinha feito.

Douglas: Eu estava com medo.

ARIEL: A gente se divertiu muito naquele dia.

Klaus: Eu também estava com medo.

Douglas: Chegamos e estava tendo festa!

Klaus: Vai saber o que estava rolando naquela festa... até hoje a gente não descobriu.

Sofia: Nada!

ARIEL: Acredite, não rolou nada.

Klaus: Tá! Eu acredito, mas...

Sofia: É diferente o lado de lá desse aqui! (Ironicamente, apontando para Douglas)

Douglas: Os pães de queijo da Judith.

Klaus: Nossa! O café...

Douglas: O chá...

Sofia: Você está pronta para deixá-la, Ariel?

ARIEL: Não. Não estou pronta para deixar a minha vida!

Sofia: Estou falando da Judith.

Klaus: Vidinha... já?

Douglas: Não há como negar que a Judith virou parte da nossa vida.

Klaus: Ela é mãe, né!

Sofia: É!

Klaus: Para a gente...

Sofia: Na verdade... a Judith é a mãe que eu nunca tive.

Klaus: Para nós três, pelo menos, ela era uma mãe.

ARIEL: Não sei te falar o que eu senti pela Judith.

Sofia: O quê?

ARIEL: Eu não sei, não sei o que eu senti de fato pela Judith! Eu só senti um carinho enorme por ela, não o mesmo que ela sentiu por mim, eu acho...

Sofia: Não! Largar o todo-poderosão do Aurélio...

ARIEL: Mas acho que era o que ela já tinha em mente... Assim, eu acho que só fui, sei lá...

Sofia: Um escape...

Klaus: Uma faísca!

Douglas: Um estopim.

ARIEL: É!

Klaus: Uma faísca num botijão de gás!

Sofia: Um grito de liberdade, sei lá!

ARIEL: Eu estou e não estou.

Douglas: Sim!

Sofia: É... a oportunidade que a gente não teve, de ir embora, ela soube aproveitar.

(Silêncio)

Douglas: O que levou você, naquele dia, ao “O Ponto”?

Sofia: Que ponto?

Douglas: A casa cultural...

Klaus: A casa cultural onde teve a palestra do Paramahansa.

Sofia: Nossa, nem lembrava disso! Nem sei... por que vocês foram para lá?

Douglas: Em uns dos fóruns que eu acesso, acabei parando nessa filosofia do Paramahansa, foi muita coincidência, sabe? Eu ler sobre aquilo, tipo... em questão de um mês, eu ler a notícia de que ele viria para Dourados. Muita coincidência!

Klaus: Eu, pouco depois que eu vim para cá, vi o anúncio dessa palestra. Eu vi em um outdoor na saída para a universidade. Sabe o posto? Depois da rotatória? Aquele outdoor, que inclusive depois eles colocaram: “Glória alcançada a fulano de não sei que...”

Douglas: Sei!

Klaus: Então. E eu vi o anúncio também pela televisão. Eu só achei estranho pensar por que foi pouca gente.

Douglas: Não era uma palestra chamativa.

Klaus: Não mesmo. E eu não sei nem o porquê eu me interessei por aquele tema. Sinceramente.

ARIEL: Eu recebi lá em casa um anúncio. Não sei direito o porquê, mas por curiosidade eu peguei.

Klaus: Você recebeu uma mala-direta por correspondência?

ARIEL: Hum-hum!

Klaus: Olha que você foi selecionada, heim?

ARIEL: Nem sei.

Klaus: E como é que você soube? Você que nem aqui estava?

Sofia: Eu estava em São Paulo, na minha casa. Na verdade, eu fiquei sabendo sobre o Paramahansa através de um projeto de extensão da universidade. Eu cursava Filosofia.

Douglas: Nossa! Uma pergunta: você é médium, né?

Sofia: Sim.

Douglas: Nossa, uma médium estudando filosofia...

Sofia: Acho que, na verdade, estou na tentativa de me entender! Nem eu sei o que eu estava fazendo lá!

Douglas: E a gente sabe o que estava fazendo lá?

Klaus: Olha, eu vou precisar de um mapa astral, depois, viu! Se tudo der certo e a gente sair daqui, por favor.

Sofia: Quê?

Klaus: Um mapa astral...

Sofia: Pastel?

Klaus: Um-ma-pa-as-tral!

Sofia: Ah! Um mapa astral!

Klaus: Você deve estar com fome para caramba! Passar de mapa astral para pastel é foda!

Sofia: Vamos jogar as cartas aqui... (Irônica)

(Todos riem)

Sofia: Acho que de todo mundo aqui, nós dois é que não fazia nenhum sentido estarmos lá. Eu não tenho nada a ver com vocês!

ARIEL: Eu?

Klaus: Nós dois... sei lá, eu senti vontade e fui. Eu fui para conhecer.

ARIEL: Eu fui por curiosidade.

Douglas: Obras da Akasha!

ARIEL: Não sei. Às vezes!

Klaus: Mas não é só para a gente, para ele, também, eu não vejo tanto sentido. (Apontando para Douglas) Alguém que é tão envolvido com tecnologia e computação procurar um lugar que seja espiritualizado.

Douglas: É porque eu achei muito ousado!

Sofia: Ele deve imaginar como um software, sei lá! Armazenamento de informação, beleza, até faz sentido!

Douglas: Imagina você ter a possibilidade de ter acesso a tudo! Porque basicamente é isso que a Akasha é!

Klaus: Acho que pode ser isso que tenha te motivado, mesmo que inconscientemente. (Pausa) E eu, no meio daquelas visões muito loucas, no primeiro experimento de acesso.

Douglas: Vocês ouviram, quando a gente teve a primeira experiência, uma voz dizendo “matar”?

Klaus: Eu vi até a imagem, como se eu estivesse pegando uma arma!

Sofia: Hum-hum!

Douglas: Eu acho que veio do Johan!

Sofia: Quando?

Klaus: Na nossa primeira experiência com a Akasha.

Sofia: Ah, sim!

Douglas: Matar, matar, matar... Matar o Paramahansa.

Sofia: É verdade, era o Johan.

Klaus: Quem diria...

Sofia: E o engraçado é que eu confio menos na Yumi do que no Johan.

Klaus: Justamente, eu tenho muito mais afinidade com o Johan, que a gente não teve tanto diálogo nem nada do tipo. E a Yumi... acho que é a situação de agente secreto, eu acho que não consigo confiar nela nem um pouco por causa disso.

Sofia: Eu também não confio na Yumi!

Klaus: Apesar de que ela salvou a gente várias vezes também.

Douglas: E meteu a gente em encrenca várias vezes também. Como no “ah, vem aqui me resgatar no Paraguai, eles estão me perseguindo, o celular está debaixo de uma pedra...”.

(Silêncio)

Sofia: Desculpem eu ter levado o Masskill até a gente. Eu devia ter falado que eu estava sonhando com ele.

Douglas: Hum?

Sofia: Quando a gente encontrou o Masskill.

Klaus: Na pirâmide?

Douglas: Mas não foi só culpa sua. Eles escutaram, me rastrearam de volta.

Sofia: Tudo bem, mas se eu tivesse informado antes, sei lá...

Douglas: Eu poderia ter feito uma varredura, sei lá...

Sofia: Eu devia ter imaginado. Aliás, teria sido tudo mais simples se a gente não tivesse se envolvido.

Klaus: É! Se quando ela tivesse perguntado se a gente podia ajudar, a gente tivesse falado “não”!

Douglas: Tinha como falar não?

ARIEL: Tinha!

Sofia: Tinha!

Douglas: Eu acho que não.

Sofia: Ah, Douglas, é porque você é um bundão.

Klaus: É! Só porque eu queria sair um pouco da rotina, sem nada de interessante para fazer na vida.

Douglas: Crianças babonas olhando para um doce que nunca experimentaram na vida e alguém pergunta: “você quer”?

Sofia: Isso é para você que nunca experimentou nada na vida, Douglas.

Klaus: Ele até experimentou umas outras coisas...

Douglas: Não. Não foi dessa vez.

Sofia: Não foi dessa vez o quê?

Douglas: O que ele estava falando ali.

Sofia: Tá bom!

Klaus: Gente inocente!

Sofia: Qual o problema em admitir?

Douglas: Admitir que eu dei um banho no Johan? Foi o que aconteceu. Pronto, mundo! Eu dei um banho num cara alemão, com dois metros de altura, de esponja!

Klaus: E por qual motivo você desligou as câmeras e tudo mais?

Douglas: Porque eu sabia que você era um enxerido e que você ia querer ver, e eu não queria mostrar isso.

Klaus: Tá! Mal contado, mas...

Douglas: Tanto que... qual foi a primeira coisa que você fez?

Sofia: Tanta história mal contada.

Klaus: Hum-hum.

Sofia: Tanta história pela metade... sem dizer nada!

Klaus: O que foi? Mudando de assunto, o Aurelinho estava bonitinho com a gente hoje, heim? Interessante...

ARIEL: É, eu vi, ele estava bonitinho mesmo.

Sofia: Que foi?

ARIEL: O Aurelinho estava bonitinho hoje, o interesse dele.

Sofia: Ah!

Douglas: Você que estava dando aula para ele.

Klaus: Era mesmo para eu estar dando aula para ele, mas com essa história de escavação e tudo mais, eu quase não apareci na faculdade. Afinal, nem precisou também. Mas e agora, a gente saindo daqui... a gente continua com o combinado?

Sofia: Não sei.

Douglas: Vontade eu tenho.

Klaus: Eu vou! E ainda tem mais aquela situação da faculdade, que eles ainda não descobriram, mas a hora que eles descobrirem...

ARIEL: A minha vida já está fodida mesmo.

Sofia: E se foi armação da Yumi?

Douglas: O que você falou?

ARIEL: A minha vida já está fodida mesmo...

Sofia: E se foi armação da Yumi... por que que ela não está aqui? Por que o Johan não está aqui?

Douglas: E o Paramahansa...?

Sofia: E o Paramahansa...

Klaus: Que estava até ferido, que era até o mais fácil de ser capturado, por sinal.

Sofia: Exatamente... por que só a gente está aqui? A gente que se enfiou nessa história por nada?

Klaus: Para ajudar aqueles filhos da puta.

ARIEL: Por tentar salvar o Paramahansa, por tentar ajudar a Yumi!

Douglas: Viva o Paramahansa!

Sofia: Entendeu?

Klaus: Maldito foi o dia no “O Ponto” que você jogou uma jarra no Johan e só acertou porque ele caiu ajoelhado.

Douglas: Nossa! Não vamos falar disso!

ARIEL: Na verdade eu só queria ver o final dessa história.

Klaus: Basicamente...

Douglas: Só vai ter final quando a gente morrer. Até lá... quero ver como a gente vai conseguir fugir da Akasha.

Sofia: Consegue, é só não acessar mais.

Douglas: Falar é fácil.

Klaus: A gente vai conseguir não querer ou não acessar mais a Akasha? Essa que é a questão!

Douglas: Eu não vou conseguir!

ARIEL: Apesar de que as pessoas que estão atrás da Yumi e do Paramahansa, se nos acharem, vão querer nos interrogar.

Klaus: Até com a CIA... “A gente tem que fugir daqui... ele é da CIA; eu só falei o que era necessário para vocês” – tomar no meio do...

Douglas: O que é que a gente tem?

Sofia: Como é que vocês estão convivendo aí? Com tão pouco espaço?

Klaus: Eu não preciso de muito espaço!

Douglas: Eu só precisava do meu computador.

Sofia: E esse amor todo aí? Essa empatia toda um pelo outro?

Douglas: Trégua, eu diria...

Klaus: Eu quero água.

Sofia: Eu quero vazar daqui.

Douglas: Para onde?

Sofia: Não sei!

Douglas: O problema é que eu perdi boa parte do dinheiro que eu tinha.

Klaus: Todos nós para comprarmos aquele monte de armas.

Douglas: Menos...

Sofia: Menos o quê?

Douglas: Menos a dona riqueza!

Sofia: Ah, bom!

ARIEL: Ah, gente, eu abri para vocês a minha casa, me entreguei ao máximo para o Paramahansa e a Yumi, e deu nisso!

Douglas: Todo mundo saiu perdendo alguma coisa.

ARIEL: Por qual objetivo? Não sei! Acho que para tentar descobrir um pouco do meu passado.

Sofia: Você é solteiro?

Douglas: Não.

Sofia: Ah, então tá, tchau!

Douglas: Não, não teve o “ah, tá”, só teve um tchau. Só foi um “tchau!”.

Klaus: Isso é que é saber fazer uma paquera.

Douglas: Eu não sei flertar, mas você...

Klaus: Ela destruiu o conceito de flertar.

ARIEL: Não tenho carisma, tá, gente!

Sofia: Nenhum.

Klaus: Uma suavidade, uma delicadeza... equivalente à força bruta que tem!

Douglas: Era mais fácil ter partido para a ação logo.

Sofia: Ela entendeu o que você disse, que nenhum de nós têm força.

ARIEL: Claro que vocês têm! Às vezes não é só força física...

Douglas: Cada um de nós tem um aspecto.

ARIEL: Às vezes você aguenta melhor uma barra psicológica.

Sofia: Pois é, mas foi o que você disse!

ARIEL: Vai ficar magoada comigo?

Sofia: Não sei! Não vai fazer diferença também!

ARIEL: Também acho que não. Eu acho é que estamos muito calmos para uma situação dessas.

Douglas: Eu sou sempre calmo, não sou de pirar!

Sofia: Eu não sei o que você tomou, Ariel!

ARIEL: O quê?

Sofia: Você injetou alguma coisa antes de vir? Um calmante desses dos seus cavalos?

ARIEL: Não.

Sofia: Fumou um baseado?

ARIEL: Talvez...

Sofia: Então está explicado!

Douglas: Você sempre é a mais desesperada!

Sofia: Pois é!

Douglas: Normalmente estaria gritando “socorro, socorro, meus cavalos!”.

Sofia: Ou correndo, né? Correndo, fugindo, como você fez!

ARIEL: Que horas eu fiz isso? Quando eu fiz isso?

Sofia: Quando a gente descobriu o templo. Qual a finalidade de subir somente com um tronco? Se isso não é fugir...

ARIEL: Eu voltei, tá?

Sofia: Depois que a gente resolveu a merda toda!

ARIEL: Não posso fazer nada se vocês são tão eficientes assim.

Sofia: Se você fugiu de medo...

ARIEL: Eu não fugi de medo! Eu fugi para eles não pegarem o corpo... que aliás...

Sofia: Com o tronco, só!

ARIEL: Com o tronco!

Sofia: O que ia adiantar um tronco só, se tinha mais da metade dele lá na sala. O apelido de bundão sai do Douglas e vai para a Ariel.

ARIEL: Você está querendo colocar defeito em mim!

Sofia: Eu não estou querendo colocar defeito, Ariel... é ver a situação de outro ponto de vista. Paramahansa estava lá, atingido, você podia ter ficado e ajudado o Paramahansa...

Douglas: Que ficou tomando tiro...

ARIEL: Apesar...

Klaus: Ele ia virar uma peneira!

ARIEL: Mas quando eu saí, ele ainda não tinha levado tiro.

Sofia: Claro que ele tinha, quando você correu, ele tinha acabado de tomar um tiro, Ariel.

Douglas: Sim!

ARIEL: Ah, tá bom, então...

Sofia: E aí você ficou olhando em volta...

ARIEL: Estava escuro.

Sofia: Você escutou o tiro...

Klaus: Vamos resolver isso!

ARIEL: Não adianta discutir agora.

Sofia: Mas você poderia ter ficado. E ter aliviado a barra dele.

Klaus: Podia ter saído com a gente também, aquele dia da CIA.

ARIEL: Eu não estava bem.

Sofia: Novo cargo de bundão para o grupo! (Todos apontam para Ariel)

ARIEL: Agora eu tenho que fazer tudo o que vocês quiserem fazer? E se vocês quiseram sair e eu não?

Sofia: Lógico que não, Ariel, ninguém quer te obrigar a nada. Só...

ARIEL: Então! Ah, e eu ia prever que isso tudo ia acontecer com vocês? Hum-hum!

Douglas: Não tinha como.

ARIEL: Pois então?

Sofia: Não tinha! Mas você podia se isolar menos ou não fugir de medo!

ARIEL: Eu não fugi de medo!

Sofia: Fugiu.

ARIEL: Não fugi! Você não sabe o que eu estava sentindo naquela hora!

Sofia: Então fala!

ARIEL: Eu tentei ajudar, pegar o corpo, levar para outro lugar, mas ficar menos... na mão do Aurélio!

Sofia: E o que ia adiantar, se ele matasse todo mundo?

ARIEL: Mas não matou!

Sofia: Mas ele podia, porque eles estavam armados e a gente não. Você poderia ter ficado lá e ter ajudado o grupo.

ARIEL: Não vai fazer diferença agora você me falar isso!

Sofia: Não, não vai, Ariel!

(Silêncio)

Klaus: Eu só fico lembrando da ossada... (Onomatopeia, quebrando)

Douglas: Eu aprendi a mexer numa arma de fogo.

Sofia: Viu, não é só online que você atira!

Douglas: Eu atirei num padre!

Sofia: Que merecia ter morrido.

Douglas: Eu queria que ele tivesse morrido.

Sofia: Você não queria?

Douglas: Queria! Eu estava nervoso naquela hora.

ARIEL: Como ele deve estar agora, o padre Masskill?

Sofia: Não sei. Eu não quero pensar nele!

Douglas: Que a canoa tenha virado!

Klaus: Estou pensando no desespero dele na hora em que acordou descendo aquela canoa rio abaixo.

Douglas: “A canoa virou... vou deixa ela virar...” (Cantarolando)

Sofia: Ele não vai entrar em desespero nenhum.

ARIEL: Às vezes ele estava esperando essa situação...

Sofia: Era o que ele queria!

Klaus: Sabe o que é pior? Ele já tinha falado que queria morrer! Se ela tivesse jogado ele no Rio Dourado...

Sofia: Exatamente...

Klaus: Eu acho muito pouco!

Sofia: A Yumi ainda não cumpriu o combinado, de certa forma...

Klaus: Eu acho muito pouco para ele.

Sofia: Eu queria mais é que ele fosse incriminado.

Douglas: O que não vai acontecer!

Sofia: Exatamente, não vai acontecer.

Klaus: E, mesmo que ele procure a polícia, o máximo que vai acontecer é ele ser extraditado, extraviado... extraditado ou extraviado?

Douglas: Extraditado!

ARIEL: Extraditado!

Sofia: Extraditado!

Klaus: Extraviado é para documentação...

Sofia: Hum-hum.

ARIEL: Que raiva dele! (Empostando) "Olá, minhas crianças...".

Douglas: Ridículo.

Sofia: Não acredito nisso!

Douglas: Fica quieta, vai, para de falar nisso, vamos falar de outra coisa!

Sofia: Por que não? Qual é, minha criança? Desculpa!

Klaus: Qual foi aquela outra situação em que a gente riu bastante?

Sofia: Qual? Que o Aurelinho vai ser agora o homem da casa?

Klaus: É! A Judith falou para o Aurelinho que ele vai ser o homem da casa agora!

Sofia: Vocês sabem que a gente sempre fica preso em Ponta Porã... né?

Douglas: Essa é minha primeira vez!

ARIEL: Minha também.

Klaus: Nós dois ficamos presos da outra vez!

Sofia: É. Lá pelo menos era mais confortável, tinha uma cama, um espelho, um banheiro decente...

Klaus: É. Tinha muita coisa!

Douglas: Eu só não fui porque eu ficava no computador quase o tempo inteiro.

ARIEL: Porque você queria...

Douglas: E porque a gente precisava também!

Klaus: Eu nunca imaginei...

Sofia: O quê?

Klaus: Preso!

ARIEL: É. Eu também não.

Douglas: Eu já, dentro de um jogo!

FIM

4.4. Análise da experiência dramática

Da mesma forma que não se pode analisar um texto dramático sem seu contexto espetacular e histórico, não se pode analisar um texto dramático produzido coletivamente sem considerar a análise da poética empregada.

O reconhecimento da fortuna crítica referente à análise de produções teatrais coletivas nos ajuda a perceber como as dramaturgias contemporâneas têm sido consideradas em conjunto com as suas poéticas, e como têm revelado um conjunto de discursos sobre a realidade. Especialmente quando essas poéticas são vinculadas aos *roleplaying games*, essa percepção sobre o discurso fica ainda mais evidente, pois o objeto do jogo se manifesta por meio da criação de um personagem, o que exige diversos processos de identificação do jogador para a sua materialização.

Johan Huizinga e Roger Caillois já explicaram os princípios dos jogos que fundamentam, em diversos níveis, as relações sociais e a produção da cultura. Essas características agonísticas, paidéticas e lúdicas que acompanham os processos de simbolização da humanidade podem ganhar extrema fluidez e liberdade durante uma sessão de RPG, pois durante o jogo é garantida a liberdade criativa total ao jogador de criar um discurso para um personagem.

Além do próprio jogo constituir-se elemento suficiente de apreciação estética para os jogadores, ele encerra em si toda a historicidade desses artistas ao permitir a materialização de suas leituras e de seus juízos sobre seus personagens. Esse entendimento torna-se possível através da identificação dos processos lúdicos e formativos dessa poética textual coletiva. Segundo Luigi Pareyson (1997), filósofo e esteta italiano:

A poética é programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística; ela traduz em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte (PAREYSON, 1997, p. 11).

Sob essa perspectiva, na análise do resultado final desta pesquisa é preciso considerar também toda a espiritualidade do coletivo que está implícita nessa projeção artística; o lugar social e histórico dos artistas envolvidos, os meios de produção empenhados na escrita desse texto e a identificação dos valores presentes no

discurso dos personagens. Pensamento similar ao de Patrice Pavis, em *Análise dos Espetáculos* (2010), sobre a necessidade de se contemplar a historicidade presente nos critérios dramáticos e poéticas dramatúrgicas também nas análises críticas dos textos teatrais.

O enredo pré-roteirizado pelo narrador/pesquisador e que orientou as sessões de jogo se cercou ficcionalmente de elementos históricos, culturais e sociais presentes no cotidiano dos jogadores e os lançou temporalmente para as piores projeções futuras esperadas, como uma forma de contrapor minimamente os personagens a um contexto crítico sobre seu papel, que poderia ser desenvolvido e priorizado pelos mesmos. No entanto, a aderência dos personagens ao propósito fantástico da narrativa sobrepôs-se ao argumento social e aos conflitos culturais apresentados pelo narrador/pesquisador, o que chegou inclusive a ser elogiado por uma participante, como uma possibilidade de escapar do clichê sobre os estudos culturais realizados na região.

Nesse sentido, as circunstâncias culturais e sociais que fundamentaram a estética de jogo dos participantes são perceptivelmente oriundas da linguagem dramática de seriados *blockbusters* norte-americanos, apesar de todo o conteúdo do enredo ter vistas a um multiculturalismo em seu argumento. Os jogadores/participantes se organizaram e se arregimentaram como uma organização paramilitar de contraespionagem, com ajuda de asseclas estrangeiros, porque simplesmente impediram acidentalmente um assassinato.

O narrador/pesquisador, em seu depoimento de 04 de junho de 2017, deixa evidente o seu desejo de desenvolver um enredo capaz de reunir todos os personagens apresentados, mas a introdução da NPC (*Non-Player Character*, personagem não-jogador) Yumi, uma agente secreta chinesa responsável pela proteção do mestre metafísico Paramahansa Rajneesh, foi determinante para o comportamento de todos durante o jogo, inclusive quando estes ficaram sozinhos e tinham a possibilidade de não mais agir de acordo com as suas informações. A personagem em questão fora pensada anteriormente, por um ex-participante muito querido. E sua presença na história garantiu algum apelo emocional dos jogadores por essa personagem. Os elementos constitutivos da presente experiência, externos e internos à narrativa, influenciaram-se mutuamente durante todo o processo.

Esse tipo de condução do enredo pelos jogadores revela tanto uma reação ao movimento de adaptação destes ao discurso proposto pelo narrador (materializado textualmente no Prólogo da peça) quanto uma reação natural dos participantes aos discursos alienantes da realidade objetiva, que estão presentes nas identidades desses jogadores e são manifestos pela orientação estética adotada durante as sessões, ainda que dada a liberdade discursiva total ao sujeito.

Isso é perceptível justamente pelo resultado final apresentado: o texto transcrito dessa experiência dramático/espetacular é composto dramaticamente por uma sequência de confrontos e afirmações dessas subjetividades e, se avaliados pela perspectiva formativa, podem demonstrar a opção dos participantes dessa experiência por ações violentas, a sua insensibilidade aos discursos democráticos e republicanos e a sua incapacidade para a mobilização massiva dos sujeitos. Esse texto, processo e obra acabam por revelar determinados gostos, reflexões, de toda uma espiritualidade que está saturada dos valores dos *pulp fictions* americanos, das dramaturgias de videogames e da cinematografia de aventura, nos quais a vida ou é medida quantitativamente ou futilizada.

O RPG certamente não favorece tomadas de decisões pacíficas ou de verossimilhança com a realidade. Uma possível interpretação para esse movimento seja, talvez, porque refletem-se e manifestam-se no jogo as frustrações e impotências do sujeito diante da própria realidade. O jogo permite tanta liberdade ao jogador que dá a este também o poder de romper com regras morais, jurídicas e éticas dentro do enredo do jogo, mas ele não pode fugir das regras do sistema jogado, assim, a sua sistemática não favorece passivamente o despertar para uma consciência de liderança do jogador ou para a possibilidade de domínio sobre sua narrativa pessoal, ou, menos ainda, para uma possibilidade de apropriação do poder político pelos sujeitos. Para se trabalhar com esses arquétipos, demanda-se tanto uma intervenção mais direta do narrador na história jogada quanto algum desejo inerente do jogador de interpretar seu personagem por esse viés.

Por isso essa análise da experiência dramático/espetacular para a escrita coletiva de texto dramatúrgico oriundo de sessões de RPG não será precisa sobre todas as possibilidades e alcances desse tipo de jogo para as poéticas dramáticas, mas se deterá em pensar condições práticas para aqueles sujeitos que sentem a necessidade de se apropriar daqueles elementos do mercado, pela sua fácil aderência

e persistência no comportamento dos participantes, para criticar e favorecer a expressão sobre esses discursos. O RPG de mesa, como poética criativa para a cena, é poderosa ferramenta de experiência dramática e precisa se multiplicar para que a temporalidade desses textos possa revelar também o seu real valor para futuras concretizações, seja por grupos de teatro que eventualmente se utilizem desse jogo no processo de criação do discurso dramático e atoral, seja por grupos que busquem autonomia e coletividade na escrita de suas peças.

Como todo produto de mercado, é possível pensar que os *tabletop roleplaying games*, em suas mais diversas manifestações, estão milimetricamente cercados de elementos simbólicos e estéticos que visam instigar o desejo de consumo em seus participantes. Quando inseridos em um determinado sistema de jogo, é comum ver alguns jogadores se empenharem em encontrar e colecionar o maior número de livros e suplementos de jogo possível. Com a justificativa de ampliar o conhecimento do jogador, a editora fideliza o consumidor com a promessa da continuidade da prática lúdica e agrega valor ao narrador (mestre-do-jogo) que detiver mais materiais literários desta. Em resposta a esse tipo de prática do mercado editorial de RPG, cada vez mais surgem novos sistemas gratuitos que estimulem o jogador a utilizar apenas o seu repertório criativo pessoal. A liberdade que emana do jogo também impulsiona a sua libertação do sistema de mercado, mas ainda precisa evoluir em termos de jogos que favoreçam ações sociais dos sujeitos.

As demais poéticas coletivas de texto dramático que se utilizem do RPG de mesa encontrarão terreno fértil na internet para a elaboração do processo, sem a necessidade de ceder ignominiosamente aos desígnios do mercado estabelecido para esse tipo de jogo. Ainda mais, com vistas a uma proposta poética de subversão dos discursos alienantes, fica claro que se faz extremamente necessário aos dramaturgos/jogadores evitar os sistemas *best-sellers*, que certamente estarão imbuídos de uma determinada visão de consumo e de símbolos relativizados para induzir uma determinada expectativa de comportamento dentro do universo narrativo do jogo.

Na presente pesquisa, optou-se por utilizar o sistema *World of Darkness* apenas para atribuição quantitativa do personagem, tanto para dar continuidade a um processo de pesquisa com esse sistema, que já se estende desde 2007, quanto pelo domínio prévio do pesquisador, para melhor desenvolvimento do jogo e pela

verossimilhança entre os conceitos presentes na ficha desse jogo. Contudo, esse sistema pode também ter influenciado definitivamente na construção das personagens e na evolução do jogo.

Rafael Bienia, em seu livro *Role Playing Materials* (2016), descreve por meio da teoria rede-ator²⁸ que

(...) um jogo de interpretação de papéis de mesa também é uma rede de luz, mesa, mapa de batalha, fichas de personagens, os lápis, tela de proteção do mestre-do-jogo e outros materiais. Estudos prévios do ator lúdico, “sistema de jogo” não explicam a posição das fichas de personagens sobre a mesa. (...).

(...). Luz, mesa, mapa de batalha, ficha de personagem, lápis, tela de proteção do mestre-do-jogo e outros materiais atuam na relação social. Assim, eles influenciam em como as relações entre eles e outros atores se fazem. E ainda mais, elas influenciam, à distância, a maneira como as relações entre os outros atores se fazem²⁹ (BIENIA, 2016, p. 153 – tradução minha).

²⁸ *Actor is a word that refers to an element that is part of a process, for example a pencil in the process of writing. Again, actor is a word that requires empirical evidence to be of analytical value, because an actor ties to a process that the researcher observes at a specific site* (BIENIA, 2016, p. 22). *

*Ator é uma palavra que se refere a um elemento que é parte de um processo, por exemplo, um lápis no processo de escrever. Novamente, ator é uma palavra que requer evidência empírica para ser de valor analítico, porque um ator vincula-se a um processo que o pesquisador observa em um local específico (BIENIA, 2016, p. 22 – tradução minha).

A network is a gathering, an assemblage, a group of actors that act together. A network gains its stability when actors repeat their actions in a certain manner. When I refer to a role-playing game as a network, I refer to the collaborative work of heterogeneous actors (BIENIA, 2016, p. 26). *

*Uma rede é uma reunião, uma montagem, um grupo de atores que agem juntos. Uma rede ganha sua estabilidade quando atores repetem suas ações de determinada maneira. Quando me refiro à Interpretação de Personagens como uma rede, me refiro ao trabalho colaborativo de atores heterogêneos (BIENIA, 2016, p. 26 – tradução minha).

Actor-network theory as a constructivist paradigm within science, technology, and society studies allows multiple truths instead of one, multiple truths that are constructed by and between actors. Thus, what is studied and how, is a responsibility of the actornetwork analyst. It is relevant that an actor-network refers to what is studied, in this case role playing, but it is also a tool to study role playing (BIENIA, 2016, p. 26). *

*A teoria rede-ator como um paradigma construtivista dentro da ciência, tecnologia e estudos da sociedade permite múltiplas verdades em vez de uma única, múltiplas verdades que são construídas por e entre atores. Portanto, o que é estudado e como é uma responsabilidade do analista rede-ator. É relevante que uma rede-ator se refira ao que é estudado, nesse caso a interpretação de personagens, mas essa é também uma ferramenta para estudar a interpretação de personagens (BIENIA, 2016, p. 26 – tradução minha).

²⁹ (...) *a tabletop role-playing game is also a network of light, table, battle map, character sheets, pencils, game master screen, and other materials. Previous studies of the ludic actor “game system” do not explain the position of character sheets on the table. (...).*

(...). *Light, table, battle map, character sheet, pencil, game master screen, and other materials act in social relation. Thus, they influence how relations between them and other actors are made. Moreover, they influence at a distance, how relations between other actors are made* (BIENIA, 2016, p. 153).

Segundo Bienia, todos esses materiais e outros ainda, quando aliados e organizados específica e determinadamente, ainda que heterogêneos, contribuem para um conjunto de ações colaborativas da interpretação de personagens, que se constituem tipicamente em uma sessão de RPG de mesa. Portanto, não só o acontecimento lúdico pode despertar o potencial dramático do participante, mas inclusive a organização espacial dos jogadores na mesa e entre si e dos materiais disponíveis para o jogo e para a marcação das ações dos personagens influenciam e referenciam as relações entre os jogadores e o jogo, e dos personagens entre si. Essas relações começaram a ser perceptíveis nos primeiros momentos que antecediam as sessões, por exemplo, na disputa dos participantes por uma cadeira, ao invés de um banquinho para sentar, ou no espaço que a ficha de um personagem está ocupando na mesa. Assim, é possível o entendimento de que, para se canalizar determinadas expectativas de construção das interpretações das personagens para o jogo de escrita coletiva de dramaturgia, faz-se ainda mais necessário uma elaboração da própria poética do jogo de RPG de mesa.

As práticas de *process drama* já exploram enormemente as potencialidades da elaboração poética do espaço e da atribuição e caracterização do aluno/ator e do professor/dramaturgo no universo da experiência pedagógica. Porém, se consideradas as diferenças e os limites entre essa prática pedagógica e o jogo propriamente dito, é possível fundamentar determinadas condições em que este possa acontecer, por exemplo, ao ar livre ou numa casa abandonada. Também as posições respectivas dos jogadores nesse espaço, o tipo de assento (inclusive se determinados ou diferenciados planos de altura) e todos os materiais que são componentes necessários à caracterização do jogo podem receber interferência simbólica, e essas fundamentações e interferências estabelecerão relações sociais entre si e os diversos atores que compõem o jogo, e contribuirão mutuamente e inevitavelmente para a escrita dramática.

A reunião dos pensamentos de Huizinga³⁰ (2014), Caillois³¹ (1990), Bienia (2016) e Sarturi³² (2012) permite o entendimento de que todos os jogos, inclusive o RPG, estão carregados de elementos estéticos que se introjetam ludicamente nas relações sociais e vice-versa, porque traduzem os valores dessas relações, imitam suas formas e materializam-na livremente, principalmente os jogos figurativos (*mimicry*).

Um caso específico relativo a esse processo de escrita coletiva do texto dramático por meio do RPG de mesa, e que manifesta essa mútua introjeção das relações do jogo e das relações sociais, foi o apelido de “bundão” dado pela personagem Sofia ao personagem Douglas. A jogadora que criou essa personagem continuou usando esse apelido fora do contexto de jogo e da criação do texto, entre os participantes dessa experiência, para referenciar-se de maneira “carinhosa” ao jogador que criou o outro personagem. Ambos trabalharam algum tempo juntos numa mesma escola como professores de teatro e possuem uma profunda relação de amizade, respeito mútuo e discordâncias saudáveis sobre metodologias e temáticas de ensino em suas práticas pedagógicas. Somente os participantes dessa experiência (e os leitores desta pesquisa) saberão dessa situação e conseguirão decodificar com clareza a real intenção desse apelido no contexto social real. Não é *bullying* de um sobre o outro, mas uma afetiva discordância passada, expressa adjetivamente, sobre a avaliação ética de determinados procedimentos entre um jogador e o outro, que emergiram durante algumas sessões de *roleplaying game* e que se contaminaram dessas subjetividades no mundo real.

Neste sentido, o limite ético de qualquer jogo é a diversão coletiva. No momento em que um jogador não estiver mais se divertindo, ele pode e deve “virar um estraga-

³⁰ (...) o elemento lúdico é de tal modo inerente à poesia, todas as formas de expressão poética estão de tal modo ligadas à estrutura do jogo, que é forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel (HUIZINGA, 2014, p. 177).

³¹ De uma forma geral, o jogo surge como educação (sem um fim previamente determinado) do corpo, do caráter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se afasta da realidade, maior é o seu valor educativo. E isto porque não segue receitas, fomenta aptidões (CAILLOIS, 1990, p. 193).

³² O verbo jogar dá conta tanto da ideia de atuação quanto de representação quanto, ainda, da de interpretação. Abarca a noção de interação, até porque a palavra inter-agir duplica o conceito de ação e atuação. Atuar é agir. Se o teatro é um jogo, num jogo não se age, se joga, ou se joga “agindo como se”. Agir, atuar, representar ou interpretar são formas de jogar. Poder-se-ia dizer que se escolhe a forma de jogar conforme a “modalidade” de jogo. Pode ser jogo dramático, jogos teatrais, Drama, performance, ROLEPLAYING GAME, teatro épico, jogo de papéis, teatro fórum ou qualquer outro gênero (SARTURI, 2012, p. 36).

prazer” e encerrar a atividade. Se não há o entendimento comum de que a atividade em desempenho, considerada lúdica, é uma livre troca, uma partilha de espaço, tempo e regras, ela é, então, “não jogo”. Qualquer jogador que se sinta humilhado, assediado ou impedido de desenvolver sua experiência com o coletivo, deve sempre advertir e orientar os colegas para mudarem as suas condutas, em prol do próprio jogo, e em caso de reincidências, este não deve hesitar em se remover do processo. Essa responsabilidade de monitorar os jogadores sobre atitudes inadequadas, se possível, deve ser sempre do narrador (mestre-do-jogo), que deve incentivar uma autoavaliação das sessões e orientar suas atitudes e de todos os jogadores em direção ao divertimento.

A crítica ao discurso dos personagens do texto, portanto, pode revelar uma realidade tão singular que favorece ainda mais o distanciamento do leitor. Diz Pareyson que “A crítica é o espelho no qual a obra se reflete: ela pronuncia o seu juízo enquanto reconhece o valor da obra, isto é, enquanto repete o juízo com que a obra, nascendo, aprovou-se a si mesma” (PAREYSON, 1997, p. 11). Contudo, a presente análise, se concentrada nos juízos de valores dos discursos dos personagens ou nos questionamentos sobre a validade desta obra, incorrerá na imprecisão de justificar ou contra-argumentar sobre uma experiência que, ainda que carregada de imperfeições, atingiu seu objetivo e continua a reverberar no tempo.

As primeiras recepções do texto também apontaram para a falta de informações sobre aquelas pessoas citadas pelos personagens entre os diálogos. Rodolfo, Judith, Masskill, Yumi, Paramahansa, Johan e Aurélio foram NPCs componentes da trama e atuaram como antagonistas, *deus ex machina* ou mesmo coadjuvantes da história.

A falta de informações ao leitor sobre os contextos que levaram os personagens jogados a conhecer os personagens não jogadores, sobre as relações sociais estabelecidas durante esses encontros e, principalmente, a falta de informação direta sobre a mitologia originária ou a metafísica ficcional agregadora que deu origem ao título da obra foram mantidas propositadamente pelo narrador/pesquisador, com a anuência dos demais participantes, durante uma reunião de leitura.

A proposta de não se fornecer essas informações ao leitor foi a de permitir uma leitura que não direcionasse a interpretação do texto para uma mera satisfação intelectual pelo conhecimento, ou, em último caso, a simples reprodução imaginativa

dos mesmos acontecimentos já jogados. Esse comportamento expressa o tipo de reflexão autocrítica que os autores fizeram perante a obra.

Houve, durante o processo de leitura do texto, uma interpretação de seus autores de que os diálogos das personagens pudessem ficar restritos ao entendimento prévio daqueles que participaram da elaboração ficcional dos acontecimentos e de seus conhecimentos sobre as personalidades presentes na experiência com o jogo. Dessa forma, foi considerada uma estratégia de leitura pelos autores a manutenção dessa desinformação, para favorecer uma relação lúdica entre o leitor e a obra, por meio do preenchimento imaginativo do leitor das lacunas no texto e para que possa se constituir a cada nova leitura do texto também um novo processo de interpretação.

Esse tipo de procedimento teve a intenção de, ao menos, favorecer uma interpretação crítica das ações detalhadas pelos personagens, e assim permitir que as futuras concretizações também possam operar ludicamente com o texto e escolher como introduzir essas novas relações formuladas após a leitura, ou mesmo como operar essas lacunas cenicamente no contexto dramático.

Trabalhar no sentido contrário a essa proposta de leitura seria como afirmar que a experiência de jogo dramático de improvisação para a escrita dramática detém em si e nas suas imagens gravadas pela câmera a única verdade sobre a concretização de tal obra dramática. Uma mera reprodução da primeira experiência de criação do texto não é ação suficiente de concretização para que o texto possa dialogar com as referências históricas e valores intrínsecos de seu tempo. No entanto, ao revelar, mesmo que ficcionalmente, um universo verossímil de referências históricas, sociais e culturais para a leitura e interpretação dos diálogos, o texto permite um jogo de distanciamento e estranhamento críticos infinitamente possível de ser encadeado. Essa obra está aberta a uma possibilidade de que novas interpretações sobre texto estabeleçam relações com valores de temporalidades futuras.

Ao artista/pesquisador envolvido na constatação dessa poética textual dramática, alcançar o distanciamento necessário para realizar qualquer crítica pode parecer impossível, porque a experiência produzida durante o processo foi muito profunda e intensa. Essas profundidade e intensidade são paralelas à profundidade e à intensidade da própria experiência estética; nesse tipo de jogo estão presentes os

mesmos fundamentos lúdicos e formativos próprios das artes, seja porque revela determinada ordem, seja porque revela determinados gostos.

As relações estabelecidas pelos personagens dentro do jogo de RPG, já carregadas dos valores e conceitos oriundos da própria elaboração da narrativa do jogo, portanto, revelam um potencial metalinguístico para o Teatro que esse tipo de jogo proporciona, se aplicado a uma construção textual.

A prof.^a Dr.^a Catarina Sant'Anna, da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, conseguiu, em seu livro *Metalinguagem e teatro: a obra de Jorge Andrade* (2012), acompanhada das perspectivas teóricas do linguista Roman Jakobson (1963) sobre a função da metalinguagem e de Anne Ubersfeld (2010) sobre a organização do texto teatral,

(...) definir a metalinguagem no teatro como uma *decodificação* que tornasse transparente para o receptor (leitor ou espectador) os códigos (verbais e não verbais) que constroem uma peça (escrita ou encenada). Essa decodificação se efetivaria de forma infinitamente variada, considerada a complexidade do teatro. Compreenderia, (...), enfim, todas as formas em geral de não ilusionismo que, através do tempo, vão servindo às mais diversas finalidades (de lúdicas a pedagógicas, críticas) e às mais diversas ideologias (SANTA'ANNA, 2010, pp. XXIII-XXIV - grifo da autora).

Portanto, é possível uma análise metalinguística dessa situação, oriunda de um processo de escrita lúdica de texto dramaturgico, porque nesse texto encontram-se algumas aproximações objetivas entre a realidade dos personagens e a realidade dos jogadores, introjetada e materializada no enredo subjetivo de cada um, de tal maneira que a decodificação literal dessa escrita se tornou acessível somente por meio daquele universo de ficção conhecido e compartilhado durante as sessões.

Inclusive, durante a leitura do próprio texto, é possível encontrar momentos de reflexão metalinguística dos personagens sobre si mesmos e sobre a maneira como estão conduzindo os diálogos, especialmente após os momentos de esgotamento dos temas, expressos pelas pausas, pelos silêncios e respectivas tentativas de resgate ou proposição de determinado assunto.

De princípio, a orientação dos primeiros qualificadores do texto desta pesquisa apontou para a necessidade de uma apresentação circunstancial, que pudesse elucidar ou apresentar caminhos mínimos para a compreensão literal dos argumentos elencados. A contribuição desse apontamento se fez presente pela introdução do Prólogo, que foi transportado da situação de contextualização do enredo do jogo durante a argumentação teórica, justamente talvez por ser aquela tentativa literária do

narrador/pesquisador de introduzir elementos críticos reflexivos sobre a realidade histórica regional para os jogadores, e que foi suavemente arremetida para o texto dramático. Na segunda banca de qualificação sugeriu-se que as fontes das letras dos personagens fossem colocadas em negrito e identificadas separadamente, para facilitar o reconhecimento de cada personagem na leitura dos diálogos.

Outra questão importante de salientar são os reflexos desse tipo de escrita no contexto de coletividade, posterior ao processo de transcrição do jogo de improvisação dramática. Durante a primeira sessão de leitura do texto, alguns participantes colocaram em dúvida certos diálogos, como se não tivessem dito daquela forma ou usando aquelas palavras, mas, confrontados com a gravação, entenderam o contexto das falas questionadas e acordaram com o transcrito, posteriormente. Também foi durante essa sessão de leitura do texto que se adicionou, e depois optou-se por suprimir, uma carta de despedida que os personagens do jogo tinham escrito para a personagem não jogadora Judith, ao final da última sessão.

(Leitura em OFF)

Querida Judith,

É chegada a hora em que nossos caminhos tomam direções diferentes.

O tempo que passamos juntos foi conturbado e acreditamos que não foi das melhores situações, mas os momentos juntos foram o suficiente para criarmos laços de carinho e amizade.

Toda a sua força e dedicação possibilitaram que quatro desconhecidos constituíssem uma nova família, e encontramos no seu exemplo a certeza de que nunca é tarde para mudar de vida e fazer novas escolhas.

Preferimos escrever essa carta para nos despedir e não ter que carregar a lembrança do adeus.

Todo o sucesso para você e o Aurelinho.

Um grande abraço, nos encontramos por aí,

Ass: Ariel, Douglas, Klaus e Sofia.

P.S.: Sentiremos saudades do seu pão de queijo.

(Carta coletiva do grupo à NPC Judith, omitida do texto).

O pesquisador/narrador/participante havia planejado anteriormente adicionar essa carta, de alguma forma, com o material textual resultante da sessão de escrita também. Porém, após a primeira leitura e opção pela abertura de sua interpretação, entendeu-se que a carta poderia limitar a compreensão e atrapalhar outras abstrações sobre essa personagem.

O pesquisador/narrador/participante também disponibilizou o texto transcrito em uma plataforma digital de edição coletiva do texto e compartilhou com todos os jogadores/escritores/participantes. Diante do pedido para que interferissem no texto, a ausência foi monumental. Ninguém, além do pesquisador, abriu o arquivo ou propôs qualquer alteração no texto. A principal razão apontada foi um medo de mudar

qualquer coisa e desagradar alguém do coletivo. Ninguém quis arriscar inclusive alterar os próprios diálogos do seu personagem. A gravação do acontecimento se sedimentou no imaginário desse coletivo e os colocou em situação de distanciamento em relação ao próprio processo de escrita.

Tentativas posteriores do pesquisador/narrador de retomar a escrita do texto ou modificá-lo foram infrutíferas. Além da inclusão da ambientação literária do jogo, como Prólogo do texto, não houve mais nenhuma proposta. Contudo, toda vez que nos encontramos, por qualquer motivo, na universidade, na rua, ou no teatro, a pergunta feita pelos jogadores/participantes ao pesquisador/narrador é sempre a mesma: quando vamos jogar de novo?

Portanto, aponta-se com ênfase o fato de que o *roleplaying game* é u excelente indutor de comportamento de jogo e encontro, dada sua alta capacidade de permitir uma aderência do jogador ao discurso proposto para personagem, porém como indutor do comportamento de escrita dramatúrgica, e não escrita literária, posto que este é um comportamento já registrado e mais comum entre jogadores de RPG de mesa, faz-se necessário considerar outras variáveis além da própria experiência lúdica, e incluir estímulos e exercícios de escrita externos ao jogo. Talvez a experiência prévia com a escrita dramatúrgica dos envolvidos em um processo artístico que se aproprie destes jogos, o que não foi o caso deste presente estudo, possa ser um caminho a ser pensado. Outras estratégias pedagógicas das linguagens, para o estímulo do exercício da escrita, também devem ser consideradas mais amplamente em futuras replicações desta experiência.

A última intervenção no texto aconteceu em 02 de maio de 2018, por iniciativa do pesquisador, que, depois de ler várias vezes o texto, propôs fechar o entendimento da obra como uma relação mais direta sobre a origem lúdica dessas subjetividades. Antes, o final enfatizava um enredo cíclico e atemporal, quase surreal, que não explicava nada sobre o contexto dessas subjetividades:

Klaus: Eu nunca imaginei...

Sofia: O quê?

Klaus: Preso!

ARIEL: Eu já!

Douglas: Eu já!

Sofia: Eu já!

Com poucas mudanças, conseguiu-se manter a ideia do recomeço e da atemporalidade daqueles acontecimentos, mas agora contextualizados com uma nova referência, que permite ampliar o entendimento e a interpretação do leitor:

Klaus: Eu nunca imaginei...

Sofia: O quê?

Klaus: Preso!

ARIEL: É. Eu também não.

Douglas: Eu já, dentro de um jogo!

A presente experiência não conseguiu se desenvolver a ponto de mover ou canalizar, em todos os participantes, um profundo desejo ou vontade de se expressar pelas vias textuais do drama, mas conseguiu despertar um profundo desejo pela prática social do jogo de interpretação de personagens, (portanto, o RPG de mesa é indutor de comportamento de jogo), e um mínimo de consciência sobre o alcance dessa prática no trabalho artístico de cada um e o seu alcance para o ensino de teatro nas escolas, e somente como ponto de partida para os reflexos que o RPG de mesa tem para o ensino de teatro e para o próprio drama.

4.5. Análise do texto dramático

O texto dramático produzido coletivamente após 08 (oito) sessões de RPG de mesa contém diversos elementos que podem ser considerados para uma análise qualitativa literária.

Especificamente no campo de estudos artísticos em que se concentra esta pesquisa, a dramaturgia e as artes cênicas, algumas direções foram apontadas anteriormente. O caminho da metalinguagem teatral para uma contextualização histórica, da formatividade dos escritores, da identificação das operações dramatúrgicas modernas e contemporâneas presentes na obra, bem como da demonstração de algumas estruturas formais do texto que permitem revelar as suas modalidades metadramáticas pertinentes, diante das perspectivas metodológicas apontadas, precisa ser tomado.

Com esta análise, não se intenta esgotar qualquer limite de interpretação do texto, nem monopolizar qualquer opinião sobre a obra resultante desta experiência. Também não se busca apontar caminhos para a apropriação de uma determinada linguagem cênica para a representação do texto, muito menos ainda designar como

devem se comportar, agir ou se interpretar os personagens. O objetivo desta análise será apenas o de oferecer quaisquer mais subsídios que possam contribuir para a apropriação desta metodologia de criação de texto dramático, oferecer material complementar que possa contribuir para qualquer tentativa de realização cênica deste texto e, por último mais não menos importante, aproximar o material aqui apresentado daquelas metodologias modernas de produção de texto dramático que ainda perduram na contemporaneidade.

O contexto histórico em que o objeto de análise, a peça dramática “Akasha” (2017) emerge, foi bastante conturbado e complexo. O presente político, econômico e social dos participantes tenta ser representado como um futuro distópico³³, no prólogo da peça, mas a rápida aproximação entre o futuro distante e a realidade premente chega a assustar. A tentativa de unir um discurso político-histórico com a estrutura metafórica de um contador de “causos” foi uma forma encontrada pelo pesquisador/participante de situar as possibilidades de interação das personagens dentro do contexto da aventura a ser jogada, já que este texto tinha por objetivo ambientar os jogadores. Propor uma ambientação já conflituosamente, poderia certamente contribuir para escolhas, posições e valores mais críticos e éticos em relação aos personagens e às disputas brevemente relatadas, é o que parece ter intencionado o pesquisador/participante, contudo, essa ambientação aparentemente agravou o sentimento dos participantes de agir em direção ao conflito sem qualquer julgamento, tamanho o desespero com o presente histórico, o que possivelmente, então, orientou as escolhas dos jogadores em relação aos seus personagens. O universo de ficção da cultura pop de cinema e séries, largamente utilizado por todos os participantes para exemplificar algumas imagens e situações durante o jogo, subsidiou imensamente os valores morais e posicionamentos sociais adotados pelos participantes também na escrita deste texto dramático.

Jean-Pierre Sarrazac, em seu livro *Poética do drama moderno e contemporâneo* (2017), utiliza uma série de palavras para designar o estado da dramaturgia moderna e que podem ser perfeitamente adequadas a esta análise: vazio, caos, fragmentação, irregularidade, são algumas facilmente atribuídas ao contexto de uma primeira leitura de “Akasha”. Entretanto, são os dispositivos dramaturgicos perceptíveis na organização da estrutura dramática do texto o que

³³ Antiutópico.

podem tornar a sua leitura mais interessante e deixar mais evidente o entendimento de como o RPG de mesa pode colaborar com processos de escrita dramática.

Numa primeira leitura da peça pode parecer que o plano primário do drama prevalece, porém, logo nos primeiros diálogos entre os quatro personagens já se evidencia que a operação de retrospectão de acontecimentos anteriores funcionará como o motor de toda a trama. Impera a secundarização do sentido.

Sofia: Vocês sabem que a gente sempre fica preso em Ponta Porã... né?

Douglas: Essa é a minha primeira vez!

ARIEL: Minha também.

Klaus: Nós dois ficamos presos da outra vez!

Imediatamente, não somente lembranças do passado são evocadas, como também pessoas de fora daquela ação também.

Klaus: Pior que a gente não tem nem a quem recorrer lá fora, estávamos sempre os quatro, juntos.

ARIEL: Bom...

Sofia: Até tem... resta saber se...

Douglas: ...vai adiantar

Sofia: Se vai adiantar. Quer dizer... eu acho que sim!

Douglas: Se bem que o Rodolfo não vai poder ajudar muito... né?

Klaus: Ele nem sabe!

Essa personagem externa introduzida neste momento provoca certo desconforto na leitura, porque induz a uma referência ausente. Esta lacuna de entendimento foi uma opção dos autores, que preferiram volatizar a leitura e “deixar em aberto” algumas informações para que a própria imaginação leitor trabalhe em conjunto com a sua curiosidade, opção dos autores para o leitor optar, uma clara operação dramaturgica de opção, um convite feito ao leitor/espectador para jogar com o texto. Em outros momentos, outros personagens serão invocados e um, especificamente, com profissão definida, um padre. O padre aparentemente foi um antagonista declarado deste grupo enclausurado.

A situação de enclausuramento, evidenciado na didascália inicial, induz não somente o primeiro diálogo, como também provoca certo movimento de culpa e autoavaliação das ações dos personagens, especialmente no personagem Douglas: “A gente cometeu alguns deslizes para estarmos aqui”. Uma forma encontrada pelo personagem de movimentar a ação para além da proposta retrospectiva, uma forma de interrupção da conversa para mudar seu rumo.

Os assuntos dos diálogos se apresentam fragmentados e desordenados, não possuem ordem cronológica de evocação dos acontecimentos encadeados no texto dramático, em relação a ordem dos fatos ocorridos durante as sessões de jogo. As lembranças foram resgatadas pelos jogadores durante a improvisação dramática, de acordo com os estados emocionais dos personagens, mimetizados pelos jogadores durante a sessão de improvisação da escrita.

A relativa frieza com que os personagens falam de morte, assassinatos e conspirações faz pensar que se está diante de um grupo de psicopatas, de desajustados, no mínimo de um grupo de guerrilheiros, jamais poderia se imaginar que se trata de um grupo de meditação em uma busca espiritual.

A situação que levou Douglas, Sofia e Ariel a chamarem o personagem Klaus de Clayton, provém de uma ação do jogo em que o mesmo deu um nome falso para um NPC, (de Clayton), enquanto insistia para o mesmo que confiasse nele. Tamanha dissimulação do jogador por meio do seu personagem levou o grupo a persistir na alcunha, uma piada interna que acabou contaminando também a sessão de escrita do texto e invariavelmente acaba aguçando a curiosidade do leitor. O silêncio e a recusa do personagem em responder, oferecem ainda mais motivos para acreditar que o personagem não gostou do apelido e que por causa dele se recusará a dar continuidade à ação dramática, tanto o é que é Douglas quem assume, novamente: “Me desculpe pela morte do seu caseiro. Eu não devia ter ficado só olhando!” Novamente a interrupção e a retrospectção volta à cena, retrospectção do drama-da-vida deste personagem.

Na medida em que os episódios vividos pelos personagens são comentados e as suas referências culturais e do jogo começam a tomar conta do diálogo, se evidencia ainda mais as relações e os conflitos que dominam essas personagens, além de se permitir relacionar a temporalidade dessas subjetividades ao tempo histórico descrito no prólogo.

Os pontos-de-vista subjetivos introduzidos pelos personagens nos comentários dos episódios vividos pelo grupo, obrigam o leitor a se questionar quase durante toda leitura não somente sobre os acontecimentos com o grupo, mas também se eles têm alguma real consciência destas ações. Fica aparente que eles não fizeram nada por si mesmos, mas para satisfazer e ajudar outras pessoas, por exemplo uma agente secreta chinesa, e que são externos à ação dramática presente. Como se a

necessidade do outro pudesse ser justificativa suficiente para anular qualquer consciência do sujeito sobre si. Como se o desejo desses personagens de ajudar aos outros personagens externos da trama tivessem preenchido suas vontades e legitimado as suas ações. Como se o vazio de suas vidas estivesse tão intenso que eles precisassem desesperadamente leva-las ao extremo.

O jogo com as memórias que a Akasha mencionada nos diálogos do texto proporciona, coloca em destaque um outro tipo de jogo, ao qual o leitor será submetido desde aquele momento, o jogo da antecipação. No momento em que os personagens começam a falar sobre a Akasha, o leitor, por meio do título da peça, é colocado diante do centro da ação dramática. Akasha é o motivo de tudo, é o olho-do-furacão, é o que os levou a fazer tudo o que fizeram e muito provavelmente o ponto de reunião do grupo. Concentrar-se nas pistas que ajudam a desvendar os segredos de Akasha, pode ajudar a suprimir outras ausências de informação durante a leitura e ampliar as possibilidades de apropriação simbólica da peça e dos personagens pela recepção individual de cada um.

A ação dramática da peça avança com apoio nas tentativas de reconstituição das situações envolvendo o grupo, nos microconflitos dos personagens originados tanto pelo desencontro da comunicação presente, quanto pela falta de comunicação no passado. A cena doméstica aparece aqui como resultado dessa falta de informações que existe não apenas do leitor sobre a cena, mas dos próprios personagens sobre si. A peça vai ganhando contornos de cena sem fim.

Um ponto interessante para se notar sobre a Akasha, é que em nenhum momento da ação dramática da peça os personagens tentaram expressar, ou criar um desenho, ou presentificar a experiência com a Akasha, da mesma forma como acontecia nas sessões de jogo. Aquela experiência metafísica de compartilhamento de experiências de duas pessoas, “na primeira pessoa do singular”, de compartilhar memórias e conhecimentos, fica limitada à “terceira pessoa do singular” e coloca o leitor na situação de investigar se Akasha é um lugar, uma entidade ou um objeto. O personagem Douglas é que mais tentou explicar para o leitor o que era a Akasha.

Douglas: Sabe a memória que a Sofia compartilhou? Eu tive a memória do ponto de vista do padre... onde aconteceu, antes dela chegar, a preparação... e durante. Não seria justo falar uma coisa que não é minha. Posso ter pouca empatia, mas não sou escroto!

A dor das lembranças, o remorso da culpa, a tentativa de resgatar momentos felizes. Os personagens confinados buscam encontrar respostas para perguntas que nunca tinham feito antes, sobre si e sobre os outros. A fragmentação da ordem das lembranças e busca por satisfazer novas curiosidades dos personagens sobre si revelam um desejo descobrimento, uma vontade de aventuras e se entregar ao desconhecido. O diálogo sobre a relação de Ariel e Judith pode servir metáfora da sensação de jogar RPG e da experiência vivida pelos personagens durante o jogo, sem a crítica objetiva da realidade.

ARIEL: Não sei te falar o que eu senti pela Judith.

Sofia: O quê?

ARIEL: Eu não sei, não sei o que eu senti de fato pela Judith! Eu só senti um carinho enorme por ela, não o mesmo que ela sentiu por mim, eu acho...

Sofia: Não! Largar o todo-poderosão do Aurélio...

ARIEL: Mas acho que era o que ela já tinha em mente... Assim, eu acho que só fui, sei lá...

Sofia: Um escape...

Klaus: Uma fásca!

Douglas: Um estopim.

ARIEL: É!

Klaus: Uma fásca num botijão de gás!

Sofia: Um grito de liberdade, sei lá!

Os fatos resgatados do passado pelos personagens no decorrer do texto é o principal suporte para o desenrolar da ação do drama “Akasha”. Os personagens vão deslizando entre o discurso confessional e a descrição do drama vivido pelo grupo para tentar induzir todos a compartilhar segredos guardados anteriormente com todos, inclusive com o leitor do texto.

As provocações de duplo sentido, as picuinhas, os desencontros entre sentido da fala e sentimento do falante demonstram a fragilidade que os personagens têm de formular algum sentido para suas próprias identidades. A intensidade, a irregularidade e a rapidez com que tudo acontece na peça, deve incorrer em certa dificuldade para a assimilação da situação da própria personagem sobre si, e sobre o ocorrido, a dificuldade de encadear os acontecimentos e as lembranças desembocam na dificuldade de também operar a própria linguagem e na multiplicidade de vozes. A repetição aparece num momento extremo em que a desconfiança sobre um personagem, a Yumi, leva Klaus a se desconectar até do seu conhecimento da língua e precisa da ajuda das vozes de todos os outros:

Sofia: A Yumi ainda não cumpriu o combinado, de certa forma...

Klaus: Eu acho muito pouco para ele.

Sofia: Eu queria mais é que ele fosse incriminado.

Douglas: O que não vai acontecer!

Sofia: Exatamente, não vai acontecer.

Klaus: E, mesmo que ele procure a polícia, o máximo que vai acontecer é ele ser extraditado, extraviado... extraditado ou extraviado?

Douglas: Extraditado!

ARIEL: Extraditado!

Sofia: Extraditado!

Klaus: Extraviado é para documentação...

Sofia: Hum-hum.

ARIEL: Que raiva dele! (Empostando) "Olá, minhas crianças...".

Douglas: Ridículo.

E, talvez, por isso, essas subjetividades tenham tão facilmente se submetido a Akasha e tudo o que aconteceu. Não existe preponderância de nenhum personagem, nenhum solilóquio, nenhum monólogo, nenhuma defesa filosófica de ideias, apesar de Sofia estar estudando Filosofia, mas as provocações, os comentários sobre a ação do outro, as crises de entendimento e os silêncios de desconforto e de tensão emocional constantes nos diálogos, se aproximam a cobranças de um relacionamento profundo e mal resolvido. Provocador e provocado ambos aderem a essa regra da construção da ação, até mesmo quando um deles não. Sofia é o personagem que mais recorre a este tipo de interrupção da ação:

Sofia: Com o tronco, só!

ARIEL: Com o tronco!

Sofia: O que ia adiantar um tronco só, se tinha mais da metade dele lá na sala. O apelido de bundão sai do Douglas e vai para a Ariel.

ARIEL: Você está querendo colocar defeito em mim!

Sofia: Eu não estou querendo colocar defeito, Ariel... é ver a situação de outro ponto de vista. Paramahansa estava lá, atingido, você podia ter ficado e ajudado o Paramahansa...

(...)

Sofia: Novo cargo de bundão para o grupo! (Todos apontam para Ariel)

A agonia, o vazio, o desespero, o caos da situação presente são tão aprisionadores que qualquer tentativa de chamar boas lembranças ou uma piada com agentes externos a ação dramática se torna quase impossível. Tanto o é que logo após a retrospectiva sobre a piada interna com o personagem Aurelinho, Sofia interrompe a ação e procede uma repetição-variação, instaurando o movimento final do ciclo ritual da peça, os procedimentos finais de encerramento e o retorno da ação secundária para ação primária, o teatro como o lugar de ver de novo; metadrama da agonia de um tempo vivido. Uma cena sem fim, um fim de jogo, um drama-jogo.

Klaus: Qual foi aquela outra situação em que a gente riu bastante?

Sofia: Qual? Que o Aurelinho vai ser agora o homem da casa?

Klaus: É! A Judith falou para o Aurelinho que ele vai ser o homem da casa agora!
Sofia: Vocês sabem que a gente sempre fica preso em Ponta Porã... né?
Douglas: Essa é minha primeira vez!
ARIEL: Minha também.
Klaus: Nós dois ficamos presos da outra vez!
Sofia: É. Lá pelo menos era mais confortável, tinha uma cama, um espelho, um banheiro decente...
Klaus: É. Tinha muita coisa!
Douglas: Eu só não fui porque eu ficava no computador quase o tempo inteiro.
ARIEL: Porque você queria...
Douglas: E porque a gente precisava também!
Klaus: Eu nunca imaginei...
Sofia: O quê?
Klaus: Preso!
ARIEL: É. Eu também não.
Douglas: Eu já, dentro de um jogo!
FIM

4.6. Construção do monólogo melodramático/espetacular “Do fiar à mordida”

Durante a escrita desta presente pesquisa, no segundo semestre de 2018, como professor assistente do curso de graduação em artes cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados, eu orientei artisticamente um trabalho de conclusão de curso que merece nota, pois essa, pode contribuir com mais alguns argumentos importantes sobre as possibilidades e objetivos do uso do *roleplaying game* em poéticas teatrais e dramatúrgicas. A descrição dessa outra experiência pode revelar outro viés de utilização do RPG de mesa em processos de criação dramatúrgica.

Durante a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I, no primeiro semestre de 2018, o acadêmico Lucas Pereira de Souza procurou a professora Ariane Guerra Barros, no intuito de que ela o orientasse em uma pesquisa com o *Live-Action Roleplay*, (LARP). Sem saber ao certo como era o funcionamento do LARP e como poderia ser aplicado numa pesquisa teatral, o acadêmico procurou a professora, já com a consciência de que ela tinha recentemente orientado uma pesquisa de iniciação científica sobre a utilização desse tipo de jogo na preparação do ator/performer.

A professora Ariane Guerra sabia do tema desta presente pesquisa de doutorado, graças aos debates realizados durante nossos seminários interdisciplinares de pesquisa com os professores Doutores Gláucio Machado Santos e George Mascarenhas, e solicitou, então, a minha contribuição nesta tarefa de

formação, uma vez que ela tinha antes assumido a tarefa dupla da orientação artística e teórica, poderia ficar apenas com a segunda.

Contudo, a professora ainda se encontrava afastada de suas funções para realizar seus estudos no Doutorado Interinstitucional, do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia e, portanto, a sua orientação começaria muito posteriormente ao início do semestre, essa ficaria provisoriamente com o professor Doutor Marcos Machado Chaves até o seu regresso.

Quando comecei o processo de entrevista e de orientação do aluno, os seus colegas de turma já estavam com pelo menos seis meses, ou mais, de produção textual e todos em processo de criação atoral. Essa certa urgência para a realização de tudo em tempo hábil trouxe alguns benefícios, como a concentração e dedicação do acadêmico no processo, mas também trouxe consequências negativas que se manifestaram em pequenos conflitos e discordâncias do aluno com a orientação sobre a metodologia a ser seguida.

Meu conhecimento prévio da dinâmica do LARP, das suas principais diferenças em relação ao RPG de mesa e da área de pesquisa da professora Ariane, que predomina sobre a corporeidade do ator, me fez alertar o acadêmico sobre a necessidade de se vivenciar mais experiências com os jogos. Trabalhar a percepção do aluno para reconhecer as diferenças entre os dois tipos de jogos de interpretação de personagem, certamente, poderia contribuir na construção física de um personagem. Utilizaríamos a dissertação de mestrado de André Sarturi, “Quando os dados não rolam”, para conduzir um trabalho direcionado. Como o tempo era muito pouco para tanto trabalho, eu solicitei ao acadêmico que encontrasse um texto dramático/espetacular pronto e de seu interesse para que pudessemos começar a pensar como seriam nossos jogos e que começasse a buscar outros jogadores interessados.

No entanto, às vezes, e como já descrito nesta presente pesquisa, algumas coisas não saem como o planejado no processo teatral. O acadêmico se recusou ou não se interessou por nenhum texto dramático publicado e, por algumas vezes, insistiu em uma montagem que abordasse um tema distópico, de ficção científica. Sem o texto definido não poderíamos partir para o passo seguinte, que era elaborar o nosso próprio jogo e os elementos materiais para jogar essa história. Pensando em pular etapas e na tentativa de ceder ao desejo expressivo do aluno e, ao mesmo tempo,

pensando em fornecer experiências para que esse pudesse ponderar sobre o escopo corporal da pesquisa, sugeri que as atividades começassem com um sistema de jogo de RPG de mesa pronto, que pudesse ser facilmente adaptado para o LARP e que inspirasse alguma proposta dramatúrgica. Para não fugir a minha familiaridade com o sistema *World of Darkness*, (WoD) e para permitir a utilização de arquétipos distópicos, capazes de fomentar referências variadas nos jogadores, importei a quinta edição de um dos jogos de RPG de mesa mais populares no exterior, o *Vampire: the masquerade* (2018), recém lançado em agosto. Esse jogo tem temática gótica, punk, de horror pessoal e político e possui tanto o sistema para RPG de mesa, quanto o sistema para LARP. A facilidade de mobilidade entre os dois sistemas de jogo e as diferentes formas de se jogar cada sistema poderiam também revelar diferentes níveis da interação do ator com a construção do personagem, o que seria de imensa valia para a produção teórica do meu orientando.

Novamente, utilizando-me do conceito de Narrativa Fantástica, de Todorov, propus ao grupo e ao Lucas, “mestrar” uma aventura completa de RPG de mesa, (oferecida pela editora exatamente para que se possa experimentar as diferenças do sistema desta quinta edição do jogo, em relação às anteriores), mas para personagens residentes na cidade de São Paulo, justamente porque, ali, congregam-se pessoas do mundo todo. Depois de terminada essa aventura, utilizaríamos dos mesmos personagens criados no jogo de mesa para a jogar o LARP, em alguns lugares da cidade de Dourados, MS, durante a noite. A narrativa construída pelos personagens durante o jogo, sustentaria o processo para criação do texto dramático/espetacular, a ser encenado por todos.

Encarando formativamente os desejos expressivos dos jogadores, orientei a sessão para a construção das fichas dos personagens. Sempre afirmativamente e com poucas sugestões, ajudei os jogadores convidados a materializar numericamente, e de acordo com as regras, as histórias de vidas e de morte desses vampiros, menos a história do Lucas. Com ele, eu tive que assumir uma postura um pouco mais questionadora e provocadora para instigar um pouco mais seu processo criativo, canalizando a sua insegurança e sua angústia. A sua proposta inicial de história do vampiro Vincent, um estudante de medicina carioca revoltado, estava carregada de preconceitos e ideias superficiais da vida de um jovem nascido numa classe economicamente abastada, possivelmente, tanto porque ele sentiu uma

necessidade de não perder muito tempo em construir a ficha de personagem para logo começarmos a jogar, quanto para tentar de alguma maneira demonstrar o seu conhecimento prévio com o RPG para mim e para os demais, e tudo isso ainda, talvez, a superficialidade na proposição da história do personagem, tenha sido favorecida pelo fato do estudante estar carregado de uma ansiedade pragmática de iniciar rapidamente o processo de jogo de mesa e partir, logo, para o LARP.

Foto 3

VAMPIRE THE MASQUERADE		
Name <i>Vincent</i>	Concept	Predator <i>Balseiro</i>
Chronicle	Ambition	Clan <i>Caitiff</i>
Sire	Desire	Generation <i>12</i>
ATTRIBUTES		
<i>Physical</i>	<i>Social</i>	<i>Mental</i>
Strength ●●○○○	Charisma ●●○○○	Intelligence ●●○○○
Dexterity ●●○○○	Manipulation ●●○○○	Wits ●○○○○
Stamina ●●○○○	Composure ●●○○○	Resolve ●●○○○
Health □□□□ □■□□□		Willpower □□□□ □■□□□
SKILLS		
Athletics ●●○○○	Animal Ken ○○○○	Academics ○○○○
Brawl ○○○○	Etiquette ●○○○○	Awareness ○○○○
Craft ○○○○	Insight ●●○○○	Finance ○○○○
Drive ●●○○○	Intimidation ○○○○	Investigation ○○○○
Firearms ○○○○	Leadership ○○○○	Medicine ○○○○
Melee ●○○○○	Performance ○○○○	Occult ○○○○
Larceny ○○○○	Persuasion ○○○○	Politics ○○○○
Stealth ○○○○	Streetwise ●●○○○	Science ●●○○○
Survival ●○○○○	Subterfuge ○○○○	Technology ●●○○○
DISCIPLINES		
<i>Atrocidade</i> ●○○○○	<i>Velocidade</i> ●○○○○	<i>Auspícios</i> ●○○○○
<i>Conhecimento das Sombras</i>	<i>Reflexos Rápidos</i>	<i>Sentir o não visto</i>
	<i>Agilidade</i>	
Resonance	Hunger □□□□	Humanity □□□□ □■□□□

(Souza, L. P., primeira ficha de personagem elaborada na sessão de 03 de setembro de 2018).

Com um pouco mais de tempo e após uma reflexão individual, ele mandou, então, exatamente às 0h e 04 min. e por correio eletrônico, a história do vampiro, Cristhofer.

Vampire: The Masquerade (Ficha de Personagem)

Cristhofer, clã *Toreador*

Aparência: É um rapaz de pele branca, cabelos ruivos, magro e possuente de uma alta estatura como a de modelos, sem contar sobre seu gosto por uma

vida cosmopolita e um *hobbie* que o faz por vezes vestir-se com características de androginia ao fazer um *mix* de peças de roupas de alta costura ou acrescentar alguma maquiagem ao seu visual.

Personalidade: É narcisista e por vezes egocêntrico, mas extremamente leal aos seus amigos e familiares. Pela nobreza que rondava os costumes de sua tia, aprendeu etiqueta e é bastante social.

Habilidades: Praticou esgrima dos 14 aos 16 anos e, portanto, sabe manusear armas brancas. Além de atuar como editor de revista, também tem noções de modelagem em passarelas — contando com um equilíbrio perfeito — e fotografias.

História: Cristhofer e sua irmã Carmélia se tornaram órfãos após perderem seus pais em um trágico acidente de avião e foram criados por sua tia, Agatha, uma rica viúva e ex-cantora renomada do Rio de Janeiro, mas também uma mulher altamente severa e fria que escondia um grande mistério consigo, sem deixar rastros. Carmélia, a caçula de 17 anos, encontra-se no último ano do colegial e reside ainda com a tia e os empregados da mansão. As relações conflituosas entre Cristhofer e as demandas de Agatha, além das circunstâncias regradas do meio em que estava inserido foram os pontos que levaram-no a fugir da sombra de sua tia (sem sequer imaginar que ela era obcecada na verdade por ele e mais tarde seria quem o abraçaria) e então morou desde os seus 17 anos sozinho em São Paulo, num flat alugado no centro da cidade contando com o que ainda tinha de sua mesada para manter-se e estudar.

Aos seus 22 anos, em 2004, formou-se em moda e começou a trabalhar como editor em uma revista *fashion* que foi aclamada como revista de socialites da grande cidade, o que lhe rendeu excelentes condições financeiras, a chance de comprar um apartamento próprio e como efeito colateral despertou a ira de um vampiro que chefiava uma revista concorrente. Do clã Ventrue, Albano, um vampiro antigo e que enfrentava problemas de falência em sua revista devido às transformações culturais que a nova geração trazia, não podendo resistir ao poder da concorrência, decidiu encomendar o assassinato de Cristhofer. O que Albano não imaginava era que seu contato fazia parte do mesmo clã e era uma amiga próxima da tia de Cristhofer, que soube de tudo. Agatha fez então uma visita ao sobrinho e como uma toreadora experiente, logo que descobriu o plano nefasto de Albano, exterminou-o, salvando a vida de Cristhofer. Após as ocorrências fervorosas, Agatha assume que é uma vampira do clã Toreador e decide transformar o sobrinho em um vampiro, além de transmitir alguns de seus conhecimentos para o rapaz, passando ainda duas semanas com ele. A decisão tomada pela tia se dá por ela desejar que ele dê segmento ao seu legado já blasé, vendo no rapaz um grande potencial artístico que poderia manter sua memória. Agatha em seguida desaparece, deixando o Brasil num voo direto para os Estados Unidos e perdendo total contato com seus sobrinhos.

Cristhofer vai ao Rio de Janeiro para visitar a irmã, mas sua nova vida não o permite que viva a todo tempo com ela, sendo assim, ele mais uma vez se despede de Carmélia, agora já adulta e retorna a São Paulo. Agora segue em frente buscando mais sobre os toreadores, a história dos vampiros e o seu novo lugar no mundo sombrio como uma criatura da noite.

Atual Ocupação: Trabalha como estilista autônomo.

(SOUZA, L. P, texto enviado em 04 de setembro de 2018).

Por meio dessa orientação mais ostensiva com o estudante, nesta fase da criação das histórias dos vampiros, antes do jogo em si, foi possível garantir não somente que os desejos expressivos dos jogadores estivessem presentes nos personagens, como também foi possível garantir que esses estivessem devidamente carregados e imbuídos dos valores, dos conceitos e das ideologias características não

somente dos jogadores, mas de toda a nossa sociedade. Tudo aconteceu porque existe a possibilidade de os jogadores não estarem, naquele momento, somente buscando a aprovação do narrador do jogo para construir suas histórias, mas também estavam utilizando estes personagens para demonstrar aspectos da identidade de cada um que pudessem ser evidenciados e melhor explorados durante as sessões, ou em uma possível encenação.

Com todos os personagens definidos e suas devidas fichas prontas, marcamos nossa primeira sessão de jogo, à caráter. Pedi que todos viessem vestidos e ornamentados como o vampiro que tinham imaginado. Eu também me vesti de maneira formal e diferenciada para mestrar as sessões. Neste dia, o Lucas trouxe a sua ficha com uma mudança crucial na história do personagem, o nome não seria mais Cristhof, ele tinha decido mudar o nome do personagem para Ulisses.

Foto 4

VAMPIRE
THE MASQUERADE

Name <i>Ulisses</i>	Concept <i>Estilista Felino</i>	Predator <i>Alleycat</i>
Chronicle	Ambition <i>Grife Própria</i>	Clan <i>Doreador</i>
Sire <i>Pia Agatha</i>	Desire	Generation <i>32</i>

ATTRIBUTES

<p><i>Physical</i></p> <p>Strength ●●○○○</p> <p>Dexterity ●●●○○</p> <p>Stamina ●●●○○</p>	<p><i>Social</i></p> <p>Charisma ●●●○○</p> <p>Manipulation ●●●○○</p> <p>Composure ●●○○○</p>	<p><i>Mental</i></p> <p>Intelligence ●●○○○</p> <p>Wits ●●○○○</p> <p>Resolve ●○○○○</p>
--	---	---

Health □□□□□ Willpower □□□□□

SKILLS

Athletics ●●○○○	Animal Ken ○○○○○	Academics ○○○○○
Brawl ○○○○○	Etiquette ●●●○○	Awareness ●○○○○
Craft <i>Costura</i> ●●●○○	Insight ○○○○○	Finance ●○○○○
Drive ●○○○○	Intimidation ○○○○○	Investigation ○○○○○
Firearms ○○○○○	Leadership ○○○○○	Medicine ○○○○○
Larceny ○○○○○	Performance <i>design</i> ●●●○○	Occult ○○○○○
Melee ●●●○○	Persuasion ●○○○○	Politics ○○○○○
Stealth ○○○○○	Streetwise ●●●○○	Science ○○○○○
Survival ○○○○○	Subterfuge ●●●○○	Technology ○○○○○

DISCIPLINES

Ineridade ●●○○○	Auspícios ●○○○○	Presença ●●○○○
Coat's Grace	Sentidos Aguçados	Assustar
<i>Agilidade</i>		<i>Roaravilha</i>
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonance Hunger □□□□□ Humanity ■■■■■■ □□□□□

© 2015 White Wolf Entertainment

(SOUZA, L. P, segunda ficha de personagem apresentada na sessão de 09 de setembro de 2018).

Parecia um sinal vindo da literatura universal, o icônico Ulisses, seja o rei ou o *dandy*, certamente, a evocação desse nome é capaz de fornecer diversas referências culturais e elementos subjetivos, e eu pensei que essas poderiam ser agregados à tragédia pessoal desta personalidade ficcional também na dramaturgia do espetáculo a ser apresentado e no qual o Lucas pudesse investigar os aspectos específicos do processo de criação do corpo do personagem.

Durante os laboratórios práticos de investigação, após a primeira sessão de LARP, eu montei um tripé e uma câmera de gravação e pedi ao aluno que improvisasse livremente metáforas, utilizando-se da corporeidade do personagem que ela havia adquirido ao final do processo de laboratório, já pensando que poderia transcrever um pouco daquele material no texto dramático. Contudo, essa gravação serviu para o dramaturgo como uma bússola ortográfica. Com base no padrão de jargões que o personagem buscava para descrever imagens e sentimentos, eu pude elaborar um padrão de expectativas para as palavras que o personagem poderia usar para contar a sua história, ou interagir com outras coisas.

A ficha de personagem do jogo de mesa também contribuiu para a escrita do texto dramático, como mais uma referência que permitiria inferir expectativas para algumas características da personalidade deste vampiro, ou ainda para as suas capacidades sobrenaturais, que poderiam influenciar na maneira como ele se comportaria em alguma situação imaginada, ou mesmo o que poderia escolher para sofrer e se conflitar.

As dificuldades encontradas para organizar a agenda dos jogadores com seus devidos compromissos acadêmicos, além de enfermidades e outras dificuldades, confesso, favoreceram a minha opção por uma escrita monológica melodramática, mas que ainda, sim, pudesse estabelecer na sua concretização cênica uma possibilidade referência direta com o público, sobre o contexto de linguagens dramáticas diferenciadas a que estamos subjugados na contemporaneidade.

Para esta escrita dramática também me inspirei na dramaturgia do prof. Dr. Paulo Henrique Correia Alcântara para o espetáculo de graduação, da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, “Sublime é a noite” (2017). O espetáculo esteve em cartaz entre 16 e 14 de setembro de 2017 e eu tive a oportunidade de assistir uma apresentação, durante o período de estada em Salvador para a minha

primeira qualificação. A peça contou a história de uma estranha família de loiros que não podia se expor ao sol ou sofreriam mudanças terríveis, como não envelhecer, mudar de sexo, ou mesmo de corpo, sendo definida no programa da peça, pelo autor, como uma obra de realismo fantástico.

Surgiu, então, este texto melodramático colaborativo sobre a história criada por Lucas Pereira de Souza, para o jogo de mesa de Vampiro: a máscara, como parte do seu processo de pesquisa de trabalho acadêmico de conclusão de curso: o texto melodramático/espetacular e vídeo-depoimento, “Do fiar à mordida” (2018).

Do fiar à mordida

João Marcos Dadico e Lucas Nohler

Personagem:

Ulisses, (um vampiro)

Cenário

O ateliê de Ulisses, contendo todos os seus objetos de costura, retalhos de panos, araras com vestidos pendurados, bancadas, agulhas, tesouras, máquinas de costuras e etc. No canto do ateliê resta um caixão de madeira exatamente do tamanho do ator, fechado, no outro canto uma geladeira, uma câmera com um tripé, uma cadeira ao centro do palco e um rádio relógio ao lado do caixão).

VOZ EM OFF (no escuro): Esta é uma obra de realismo fantástico. Os pontos de vistas expressos nesta obra não são os mesmos pontos de vistas dos seus autores nem desta instituição. Qualquer semelhança com a realidade é uma mera coincidência.

Situação

Desperta o rádio relógio com um locutor alertando que são 18h e que o sol já se pôs, na sequência escuta-se um *heavy metal* ensurdecedor. Logo se vê a tampa do caixão de madeira se mover, e, pouco tempo depois, Ulisses emerge, chorando lágrimas de sangue. Vaga pela sala por algum tempo chorando profundamente até que começa a se agarrar à garganta. Vai até a geladeira pega uma bolsa de sangue e bebe fervorosamente dela até o momento em que ele joga a bolsa para longe. Gradativamente a sua postura de tristeza passa para outra postura de horror, até uma

terceira ainda, mais introspectiva. Enquanto Ulisses observa a bolsa de sangue esparramada no chão, tira do bolso um carretel de linhas cor-de-rosa. Ele olha apaixonado para o carretel, e olha decido para a câmera do outro lado da sala. Dirige-se, então, até ela e aperta o botão de gravar. Com elegância sobrenatural arruma-se em frente da cadeira no meio do palco, limpa as lágrimas escarlates, senta-se, e começa a falar).

Ulisses:

Entre os sonhos mais profundos que permanecem na fantasia humana, está aquele astuto, ganancioso e intrometido desejo de imortalidade.

Viver para sempre!

Nunca morrer!

Alcançar o paraíso!

Soberba humana sobre a fatalidade da matéria viva.

Imagem perfeita da arrogância deste animal irracional.

Resultado claro da necessidade de dormência excessiva ao lado de fogueiras.

Homens e mulheres que sobreviveram as mais duras provas e aos mais incríveis obstáculos.

Pessoas proeminentes que nasceram e cresceram sob a égide moral e a fúria energética de lindas e numerosas famílias, ou que sobreviveram sozinhas, contra todos os humanos e todas as feras, sobressaindo-se sobre constantes conflitos. E sempre, sempre sonhando, calados, silenciosos, abstêmios, por um pouquinho mais de tempo. Na beira do umbral estiveram todas elas penduradas, tentando negociar entre a paz e a permanência. No entanto, em sonho, para alguns, então, apenas em sonho... elas vivem mais um dia, sobrevivem um acidente, lembram-se de respirar um pouco mais, por um segundo apenas naquele breve momento de sonho, antes do fim.

Antes do vazio!

Um vazio imensurável!

Seguido de dor, muita dor, uma dor inexplicável e excruciante; pavor, agonia, convulsão!

Até que a dor se torna suportável novamente, quase como a dor da própria vida, mas não é mais vida o que eu estava sentindo.

Era fome.

Apenas isso.

Fome.

Eu não conseguia pensar em mais nada.

Apenas naquela fome.

Como se todo o vazio da morte tivesse de repente me acordado pelas entranhas.

Eu não sabia o que tinha acontecido, apenas, que eu não estava mais vivo e que eu estava com fome. Muita fome.

Eu estava adormecido, quando Titia Ágata se aproximou de mim, abrindo rápida e silenciosamente a sua sagrada *nécessaire* de cirurgias, puxou o bisturi nº 24, que usava para entalhar seus assustadores bustos de mogno de generais franceses, e abriu um sorriso em meu pescoço.

Enquanto eu sufocava em meu próprio sangue e o resto do sangue que restava em meu cérebro se esvaia pela veia aberta, eu podia guardar ainda alguns relances de imagens, mas a imagem mais nítida que eu ainda me lembro, é a da minha augusta titia lambendo e sugando freneticamente todo o meu sangue daquele corte aberto por ela.

Eu tentei sussurrar todo o meu pavor e sentimento de traição, num mero, porquê, mas antes que eu pudesse começar a tremer os lábios, titia usou aquele mesmo bisturi nº 24, para abrir um corte no próprio pulso e forçar seu sangue bruto e gelado dentro da minha garganta.

Depois, foi como eu disse: vazio, dor, relance... e fome!

- Que fome é essa que eu estou sentindo titia? O que foi que aconteceu?

Antes de titia Ágata esboçar qualquer reação, Carmélia, minha irmã gêmea, saiu de trás da figura monstruosa e lânguida que estava na minha frente.

Titia olhou para Carmélia, que me encarava tão aterrorizada, quanto eu com tudo aquilo e apenas disse, que se ela queria me ajudar era para ela se aproximar de mim e oferecer o pescoço.

Pobre Carmélia, tão inocente... antes mesmo dela pensar em caminhar, eu mesmo pulei na direção dela e cravei meus caninos no seu quente e macio pescoço. Enquanto eu sugava o líquido escarlata do pescoço da minha irmã, a repulsa que crescia dentro de mim era igual ao prazer e a saciedade que eu sentia.

Se titia não tivesse me empurrado de volta para a cama com um sonoro – CHEGA! – talvez eu a tivesse matado, e isso no meu primeiro banquete de não-vivo.

Eu ia mesmo matar a Carmélia, por que minha tia tinha feito tudo aquilo? Vampiros existem? A fotofobia, o albinismo e a alergia ao sol eram apenas mentiras orquestradas para esconder uma verdade impossível de se explicar?

Sim.

Era tudo verdade.

Eu estava correndo riscos de mais, estava ficando famoso rápido demais, ganhando dinheiro rápido demais e, não pensei que podia estar atraindo muitos olhares indesejados e invejosos.

Infelizmente, nesta distopia pop em que existimos atualmente, quando um sobe, outro tem que descer.

E quem poderia imaginar que o meu concorrente direto era um vampiro?

Não tinha sido para conhecer ou saber como enfrentar vampiros, que a minha zelosa titia Ágata havia criado a mim e minha irmã, desde que nossos pais morreram naquele fatídico acidente de avião.

Éramos dois recém órfãos adotados por uma rica e excêntrica tia de segundo grau de nossa avó materna. Uma ex-cantora lírica, que agora esculpia bustos horrendos de generais franceses em tocos de madeira de lei. Uma senhora albina, podre de rica, que nos submetia a regras extremamente rígidas de saída e chegada da escola, de horários de refeições e de sono.

A única verdadeira fonte de afeto que eu tinha era minha irmã. A sua falta é o que me faz chorar ao acordar, todas as noites. Sua lembrança inexpugnável me assombra todos os dias como uma coroa de agulhas de seringas, que além de espetar e ferir, permite a injeção de prazeres impossíveis, que eu nunca mais terei. Desde aquele dia, quinze anos atrás, nunca mais eu vi Carmélia.

Enquanto o mordomo recolhia o corpo esgotado e inerte da minha pobre irmã, titia Ágata tratou de me ensinar as verdades das sombras.

Ela explicou que a experiência traumática de atacar um ente querido, faz parte do jogo sombrio do pós-vida, como um lembrete horroroso da vulnerabilidade da alma a que nós, criaturas da noite, estamos subjugadas. Enquanto somos capazes de maravilhas impossíveis, como enganar o próprio Tanatos, somos nós também, a sua voz. Infinitas vidas não seriam capazes de aplacar a nossa fome, e ainda, sim, o último

monstro a caminhar sobre a Terra estará fadado a alimentar-se de si mesmo, até que o Sol engula a nossa órbita.

- Aceite, Ulisses; existem seres imortais que rastejam pelas sombras a procura de doces sonhos para saborear. Somos esculturas que roubaram a imagem de homens e mulheres. Somos autômatos da destruição de vidas. Somos parasitas que atravessamos o espelho para atrasar progressos, impedir projetos e roubar incentivos.

- Ao mesmo tempo em que somos capazes de movimentos extremamente rápidos; de captar todos os olhares; ou mesmo de apagar o menor vestígio de uma lembrança, agimos como vermes comuns, como uma lombriga, uma tênia ou um schistozoma, e subtraímos a já escassa energia em circulação do seu corpo. O desânimo, o cansaço e a culpa pela falta de vontade em continuar a existir, revelam os sintomas de uma doença: o abrigo insuspeito de um parasita.

Essa é a verdade!

O meu sucesso no mundo *fashion* atraiu tantos olhares, que os vermes logo viram em mim uma oportunidade. Eu só não sabia que tinha sido criado por um outro, também.

Eu me arrependo de ter te abandonado, Carmélia, quando completei dezoito anos!

Eu me arrependo de ter procurado as costureiras, aprendido ofício e me aplicado no desenho das peças!

Eu me arrependo de ter empenhado o anel de noivado da mamãe para abrir essa confecção!

Eu me arrependo do meu sucesso, porque ele foi o começo e o fim de tudo!

Eu mesmo atraí a atenção dos meus invejosos carrascos e abri as portas para todas as ameaças. Um pensamento absurdo para tempos absurdos!

Eu tinha tantas encomendas, tanto trabalho, tantas pessoas com quem colaborar durante o dia, que eu não prestei a devida atenção naqueles que me rodeavam durante à noite. E com a mesma rapidez que eu subi, logo eu estava em decadência, e se não fosse pelo sequestro e a intervenção da titia Ágata, eu certamente teria desaparecido.

Ela imaginou que minha única opção seria a de me igualar aos monstros.

Tão logo eu aprendi a caçar os desafortunados e os desmerecidos, nos becos e nas brigas de bar, titia Ágata sumiu com Carmélia para a França.

Eu estava agora sozinho.

Nas trevas do real.

Comungando com os marginais e detendo sua evolução.

Arrebanhando seguidores no pasto virtual e encurralando suas vontades.

Servindo como uma peça útil, no jogo de xadrez dos mais poderosos.

Por míseros quinze anos!

Quinze anos perdidos, me esgueirando na sombra e me sustentando dessa falsa ilusão de humanidade.

Quinze anos vivendo como um predador e sem qualquer possibilidade de redenção.

Alguns vampiros podem até ter suportado milênios de existência, mas eu não conseguirei mais suportar uma única noite desse sonho vão.

Foram 5478 noites acordando e chorando por ti, Carmélia, pela sua falta, pelo seu afeto incondicional e fraterno.

Não há uma única noite em que eu não tenha que programar o rádio-relógio para tocar no último volume a estação mais barulhenta, para não atrair a atenção indesejada dos vizinhos.

Agora não será mais preciso, hoje, eu não me deitarei ao nascer do sol. Eu estarei na varanda, olhando a cidade e desejando nosso último encontro.

Espero que quando vasculharem minhas coisas por conta do meu desaparecimento e encontrem esta gravação, vejam-na e entreguem-na a você, minha irmã. Não será difícil identificá-la em Paris, pois ainda temos o mesmo sobrenome... e que todos saibam... todos saibam os horrores que passei e não-vivi, mas que tenho a coragem de fazer aquilo que jamais pediram e jamais me impedirão.

(Ulisses some em meio às suas próprias cinzas)

(Ao fundo Edith Piaf canta *Je ne regret rien*).

FIM

O trabalho de conclusão de curso artístico, cena-curta, “Do fiar à mordida”, teve duração de 25 min, e junto com trabalho acadêmico teórico, “LARP X corpo do ator: a cooperação do jogo na construção de personagens” compôs o trabalho de conclusão de curso, modalidade artística, “Do fiar à mordida”, de Lucas Pereira de Souza, e obteve aprovação com média 9,2. Assinou a cenografia, a iluminação cênica e a

direção, eu, (João Marcos Dadico Sobrinho), orientador artístico, e também foi a primeira experiência de construção de texto dramático/espetacular para o curso de graduação em artes cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados, que se apropriou dos conhecimentos aqui apresentados para chegar a uma concretização cênica.

A média alcançada na avaliação do aluno, de alguma forma, reflete a facilidade e o interesse com que esse se aprofundou na obra, por meio deste tipo de poética atoral. No entanto, como relatado durante a defesa de seu trabalho teórico, no dia 06 de dezembro de 2018, o acadêmico nunca teve contato com o teatro antes da sua entrada na universidade, nem nunca tinha jogado Live-Action Roleplay, antes desta pesquisa. Porém, jogava videogame desde criança e teve seu primeiro contato com o RPG, somente pelo meio virtual. Esse fato só vem a reforçar o argumento de que as novas linguagens dramáticas atingem cada vez mais precocemente nossas crianças, antes mesmo que tenham acesso à linguagem dramática teatral tradicional. Portanto, podemos adequar o teatro para estes tempos de significantes extremamente esvaziados e dinâmicos, inclusive para preparar e orientar as novas gerações de atores, que estejam imbuídas da cultura superficial massiva do consumo, a fim de operar dramaturgicamente, teatralmente e na coletividade, suas realidades.

Foto 5



(SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Muriel Siqueira).

Foto 6



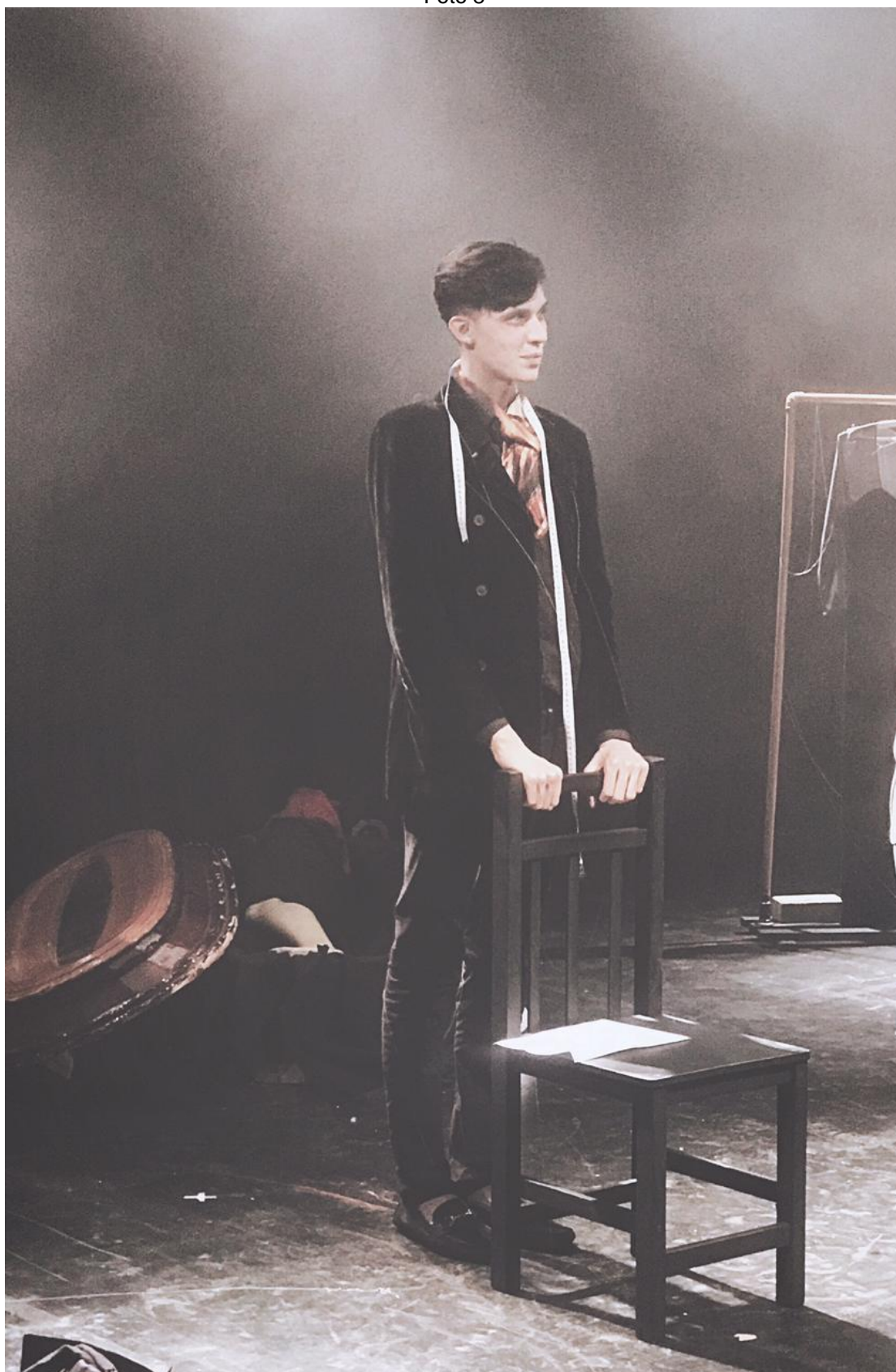
(SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Vitória Leal).

Foto 7



(SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Muriel Siqueira).

Foto 8



(SOUZA, L. P. Do fiar à mordida. 2018. Fonte: Laís Alves).

CONSIDERAÇÕES

A presente pesquisa-ação se propôs a realizar uma experiência de escrita coletiva de dramaturgia, a partir de sessões de *tabletop Roleplaying Game*. O objetivo dessa proposta foi responder a duas perguntas: por que o RPG de mesa tem tão pouco alcance nas poéticas cênicas? Como o RPG de mesa pode colaborar com processos coletivos de escrita dramática?

Como pesquisa-ação, a mesma satisfaz todos os itens apontados por Thiollent, pois nela houve uma ampla interação coletiva entre o pesquisador e os participantes, o que resultou na organização de determinados procedimentos para a resolução do problema, em ordem de prioridade, para esclarecer determinada situação poético-estética, com vistas a ampliar o conhecimento e elevar o “nível de consciência” de todos os envolvidos, dentro ainda de uma produção estética contemporânea, que retrata o conceito de mundo e os valores estéticos desse coletivo. Não somente o pesquisador participou do processo de pesquisa apresentando o problema e construindo as condições necessárias para solucioná-lo, como também os participantes foram envolvidos ativamente na investigação, construindo as referências estéticas e sociais necessárias, jogando com elas, o que resultou na elaboração de um repertório coletivo de experiências dramáticas, operando uma organização crítica da narrativa do imaginário subjetivo dos participantes e que, a partir de determinados procedimentos consensuais, puderam ser manifestadas coletivamente, em forma de texto dramático.

No âmbito da hipótese, para responder a primeira pergunta foi preciso considerar que a prática lúdica do RPG de mesa chegou ao Brasil por meio de classes econômicas e culturais que dominavam um segundo idioma e que detinham os recursos financeiros necessários para a importação dos materiais requeridos. Porém, a disseminação desse tipo de prática é favorecida devido à necessidade de mais jogadores sempre, para que haja uma regularidade da prática do jogo. A popularização do jogo acabou favorecendo o interesse do mercado na tradução dos materiais para a língua portuguesa, no final de 1990, e isso possibilitou ainda mais o alcance de outras classes econômicas a esses materiais, mesmo que regulada pelos altos valores praticados pelas editoras da época. A abertura de livrarias, espaços e eventos para jogar o RPG de mesa também pode ter favorecido a sua divulgação na classe média.

O alcance desse tipo de prática lúdica na academia tem sido encontrado com alguma recorrência, o que também pode favorecer processos de democratização desse tipo de prática para processos pedagógicos e criativos. Contudo, é uma prática que demanda antecedentes para a sua total compreensão. Quem nunca viu um jogo de RPG de mesa acontecendo, ou participou de um, dificilmente entenderá as singularidades dessa experiência apenas pela leitura da presente pesquisa, e dificilmente poderá replicá-la. Assim, o seu alcance avança na medida em que as primeiras gerações de jogadores de RPG chegam ao universo acadêmico, pois essas pesquisas se devem necessariamente pelo envolvimento prévio desses cientistas com o jogo.

O que se percebeu na realidade desdobrada por essa experiência foi suficiente para aproximar essa prática com outras práticas já conhecidas de improvisação e de criação de dramaturgia, também já amplamente divulgadas pela academia. O que revela a aproximação desse tipo de jogo ao contexto das linguagens dramáticas pode também ter favorecido a sua resistência ao ingresso nas poéticas cênicas, porque é apenas mais uma alternativa dentre uma certa quantidade de processos de criação coletiva de texto dramático (por exemplo) já existentes e de eficiência já comprovada.

Não como se comparar a temporalidade do teatro e do drama como práticas remontadas à Antiguidade e o RPG de mesa, que chegou ao Brasil no final do século XX, portanto, conforme as primeiras gerações de jogadores ou de espectadores do RPG de mesa aos poucos têm alcançado as áreas do conhecimento, as pesquisas começaram a se desenvolver, inevitavelmente chegando no contexto de estudo das artes, como já tem sido o caso. Ainda que seja uma prática restrita a alguns nichos culturais, foi a perspicácia de alguns pesquisadores que perceberam o seu amplo alcance epistemológico o que permitiu o desenvolvimento desta e de outras pesquisas, não somente sobre esse tipo de jogo, mas agora interdisciplinarmente, para também definir algumas referências para sua apropriação pelos processos poéticos colaborativos das artes cênicas. Inclusive, as investigações anteriores estavam se debruçando mais especificamente sobre práticas lúdicas de interpretação de personagem mais ativas, como é o caso dos *Live-Actions Roleplaying Games*, devido a uma demanda também corporal dos seus jogadores.

O grande mérito da prática do RPG de mesa, diante dos outros processos já conhecidos, está na sua alta capacidade de aderência à prática social, na sua baixa necessidade material para a pesquisa e no seu potencial de desenvolvimento dos processos criativos e expressivos dos participantes, por meio da ludicidade. Se o incentivo a uma prática continuada de interpretação de personagens favoreceu a elaboração de um repertório de experiências que culminou em uma improvisação cênica e a transcrição dessa improvisação possibilitou a escrita de um texto dramático, envolver todos os participantes de uma produção cênica em um grande jogo de interpretação de personagens de mesa, por algum tempo, certamente acarretará numa gama variada de experiências dramáticas entre os participantes, e essas experiências têm grande potencial de contribuição para a criação artística. Esses participantes poderão contar com um componente a mais, além dos gostos e repertórios individuais: os discursos e valores constituídos pelo grupo. Afinal, o RPG de mesa se apresenta como um laboratório dramático possível para o desenvolvimento de argumentos, conflitos, materiais interpessoais de referência e de expressões historicizadas das subjetividades, em um ambiente totalmente interativo e personalizado.

Para responder a segunda pergunta, é preciso considerar os aspectos materiais que compõem o jogo e a organização do material narrativo a ser apresentado como argumento. Como afirma Rafael Bienia (2016), todos os componentes materiais do jogo têm potencial de fruição estética nos jogadores, desde a escolha do espaço de jogo, a distribuição das cadeiras, a posição do narrador, (mestre-do-jogo), os lápis e borrachas usados; inclusive o sistema utilizado, materializado pela ficha de personagem, tem potencial de colaborar com o processo de interpretação de personagens durante uma sessão de *tabletop roleplaying game*. Se tomados inclusive como uma “técnica de comunicação entre seres humanos” (ESSLIN, 1978, p. 14) – que tem algumas aproximações possíveis com a linguagem dramática cênica, podendo se constituir, inclusive, em forma própria de apresentação cênica, como afirmou Leonardo R. Brandão (2015) –, todos os componentes envolvidos também na realização do RPG de mesa estarão influenciando e contribuindo com as propostas de interpretação dos jogadores e nas relações sociais durante as sessões. Desta forma, o trabalho com o RPG de mesa revela um ponto de

partida possível para a construção de uma dramaturgia: a elaboração dos personagens.

A presença desses elementos materiais, que são componentes do RPG de mesa, determina também o limite e a fronteira entre esse tipo de jogo e outras práticas estéticas e lúdicas, como o *process drama*, por exemplo. Se o narrador assume um personagem fixo, que é capaz de orientar todo o contexto da experiência decorrente de uma interação dramática dos personagens com a história, ou se as canetas, fichas de personagem e dados estão ausentes, ou qualquer outro material, o que se constitui é uma outra experiência lúdica, que não é o RPG de mesa. É preciso considerar não somente esses materiais envolvidos no jogo, mas também a dinâmica própria de encadeamento das relações desse tipo de jogo. Ela não é determinante para a constituição de uma nova e revolucionária poética teatral, mas pode contribuir generosamente, acrescentando ao repertório de experiências e interações mais material criativo para as poéticas da cena, inclusive dramaturgicamente.

Por ser altamente agregador e estimulante, o RPG de mesa se apresenta também como uma ferramenta crítica para os próprios discursos, pois tem o potencial de revelar aos seus participantes, mesmo que despropositadamente e após uma análise conjunta sobre a aventura, por meio do emprego da verossimilhança no enredo pelo narrador (mestre-do-jogo), os reflexos e reações dos sujeitos diante de determinadas situações.

Do ponto de vista de Jean-Pierre Sarrazac, o RPG de mesa pode ser considerado como drama-jogo, que permite a experimentação concreta de todas as operações dramatúrgicas e metadramáticas como apontadas pelo autor, e na mesma medida em que permite aos jogadores desenvolver a experiência vivida dos seus personagens, com todas as contradições e possibilidades a que nem sempre temos acesso na vida real, colabora para que estes se apropriem e se envolvam com o drama-da-vida, ali, narrado.

Fora do contexto do jogo, os participantes têm a opção de se colocar criticamente diante das ações e experiências produzidas pelos próprios personagens e adotar as mais diversas perspectivas dramatúrgicas sobre esse discurso, na forma de estratégias de jogo. E talvez por permitir essa função metalinguística tão evidentemente, sobre si e sobre o fazer dramático, a primeira reação dos participantes da presente experiência tenha sido a de evitar o confronto, ou de questionar o material

transcrito da sessão de improvisação, ou mesmo de não se envolver ativamente no processo dramático, pois isso os forçaria a inevitavelmente exercitar a autocrítica e confrontar-se com seus próprios valores, manifestos por suas ações em jogo, o que na maioria das vezes é altamente incômodo.

É sempre importante salientar que o ato de jogar em nenhum momento deve visar à produção de qualquer material concreto para os processos cênicos, contudo, esses processos podem se apropriar desses materiais, de forma simbólica e referencial, por exemplo, para colaborar com a experiência de interpretação de personagem dos envolvidos.

Como o RPG de mesa se apropria de um universo de ficção para a elaboração de uma narrativa em primeira pessoa, ao mesmo tempo em que demanda a improvisação de diálogos para a produção de experiências com essa narrativa, a estrutura do jogo acaba revelando imensas semelhanças com a estrutura do texto teatral. Mesmo a exposição total do jogo, no palco, como numa apresentação ao estilo *match-improvisation*, revelaria uma organização em diálogos de ações e reações dos atores que poderia ser fruída e aproveitada em toda a sua possibilidade de composição visual, da mesma maneira que se apropriaria uma apresentação teatral tradicional de um texto dramático, com possibilidade de ser igualmente traduzido e transcrito.

O RPG de mesa serviu como um forte indutor de comportamento lúdico, atuando no campo da experimentação criativa dos participantes sobre determinadas criações narrativas individuais que puderam ser confrontadas em uma situação de improvisação de jogo dramático. A situação de jogar RPG apenas pode não ser suficiente para que se desenvolva uma segurança para a atitude da escrita em jogadores não-dramaturgos, escrever é um hábito e uma prática que exige vontade e disciplina, e precisa ser reforçada por vários outros caminhos, não somente pelos jogos, mas também pelo aprofundamento das leituras.

A situação espacial definida aos participantes foi fundamental para a orientação destes no que tange à construção dos diálogos. Essa percepção reforça a necessidade de se considerar outros processos em que haja uma previsão mais concreta e definida de alguns ou de todos os elementos materiais envolvidos no processo de criação do jogo e dos personagens.

Também é importante considerar que, independentemente do resultado alcançado em novas experiências dramáticas que utilizem do RPG como poética, se o objetivo for artístico, o material apresentado pode ser passível de reinterpretação e de ressignificação, tanto pela fluidez com que as encenações têm se apropriado dos diversos textos espetaculares como porque esse resultado estará carregado de toda a espiritualidade dos sujeitos envolvidos nas sessões.

Desde os escritos de Martin Esslin, muita coisa mudou, principalmente em relação aos meios de produção do artista e às possibilidades de interação econômica e de fruição entre os espectadores e as novas modalidades de artes dramáticas. A constante ampliação das possibilidades de acesso aos mais diversos conteúdos dramáticos pela *internet* reforça a atualidade do pensamento desse autor sobre a importância do drama para a cultura e o seu alcance de influência social.

Transbordam nos meios *online*, gratuitamente ou por assinatura, plataformas de armazenamento e reprodução, via *streaming*, de filmes, séries, telenovelas, videologs, peças de teatro e todo o tipo de conteúdo digital, que ainda detém em si aqueles elementos intrínsecos da linguagem dramática apontados por Esslin. E, da mesma maneira que esses conteúdos são demandados pelos seus assinantes, novos conteúdos são disponibilizados para atender à crítica massiva, de maneira a fidelizar o seu consumidor com o serviço via demanda, expressão clara do desejo do mercado de agregar valor e importância ao poder de acesso legal a essas obras. Também o mercado atual se especializou na contabilização da quantidade de visualizações dos conteúdos, das demonstrações positivas para estes, os chamados *likes* (gosto), e das manifestações e críticas positivas dos espectadores para inclusive gratificar monetariamente os produtores destes conteúdos.

O acesso ao conteúdo dramático digital também está cada vez mais precoce, o que pode ser percebido com uma simples busca na mais popular plataforma de *streaming* gratuito da *internet*, o *YouTube*, por “vídeos educativos para a primeira infância”, seja em que língua for. A quantidade de vídeos é sempre imensa e variada, e no meio dessas buscas é possível se deparar, às vezes, com vídeos de pouco valor pedagógico, claramente orientados ao consumo e ao mercado ou a valores pouco éticos, com a justificativa do mero entretenimento. São vídeos de jovens fazendo as mais variadas atividades, tais como abrir pacotes de brinquedos, desempacotar aparelhos eletrônicos, cozinhar ou consumir alimentos extremamente exóticos e caros

etc. Portanto, ainda que sejam dramáticos porque apresentam seres humanos vivos em ação de comunicação direta com o espectador, geralmente esses vídeos estão carregados da banalidade do cotidiano e raramente se utilizam da ficção para estabelecer qualquer relação com seu interlocutor.

Também o universo dos jogos digitais tem reconfigurado e se reconfigurado, a partir da expansão das formas de relações econômicas e de fruição da interface entre usuários e o seu sistema lúdico. Os jogos de computação ubíqua, os jogos em realidade virtual, os jogos imersivos e os jogos massivos de interpretação de personagens têm transbordado as lojas de aplicativos e transformado drasticamente a relação entre o usuário e os sistemas digitais de interface, com reverberações inclusive nas atividades do mundo real.

Por meio da reunião dos pensamentos de Luigi Pareyson e Martin Esslin, podemos nos colocar na situação de observadores e descritores de novas formas de expressões dramáticas, resultantes e disseminadoras de determinados valores sociais e culturais da contemporaneidade aos quais os seres humanos começam a ter acesso muito precocemente, antes mesmo de ter acesso às modalidades e linguagens dramáticas características do universo teatral, por exemplo. É importante se entender esse tipo de contexto para poder justificar também outros meios de acesso que o sujeito em formação possa ter em relação aos seus contatos iniciais com as linguagens dramáticas teatrais.

Se o acesso às linguagens dramáticas digitais – sejam vídeos, sejam jogos – pode ser, na maior parte das vezes e em contexto de sociedades industrializadas, entendido como anterior ao acesso do sujeito à linguagem teatral, utilizar dessa familiaridade com essas linguagens para se introduzir os princípios formantes do teatro é algo que precisa ser considerado como proposta para inclusive aproximar esse público não só da fruição desse tipo de arte, como também para uma possível orientação à criação artística teatral, a partir dessas novas modalidades dramáticas abundantes.

Em contextos de difícil acesso aos meios de produção, divulgação e/ou ensino de artes cênicas, a apropriação dos jogos de interpretação de personagens de mesa, como atividade analógica e presencial, ainda que possa parecer uma atividade complexa, tem potencial de ser extremamente efetiva e atrativa para os jovens que tenham acesso às modalidades virtuais de drama, pois suas estruturas ficcionais de

narrativa e de estímulo à interatividade dos participantes dialogam diretamente com campos de experimentação das relações humanas e da linguagem dramática já conhecidos desses jovens, e pode estimular livremente a ampliação dos seus conhecimentos ao se apropriar de elementos e estímulos já conhecidos dessas identidades culturais em formação.

A presente pesquisa permitiu que diversas referências do universo dramático e de ficção dos participantes pudessem se manifestar dentro da experiência vivida pelo jogo, portanto, o RPG de mesa tem potencial para se apropriar das diversas referências da cultura dramática dos envolvidos e canalizá-la para aspectos específicos da produção ou do conhecimento artístico teatral, mas ainda carece de material propositivo concreto para o estímulo da prática dramatúrgica em jogadores não escritores.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Antonio. O processo colaborativo do Teatro da Vertigem. *Sala Preta*. São Paulo, v. 6, pp. 127-133, nov. 2006. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v6i0p127-133>>. Acessado em 01 abr. 2018.
- ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. (trad.) Teixeira Coelho. São Paulo: *Martins Fontes*, 2º ed, 2006.
- ARISTÓTELES. *Poética*. (trad.) Eudoro de Souza, São Paulo: ArsPoetica, 1993.
- AUERBACH, Eric. A Cicatriz de Ulisses. In: *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2001. pp. 2-20.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BAUMER, Franklin L. *Pensamento Moderno Europeu – Volume I*. Lisboa: Edições 70, 1990.
- BETTOCCHI, Eliane. Incorporais RPG. Disponível em: <<http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/>>. Acessado em 01 ago. 2017.
- BETTOCCHI, Eliane. Lilith Studio: ludopoética. Disponível em: <<http://historias.interativas.nom.br/lilithstudio/projeto/>>. Acessado em 01 ago. 2017.
- BETTOCCHI, Eliane et al. Role-playing Game (RPG)? O que é isso que me faz desejar, criar e aprender? In: MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes et al. (org.) *Contaçõ de Histórias: tradição, poética e interfaces*. São Paulo: Ed. SESC, 2015. pp. 361-373.
- BIENIA, Rafael. *Role Playing Materials*. Braunschweig: Zauberfederer Verlag, 2016.
- BONDIÁ, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, pp. 20-28, abr. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141324782002000100003&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 20 mai. 2016.
- BRANDÃO, Leonardo Ribeiro. O RPG enquanto uma linguagem teatral. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do grau de bacharel e licenciado em Artes Cênicas e submetida ao Centro de Artes, UDESC: Florianópolis, 2015.
- BRECHT, Bertolt. *Estudos sobre teatro*. (trad.) Fiamma Pais Brandão, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- BRIDGES, Bill. *Os caçadores caçados: juntando-se à batalha*. (trad.) Sylvio Gonçalves, São Paulo: Devir, 1997.

CABRAL, Beatriz Ângela Vieira. *Drama como método de ensino*. São Paulo: Hucitec/Madacarú, 2006.

CABRAL, _____. O professor dramaturgo e o drama na pós-modernidade. *ouvirOuvir*, UFU, Uberlândia, n. 3, pp. 47-56, 2007. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouvir/article/download/426/419>>. Acessado em 22 ago. 2017.

CABRAL, _____. Presença e Processos de subjetivação. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 1, n. 1, pp. 107-120, jan. – jun. 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/21792/13668>>. Acessado em 15 mar. 2016.

CABRAL, _____. O movimento da significação – do drama à performance. *Sala Preta*, USP, São Paulo, v. 14, n. 2, pp. 129-142, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v14i2p129-142>>. Acessado em 22 ago. 2017.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. (trad.) José Garcez Palha, Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPBELL, Joseph. V: A saga do herói. In: *O poder do mito: Joseph Campbell, com Bill Moyers*. (trad.) Carlos Felipe Moisés, São Paulo: Palas Athena, 1990, pp. 137-181.

CAYRES, Victor de Moraes. Jogando com o Drama: análise das possibilidades dramáticas em vídeo games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles. Dissertação apresentada para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas submetida ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, UFBA: Salvador, 2010. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/9634/1/Vitor%2520Cayres.pdf>>. Acessado em 23 mar. 2016.

COOK. Henry Caldwell. *The Play Way*. Nova Iorque: Frederick A. Stokes Company Publishers, 1919.

COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento*. (trad.) Karen Astrid Müller e Silvana Garcia, São Paulo: Perspectiva, 2003.

ESSLIN, Martin. *Uma anatomia do Drama*. (trad.) Barbara Heliodora, Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

EWALT, David M. *Dados e homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores*. (trad.) Rodrigo Salem, Rio de Janeiro: Record, 2016.

HARVIAINEN, J. Tuomas. A hermeneutical approach to role-playing analysis. *International Journal of Role-Playing*, Escola de Artes de Utrecht, Utrecht, v. 1, pp. 66-78, 2008. Disponível em:

<http://www.ijrp.subcultures.nl/wpcontent/uploads/2009/01/harviainen_hermeneutical_approach_to_rp_analysis.pdf>. Acessado em 05 de ago. 2017.

HITE, Kenneth et al. *Vampire: the masquerade: a storytelling game of personal and political horror*. Stockholm: White-Wolf Entertainment, 5ª ed, 2018.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. (trad.) João Paulo Monteiro, São Paulo: Perspectiva, 2014.

ISA, Instituto Socioambiental. Povos Indígenas do Brasil, Guarani-Kaiowá, Mitologia e rituais. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/povo/guarani-aiowa/557>>. Acessado em 27 fev. 2018.

MAGALDI, Sábato. *Panorama do teatro brasileiro*. São Paulo: Global, 2004.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: A. Marcatto/Centro de Estudos Vida e Consciência Editora, 1996.

MCGONIGAL, Jane Evelyn. *This Might Be a Game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century*. Tese apresentada para a obtenção de título de Doutora em Filosofia de Estudos da Performance submetida à Divisão de Graduação em Estudos dos Filmes, Universidade da Califórnia: Berkley, 2006. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/a241/c0d924577d163e9571d50ca54bdad65e9cf4.pdf>>. Acessado em 02 ago. 2017.

MENDES, Cleise Furtado. *As Estratégias do Drama*. Salvador: CED/UFBA, 1995.

MUNIZ, Mariana de Lima e. *La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador*. Tese apresentada para a obtenção do título de Doutora em História, teoria e prática do teatro, Universidade de Alcalá: Alcalá de Henares, 2004.

NASCIMENTO JÚNIOR, Francisco de Assis et al. O papel do RPG no ensino de física. In: Encontro Nacional de Pesquisa e Educação em Ciências, 5, 2005, Bauru, *Anais...* ABRAPEC, Rio de Janeiro, p 1-12. Disponível em: <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/venpec/conteudo/artigos/3/doc/p565.doc>>. Acessado em 14 jan. 2019.

OLIVEIRA, Ricardo Castro de et al. O uso do *role playing game* (RPG) como estratégia de Avaliação da aprendizagem no ensino de química. In: Encontro Nacional de Pesquisa e Educação em Ciências, 7, 2009, Florianópolis, *Anais...* ABRAPEC, Rio de Janeiro, p 1-11. Disponível em: <<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viienepec/pdfs/961.pdf>>. Acessado em 14 jan. 2019.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. (trad.) Maria Helena Nery Garcez, São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG*. São Paulo: Devir, 2000.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. (trad.) J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira, São Paulo: Perspectiva, 1999.

PAVIS, _____. *A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema*. (trad.) Sérgio Sálvia Coelho, São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAMOS, Rosemary L. Ludonarrativas: narrativas lúdicas em abordagens de pesquisa qualitativas. In: Congresso Ibero-americano de Investigação Qualitativa na Educação, 4, 2015, Aracajú, *Anais...* Universidade Tiradentes, Aracajú, v. 2, pp. 298-301. Disponível em: <<http://www.proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2015/article/view/263/259>>. Acessado em 05 ago. 2017.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. (trad.) André Telles, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Introdução a análise do teatro*. (trad.) Paulo Neves, São Paulo: Martins Fontes, 1995.

RYNGAERT, _____. *Jogar, representar: práticas dramáticas e formação*. (trad.) Cássia Raquel da Silveira, São Paulo: CosacNaify, 2009.

SANT'ANNA, Catarina. *Metalinguagem e teatro: a obra de Jorge Andrade*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

SANTIAGO, Silviano. *Uma literatura nos trópicos: ensaios sobre a dependência cultural*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

SARRAZAC, Jean-Pierre. *Poética do drama moderno e contemporâneo: de Ibsen a Koltès*. (trad.) Newton Cunha, Jacó Guinsburg, Sonia Azevedo. São Paulo, Perspectiva: 2017.

SARTURI, André. Quando os dados (não) rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o roleplaying game e o process drama. Dissertação de Mestrado apresentado para obtenção do grau de Mestre em Teatro submetida ao Programa de Pós-Graduação em Teatro, UDESC: Florianópolis, 2012. Disponível em: <http://www.tede.udesc.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3196>. Acessado em 15 mar. 2016.

SEKKEL, Marie Claire. O brincar e a invenção do mundo em Walter Benjamin e Donald Winnicott. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 27, n. 1, pp. 86-95, abr. 2016. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010365642016000100086&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 02 ago. 2017.

SILVA, Cláudio Rodrigo Vasconcelos et al. *O Roleplaying Game e a história ensinada: possibilidades legais no uso do RPG na sala de aula*. In: Encontro de Pesquisa Educacional em Pernambuco, 5, 2016, Recife, *Anais...* Fundação Joaquim Nabuco, Recife, p. 1-14. Disponível em: <https://www.fundaj.gov.br/images/stories/epepe/V_EPEPE/EIXO_3/ClaudioRodrigoVasconcelos-CO03.pdf>. Acessado em 07 ago. 2017.

SLADE, Peter. *O jogo dramático infantil*. (trad.) Tatiana Belinky, São Paulo: Summus, 1978.

SOARES, Amanda Nathale et al. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. *Texto contexto - enfermagem*, Florianópolis, v. 24, n. 2, p. 600-608, jun. 2015. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1590/0104-07072015001072014>>. Acessado em 07 ago. 2017.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. (trad.) Ingrid Dormien Koudela e José de Almeida Amos, São Paulo: Perspectiva, 2010.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-Ação*. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1986.

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. (trad.) Leyla Perrone-Moisés, São Paulo: Perspectiva, 2003.

UBERSFELD, Anne. *Para ler o teatro*. (trad.) José Simões, São Paulo: Perspectiva, 2005.

WITWER, Michael. *Dungeons & Dragons: o império da imaginação: a história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo*. (trad.) Ana Rodrigues, São Paulo: LeYa, 2016.