



**UEMS- Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul**  
**CURSO DE ARTES CÊNICAS E DANÇA – LICENCIATURA**

Trabalho de Conclusão de Curso

***DA MESA PRO PALCO: CRIAÇÃO TEATRAL A PARTIR DE ROLEPLAYING  
GAME***

Campo Grande, MS

DEZEMBRO / 2017

***DA MESA PRO PALCO: CRIAÇÃO TEATRAL A PARTIR DE ROLEPLAYING  
GAME***

**GABRIEL BULIANI DA SILVA SIQUEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso, orientado pela Professora especializada Glaucia Vieira Pires de Oliveira, apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Artes Cênicas e Dança – Licenciatura da UEMS – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

Campo Grande - MS

DEZEMBRO / 2017

# **DA MESA PRO PALCO: criação teatral a partir de Roleplaying Game**

**Autor:** Gabriel Buliani da Silva Siqueira<sup>1</sup>

**Orientador:** Glaucia Vieira Pires de Oliveira<sup>2</sup>

## **RESUMO**

O fazer teatral envolve várias etapas para sua construção. Entre elas, a escolha e o desenvolvimento de uma metodologia para preparação dos atores ou criação de uma obra. Ao conhecer e estudar algumas metodologias no período de graduação em Artes Cênicas e Dança, optou-se em fazer uma pesquisa usando como procedimento criativo para composição do ator e cena, o *Roleplaying game* (RPG). Assim o presente trabalho de cunho teórico-prático foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica sobre os princípios do RPG: das pesquisas dos teóricos teatrais Berthold Brecht e Viola Spolin; vivências práticas compostas por exercícios e improvisações que caracterizam o RPG. Com intuito de experimentar e analisar a funcionalidade dessa metodologia para desenvolvimento do ator e de uma cena, fez-se então o uso do jogo como incentivo criador desse exercício cênico. Após esse período de experimentação, a forma com a qual o ator se prepara para o ofício cênico pode ser diversa. Em sua diversidade o RPG se mostrou efetivo para concretização de seu processo criativo.

**Palavras-chave:** Roleplaying game. Criação Teatral. RPG e o Teatro. Teatro de Improviso.

## **1. INTRODUÇÃO**

O amor é fantasia. Muito dela o homem necessita, o homem sempre a busca tentando da realidade fugir. Ele fantasia com amor. Fantasia o amor e fantasia o amar. Ama fantasiar. É ela quem ele busca. Mas outros prazeres ela ofusca. De fantasia necessita o homem. Do sonho nasce sua fantasia, da sua fantasia nasce o sonho. O amor é fantasia, literatura fantástica que histórias bem escritas constrói. O amor é fantasia que muitos sonham, mas poucos fantasiam, poucos experimentam. Poucos experimentam em sua essência. Sem fantasia a alma cai em decadência. (SOUZA, 2017)

Ao finalizar o período como discente no curso de Licenciatura em Artes Cênicas e Dança na Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul, surgiu um grande interesse em desenvolver como objeto de pesquisa uma vivência prática de um exercício criativo em Teatro. Como antigo jogador de *Roleplaying Game*, houve a identificação de vários elementos do jogo que se assemelham a alguns exercícios teatrais e possíveis contribuições para a construção de uma dramaturgia coletiva com subsídios de várias pessoas enquanto atores-jogadores e diferentes

---

<sup>1</sup> Graduando em Artes cênicas e Dança pela UEMS – Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul. Gabriel.buliani@outlook.com.br

<sup>2</sup> Professora especialista em Arte-Educação (UNIC) e especialista em Dança e Expressão Corporal (FIC). Professora do curso de Artes Cênicas e Dança na UEMS - Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul.

perspectivas. Buscou-se, então, propor um tipo de criação colaborativa e interativa, um processo orgânico que envolve em conjunto a construção de uma dramaturgia textual e corporal do ator que podem ser independentes entre si. Um ensaio-processo-criação a partir de improviso em um jogo constante.

Com esse método criativo, ao longo do processo, os atores-jogadores<sup>3</sup> participaram de vivências a partir do RPG, que contribuíram para o desenvolvimento psicofísico e a descoberta de suas personagens, assim as construindo de modo a compreender sua essência, vivenciando-as da forma mais simplória para a mais complexa, à medida que os exercícios práticos foram desenvolvidos.

## 2. O ATOR

O grande ator deve estar repleto de sentimento e deve sobretudo sentir a coisa que está registrando. Deve sentir uma determinada emoção não uma ou duas vezes apenas, enquanto estuda o papel, mas em maior ou menor grau todas as vezes que o representar, quer se trate da primeira ou da milésima vez. (STANISLAVSKI, 1936, p. 42)

Ator, aquele que encena. Atuar pode ser descrito como crer fielmente naquilo que se encena, com a capacidade de convencer aquele que vê daquilo que se conta, o que Constantin Stanislavski<sup>4</sup> chama de segunda natureza, criar um universo da personagem e crer de forma tão verdadeira que aquilo se torna uma verdade absoluta. Convencer um público da verdade da personagem e seu universo.

Para esse resultado, exige toda uma gama de processos anteriores, a descoberta de si, preparação e criação de sua personagem a ser encenada. Além dos requisitos físicos existe uma preparação da psique da personagem com o objetivo de dar vida ao papel, uma análise das circunstâncias da personagem no texto, histórico, atitudes, objetivos e obstáculos.

---

<sup>3</sup> Ator-Jogador, uma união de ambos termos dos objetos dessa pesquisa. Mesmo que em diversos momentos o ator seja um jogador em função do atuar, se faz necessário evidenciar o fato dele ser um jogador dentro de um processo criativo que se dá em um jogo que não foi criado como intento cênico, portanto nada tem de teatro em sua raiz. Diferente de metodologias teatrais que coloca o ator enquanto jogador, o RPG não tem objetivo de um produto cênico. De fato, o RPG não tem um objetivo em si a não ser o próprio jogo.

<sup>4</sup> Constantin Stanislavski (1863 – 1938), importante encenador Russo responsável pelo desenvolvimento do Método da Análise ativa e um dos pilares do Teatro Ocidental.

Em atuar ou se preparar, hoje, existem inúmeras metodologias, estudos e conceitos sobre como fazer. Bertold Brecht<sup>5</sup> vem com seu Teatro Épico de intuito didático, reflexivo, revolucionário, político acreditando na ação do ator e do teatro como força motivadora da mudança. Não busca a realidade na peça, mas uma forma lúdica, porém com fidelidade de contá-la, quase como quem conta uma fábula realista que ao dá motivação ou entrega dúvidas que o espectador terá de sanar. Não acredita que o ator deve se conectar com a personagem de forma emocional, mas sim que deve compreendê-la para bem encená-la. Não quer o ator ou público perdido na fantasia da sua peça, e constantemente lembra em cena que tudo é apenas uma encenação.

Brecht, com sua estética inovadora no teatro do século XX ao acreditar que a catarse aliviava as emoções do público decide por eliminá-la, deixando o público com toda a gama de emoções ao fim do espetáculo, criando uma estética didática “capaz de esclarecer o público sobre a sociedade e a necessidade de transformá-la: capaz ao mesmo tempo de ativar o público, de nele suscitar a ação transformadora. ” (FURTADO, 1995, p.13). Em vez de expurgar as revoltas, os sentimentos ruins, as más emoções, procurou evidenciá-las, deixá-las a flor da pele para que ao fim da peça o espectador saia com tudo sendo processado buscando por uma solução ou refletindo sobre. Um teatro não para limpar a alma, mas para agitá-la, “O que pretende é elevar a emoção ao raciocínio” (ROSENFELD, 1965, p.148). Não acredita que o ator deva sentir a sua personagem, muito pelo contrário, deve estar distante dela, o que não significa que não a compreenda, mas apenas que não mistura aspectos do ator e da personagem, sem psicologismos. Ambas, personagem e ator, são figuras distintas, e o público precisa ter em mente isso.

Também pertinente ao trabalho que se tem como ponto de partida um jogo, Viola Spolin<sup>6</sup> traz deveras contribuições ao desenvolver um método de preparo e criação a partir de jogos de improviso para atores e não atores, mostrando que todos têm uma capacidade de atuar.

Ambas linhas de pesquisa e pensamentos se fazem pertinentes a essa pesquisa, não só pelo próprio trabalho de preparação do ator, mas por terem e si

---

<sup>5</sup> Eugen Bertholt Friedrich Brecht, 1898 a 1956, poeta, dramaturgo e encenador alemão.

<sup>6</sup> Viola Spolin (1906 – 1994) é Autora e Diretora de teatro, sistematizadora do método de Jogos Teatrais e teatro improvisacional.

princípios difundidos na prática do Roleplaying Game. O distanciamento e estudo da personagem pelo ator que mesmo a vivenciando deve se manter afastada, proposto por Brecht. A princípio parecem paradoxais, mas é um estado constante enquanto jogador de RPG. Estar no jogo, estar na personagem e ao mesmo tempo não estar. Estar enquanto narrador, observador e executor da ação.

Existem métodos puramente experimentais que sequer tem uma definição clara ou estabelecida, e entende-se como um experimento em constante transformação uma vez que se trata de uma arte humana e da essência humana que vive em constante mudança, incapaz de se aplicar completamente a todos.

### 3. O RPG: A ferramenta para criação.

*Roleplaying Game*, ou RPG<sup>7</sup> é um estilo de jogo interpretativo. Sua tradução em português-brasil geralmente é apresentada como “Jogo de Representação” ou “Jogo de interpretação de Papéis” devido seu método mais comum envolver anotações das personagens interpretáveis em folhas e ser basicamente interpretado no sentido cênico, entendendo o “*roleplaying*” tanto no sentido de *jogar um jogo* quanto *interpretar um papel*. Também se tem a interpretação de “jogo de papéis” pela conotação de papel = personagem. O jogo pode ser descrito como jogadores criando personagens e elaborando estratégias para completar um objetivo, não necessariamente há vencedores ou perdedores nesse jogo. No guia do jogo O Desafio dos Bandeirantes, se descreve RPG da seguinte forma:

A maneira mais fácil de se compreender o que é o RPG é imaginá-lo como uma história, como as que se contam nos romances policiais, nos livros de mistério, nos filmes de aventura ou em volta de uma fogueira. Só que os ouvintes participam ativamente da história como personagens por eles mesmos criados. E melhor ainda, a história está apenas parcialmente pré-definida, de modo que o seu roteiro irá variar de acordo com o que os "ouvintes-personagens" decidirem fazer (Carlos Pereira, Flávio Andrade, Luiz Eduardo, 1992 p.1)

Sua semelhança com o teatro se deve além do fato dos jogadores terem que interpretar suas personagens durante as sessões de jogo, mas também agirem como

---

<sup>7</sup> RPG sigla em inglês de *Roleplaying Game* surgido na década 1970 elaborado por Dave Arneson e Gary Gygax.

narradores de sua história, de forma semelhante ao Ator-Narrador<sup>8</sup> de Bertold Brecht uma vez que narra suas ações e também as interpreta. Ao contrário do que Brecht pretendia ao utilizar este recurso, que era distanciar o público da história afim de trazer a reflexão racional sobre a mesma, aqui se faz necessário pois, para uma completude da cena e desenvolvimento do jogo apenas interpretação é insuficiente. Nesse processo a imersão se dá muito mais facilmente à história e suas personagens e seu desenvolvimento uma vez que os jogadores são impelidos a expressão até mesmo sentimentos e emoções profundas gerando uma autoanálise constante das personagens e do jogador.

Geralmente o RPG vem acompanhado de algum fator de aleatoriedade, muito comum na forma de dados que definem o fator aleatório de sucesso e falha no jogo. Se o jogador quer, por exemplo, arrombar uma porta, ele joga um dado (ou vários dados dependendo do sistema do jogo) que definem o sucesso ou falha em sua ação. Alguns sistemas de jogos desencorajam o uso de dados ou outros fatores pois podem distanciar da ludicidade afastando a imersão dos jogadores na fantasia deixando o sucesso ou falha das ações das personagens na decisão do *Narrador*<sup>9</sup>. Este último geralmente ocorre em jogos com estilo *LARP – Live Action Roleplay* ou em português-brasil *Jogo de Interpretação Ao Vivo* onde os jogadores interpretam suas personagens em espaço real semelhante a teatro de improviso. Nessa proposta os interpretes conhecem a profundo suas personagens e elementos da peça o suficiente para ter a liberdade de criar em cena.

Tanto Brecht quanto Viola utilizavam do recurso de improviso para criação das personagens de seus atores. Brecht propõe um estudo das possibilidades da atuação daquela personagem, ora trocando a personagem entre os atores percebendo diferentes formas de se executar não só uma mesma ação, mas todo um corpo e reação. O objetivo de ambos é uma descoberta mais completa do corpo, voz, atitudes, compreensão de suas personagens tanto por parte dos atores que improvisam quanto do diretor que o acompanha e guia.

---

<sup>8</sup> Um dos efeitos de distanciamento do Teatro Épico Brechtiniano, o ator que interpreta a sua personagem se dirige ao público fora da personagem e revela suas emoções e narra suas ações e intenções afim de esclarecer mais sobre sua personagem.

<sup>9</sup> Em RPG Narrador é uma pessoa que cria o universo do jogo para que os jogadores habitem e desenvolvam a história.

Enquanto fora do exercício e em apresentação, no teatro de improviso, para que os interpretes não se percam em cena ou se prejudiquem existem certos princípios e ensaios para adquirir um acervo em comum de situações, falas, expressões e atitudes, semelhantes a um *canovaccio*<sup>10</sup> de *Commedia Dell'art*<sup>11</sup>. Cria-se em cena baseado naquilo que todos interpretes conseguem dentro de suas possibilidades tanto criativas quanto físicas.

A proximidade do RPG nesse quesito é de que as personagens geralmente são limitadas pelas predeterminações na sua construção, na distribuição de suas habilidades, traços de personalidade e comportamento, história sendo construída com definição de tempo-espço e sistema de jogo. Não é meramente subir em um palco e encenar aleatoriedades ou mesmo sentar em uma mesa e imaginar sem limites. Mesmo em improvisação há um tipo de roteiro, diferente do roteiro teatral “tradicional”, mas ainda assim existe um roteiro.

### 3.1. História do RPG

O RPG foi desenvolvido na década de 1970<sup>12</sup> por Dave Arneson e Gary Gygax quando criaram o famoso jogo *Dungeons and Dragons* ou D&D em 1974 como suplemento de outro jogo próprio, *Chainmail* (1971), um jogo de estratégia de exércitos. D&D surgiu quando em vez de controlarem grandes exércitos decidiram controlar pequenos números de heróis para missões heroicas, assim interpretando pessoas e não mais multidões. Nos anos decorrentes D&D se tornou uma febre entre os jovens, chegou a ter uma série animada em 1983 e atualmente está na sua versão *Dungeons and Dragons* 5. Mais tarde o sistema de jogo de D&D seria também apresentado como Sistema D20 por sua base ser construída no dado de 20 lados como elemento de aleatoriedade (mas não apenas esse, também usa dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20)

---

<sup>10</sup> Tipo de roteiro de *Commedia Dell'arte*, define ações e o que se passa na cena, mas não detalha deixando aberto para improvisos.

<sup>11</sup> A *commedia dell'arte* é uma forma de teatro popular que aparece no século XV, na Itália, e se desenvolve posteriormente na França, baseada principalmente no improviso em cena e teatro de rua ou itinerante.

<sup>12</sup> Para construção dessa linha do tempo foram visitados vários livros-guia de RPG e sites independentes como Rolando Dados: <http://rolandodados.com.br/uma-breve-historia-da-origem-do-rpg/>; Livro dos espelhos: <http://livrodosespelhos.com/>;



Outro sistema importante para a popularização do RPG foi *Senhor dos Anéis*, uma livre adaptação parecida com *Dungeons and Dragons* baseada nas obras de J.R.R. Tolkien (1892-1973) *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1937-1949). Outro foi o sistema *Storyteller*, traduzido como *Contador de Histórias* pois seu sistema enfatizava a construção de crônicas e histórias e a terminologia do Narrador (anteriormente em D&D e outros sistemas era chamado de Mestre ou *Dungeon Master*). O Sistema *Storyteller* surgiu na década 1990 com a crescente onda Punk-Gótica e foi muito importante para tanto a popularização do estilo de game quanto a cultura de mundo das trevas e a onda de vampiros e lobisomens dos anos 90. Um episódio enfático foi uma guerra processual entre a editora do sistema, a *White Wolf* e o filme de 2003 *Underworld*, sendo acusado de conter vários elementos de dois livros de seus sistemas de jogos o *Vampiro a Máscara* (1992) e *Lobisomem o Apocalipse* (1992) em seu filme sem referência ou permissão, acusando de plágio. Diferente dos títulos anteriores como D&D ou *Senhor dos Anéis* geralmente ambientados em uma Europa medieval mística, o universo de *Storyteller* se ambienta na, até então, atual cidade moderna em plena decadência (não que se limite a esse tempo-espço, é sugerido que explore todas possibilidades até momentos históricos reais ou universos completamente irreais). Nesse universo estavam criaturas das sombras, Vampiros, Magos, Fantasmas, Lobisomens e outros, mas seus principais conflitos eram internos, estruturas sociais e psicológicas. Por exemplo as temáticas centrais de *Vampiro A Máscara* eram conflitos políticos buscando domínio de regiões da cidade ou a mesma inteira, ou conflitos internos de um ser praticamente imortal amaldiçoado com uma besta interna sem possibilidade de criar laços e se tornando cada vez mais paranoica, sombria, solitária e depressiva (ou agressiva). Em *Mago o Despertar* (1993) as tramas giram em volta da busca de evolução espiritual e conflito de ideologias, fantasia *versus* ciência, o bem e mal em estado relativo de pontos de vista, desenvolvimento contra tradicionalismo, saber científico *versus* saber empírico. Seus livros de jogos chegaram a 4º edição na década 2000 e criaram um novo sistema, o *Storytelling* com as mesmas criaturas, mas em um novo ambiente mais atual. No presente ano, 2017, a editora criadora do sistema, a *White Wolf*, está trabalhando na 5º edição de alguns títulos antigos entre eles *Vampiro A Máscara*.

Para essa pesquisa o RPG-LARP foi escolhido pela semelhança ao teatro de improviso, utilizando da performance dos jogadores de corpo todo e não somente da narração de seus atos.

#### **4. TEATRALIZANDO O JOGO**

A conexão entre o RPG e Teatro aqui se faz de forma clara e simples. A base principal do RPG é a sua interpretação, a construção de uma história e desenvolvimento de suas personagens por meio de seus jogadores, muito similar ao que ocorre no desenvolvimento de uma obra dramática no teatro. Em geral uma obra dramática, como são chamados os textos teatrais, se desdobram em um protagonista (vou vários) que sofre uma transformação no decorrer da história, seja por influências internas ou externas a ele, como por exemplo em *O Inimigo do Povo* de Henrik Ibsen<sup>13</sup>, o protagonista começa a história em um posto alto na cidade e inclinado a ajudar o povo, após vários embates acaba por estar desempregado, descredibilizado perante a cidade e decide por abandonar a cidade e criar sua família só e distante dessa influência negativa seguindo sua nova visão.

Tomando por essa perspectiva de dramaturgia no desenvolvimento da personagem e da história, se dá a semelhança entre o estilo de jogo e teatro em sua forma básica, mas não excludente a isso. Se preferimos tomar ao estilo de teatro grego antigo onde a história trabalha em um círculo do destino do personagem, que já é previsto no início da peça e a história é sua tentativa de fugir de seu destino o que o leva diretamente para ele, como vemos em *Édipo Rei*, prometido a matar o próprio pai e com medo desse destino o pai manda mata-lo na floresta, mas Édipo acaba adotado por um Rei vizinho e em um embate acaba por matar o próprio pai biológico e casar com a mãe biológica sem saber completando seu destino previsto.

Enquanto atividade de preparação teatral, RPG se aproxima muito de alguns princípios propostos por Brecht, o conceito de Ator-Narrador como efeito de distanciamento para afastar o público da imersão da obra, não se perder na fantasia e continuar com estado de consciência atento para críticas e reflexões. O Ator-Narrador proposto por Brecht tem uma função quase social. Se distancia para

---

<sup>13</sup> Henrik Johan Ibsen foi um dramaturgo norueguês, considerado um dos criadores do teatro realista moderno no século XIX.

lembrar o espectador de que está vendo um teatro, se afasta para contextualizar algo ou mesmo dentro da obra a personagem, se afasta da própria história para ilustrá-la. Aqui esse artifício se faz necessário, não com intuito de afastar a imersão mas causá-la, pois enquanto se joga somente usar a imaginação e reagir fisicamente com ela é insuficiente para tornar tudo claro a todos outros jogadores e/ou espectadores. A narração se faz presente em todo momento. Se aplicado, inevitavelmente os atores-jogadores também se tornarão ator-narrador, uma vez que ao interpretar suas ações também as deve narrar, não para afastar o público da imersão, mas para completude do desenvolvimento da cena colaborando com a imersão na obra. Aqui, o ator narrador funciona como agente de imersão da história, como um contador de histórias que busca levar uma criança ao seu mundo imaginário particular.

Também se tratando de jogo, carrega elementos de várias propostas de Viola Spolin trabalhando indiretamente conceitos que para ela se deve ter para atuar, tais como foco, estado de presença, atenção à cena, disponibilidade e ação intuitiva. Para Spolin o jogador (ou ator) deve estar em um estado físico de atenção e não imerso em suas memórias, deve estar presente para a ação e os jogos ajudam a desenvolver esse estado (VIEIRA, 2015). Aplicando esses conceitos ao RPG é possível desenvolver esse estado de preparo sem sair do processo de criação contínuo, sem divisão de ensaio para preparação do ator e construção da cena.

## 5. O PROCESSO CRIATIVO

A mecânica do jogo desenvolvido pela Editora *White Wolf*, o *Storyteller* que abarca as crônicas de um universo das trevas habitado por humanos cruéis, monstros, vampiros, lobisomens, magos, fantasmas, deuses caídos e toda potencialidade do mal é também a que mais desenvolve a interpretação *in game*<sup>14</sup>. Geralmente quando se joga RPG se usam dados para determinar a falha ou sucesso de alguma ação, mas no sistema *Storyteller* existe a possibilidade de o jogador interpretando a personagem evitar a parada de dados e tentar resolver por si mesma, como convencer alguém a ajudá-lo usando somente sua interpretação ou se sua saída for extremamente criativa ou descrição for bem construída. O sucesso na ação

---

<sup>14</sup> Expressão usada para definir quando está no “modo de jogo”, ou seja, jogando. Off game é a expressão oposta, de quando está fora do jogo.

fica dependendo da interpretação do jogador em sua personagem na situação em questão, e então o narrador pode evitar a parada de dados e definir falha ou sucesso da ação. Toda a mecânica de jogo foi criada nesse ambiente, portanto para um desenvolvimento teatral é mais propício do que os outros listados como D&D ou GURPS<sup>15</sup> que dependem muito mais das paradas de dados e tem suas tramas mais direcionadas para ação e violência. Como o próprio Módulo Introdutório do *Novo Mundo das Trevas* (2006 p.22) explica, “Os focos principais são os triunfos e as tragédias de suas personagens, que tentam sobreviver e até mesmo prosperar no Mundo das Trevas, e não os testes com os dados nem as listas de características. ”

Utilizando desse mecanismo que prioriza a interpretação, para a pesquisa, esse foi um fator crucial. Um fator que recompensa uma boa interpretação, uma boa saída criativa ou boa narração incentivando a criação contínua, aliada a necessidade de interpretar em tempo real que desperta o estado de alerta e estado de criação que o ator sempre necessita, mesmo em obras regradas por um rígido roteiro.

### 5.1. A proposta

A ideia de utilizar RPG como fonte criadora para cena teatral vem da vontade de direcionar a corrente criativa presente no jogo que em sua essência muito já tem de teatro para um produto ou processo em si através de um método divertido, leve, imersivo e orgânico. Em descrição dos próprios livros-guia dos jogos de RPG, especificamente os da coleção *White Wolf* descrevem o RPG antes de tudo como o ato de contar histórias. Mark R. Hagen criador de *Vampiro A Máscara* (1992) fala:

Há muito tempo atrás, antes dos filmes, da tevê, do rádio e dos livros, as pessoas costumavam contar histórias umas para as outras. Eram histórias de caçadas, lendas de deuses e de grandes heróis, ou fofocas sobre os vizinhos. Narravam essas histórias em voz alta, como parte de uma tradição oral que, lamentavelmente, foi posta de lado. Não mais contamos histórias nós as ouvimos. [...] O hábito de contar histórias está se tornando mais uma vez parte de nossa cultura. É disso que trata este jogo: não são histórias contadas para você, são histórias que você conta para si mesmo. O propósito de *Vampiro* é tornar as lendas e mitos antigos uma parte mais substancial de sua vida. Contar histórias nos permite entender a nós mesmos, oferecendo-nos uma ferramenta com a qual explicar nossos triunfos e derrotas. [...]. As histórias são de algum modo fundamentais em nossa formação. Nossa obsessão por elas tem bons motivos: quanto a isso

---

<sup>15</sup> GURPS é sigla de *Generic and Universal Role Playing Game*, em PtBr Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis, criado por Steve Jackson em 1986 como sistema de jogo adaptável para qualquer tipo de história em qualquer tempo-espço.

não há dúvida. Contar histórias faz parte de nossa natureza e exerce uma influência que não pode ser negada. (1992, p.21-22)

O ato de contar histórias é quase sagrado quando se fala em RPG tanto quanto se fala em Teatro. Enquanto utilizado como método criativo até mesmo do processo dramatúrgico em colaboração com os interpretes, que aqui foram nomeados de Atores-jogadores, cria-se um laço entre os mesmos, a trama e suas personagens. Tudo ali é criado de uma forma ou outra por eles mesmos, suas atitudes enquanto se colocam no lugar das personagens e muitas vezes em situação sob pressão sem muito tempo para raciocinar e criar. Se os atores-jogadores não criam e trabalham em conjunto com as informações que o narrador dispõe, a história não anda e não importa os esforços do narrador nada poderá ser feito a não ser que os atores-jogadores também se movam, o mesmo vale para o narrador. Aqui em especial se deve, para o processo de pesquisa, agradecer a equipe envolvida que se disponibilizou a desenvolver esse processo de uma maneira livre e sem preconceitos ou receios aos exercícios propostos. Ao experienciar trabalhos assim considera-se de extrema importância a imersão ao processo do jogo, se permitir entregar e vivenciar essas propostas. Sem isso o processo torna-se impossível.

No processo de criação das personagens os jogadores criam linhas de personalidade e comportamento claras aliadas a uma lista de habilidades e competências que suas personagens devem ter e seguir, uma noção básica das personagens que se aprofunda e é lapidada conforme o tempo de jogo-criação corre. Esses guias de personalidade e comportamento são chamadas geralmente de Natureza e Comportamento, sendo a Natureza a real personalidade do personagem, aquilo que ele é e dificilmente mostra para o mundo utilizando o Comportamento como uma espécie de máscara que o protege de se expor. As versões mais recentes do jogo também trazem a ideia de Vício e Virtude, baseado nos sete pecados capitais para os Vícios e sete virtudes opostas como virtude também para ajudar a delimitar o modo de agir e nuances da personagem. Tudo isso fica anotado juntamente das habilidades e atributos das personagens em uma folha chamada Ficha de Jogador, que além dos mesmos contém história da personagem, detalhes, itens, toda descrição necessária da mesma para o decorrer da história e mostrar seu desenvolvimento, ganhos ou perdas. Anexo em Apêndice a ilustração da ficha do jogo.

A metodologia para o processo é em tese simples e necessita de um conhecimento prévio das mecânicas e estilo de jogo de RPG e noções de interpretação, mas competências ligadas ao teatro podem ser adquiridas conforme o jogo se desenrola (por parte dos atores-jogadores). O diretor da obra assumirá o papel também de autor enquanto Narrador do jogo. Construirá um universo básico que ambientará a obra contendo noções básicas como localidade e época, em seguida uma linha central da trama. Do que se tratará? Comédia? Terror? Suspense? Qual vai ser o início e o possível fim? No exemplo deste projeto a linha base será em suspense. A época 2017, localidade Campo Grande (Mato Grosso do Sul). A trama ocorrerá em cima de uma série de assassinatos a mulheres subalternas, prostitutas, pobres, marginalizadas. As personagens se envolveram de alguma forma ou outra no decorrer da história com os assassinatos e sua solução.

Parte da pesquisa se aproxima recurso que Brecht chama de Ator-narrador, pois em determinados momentos os atores-jogadores se afastam de suas personagens em cena para então narrar seus atos, em geral atos que são impossíveis de se encenar ou atos que em descrição são melhores do que quando encenados ou que simplesmente são melhores visualizados na imaginação da plateia do que visualizados no palco.

Não somente a isso, a prática do jogo também se assemelha a diversos jogos teatrais e conceitos propostos por Viola Spolin, se colocar em situações inusitadas, exigir reflexões acerca do ambiente que habitam, estado de atenção ao presente, entre outros recursos, o RPG pode ser utilizado tanto por atores profissionais quanto por não-atores e também funciona como um treinamento básico para capacidades teatrais.

Aqui se encaixa o uso da modalidade LARP para a pesquisa. Segundo Mark R. Hagen (1992) o jogador deve mostrar, não contar. Em LARP a prioridade é a interpretação do personagem, o ser, portanto o uso de ficha escrita ou dados é raro. A ficha é utilizada como um guia de construção da personagem, o passado que justifica e embasa as ações da personagem.

O jogo se desenvolve mais na discussão, diálogo entre personagens e alteração da história em ações e tramoias do que narração ou descrição de cena como é geralmente no jogo em mesa. Para a execução da mesma é necessário um pré-texto, um universo sustentado para que possam se embasar suas personagens

e se preocupar mais com a criação constante do futuro e não com o passado. É comum para utilização desse pré-texto obras prontas como peças, filmes, livros e outros, mas alguns Narradores preferem criar universos inteiramente próprios, mas é essencial que os jogadores conheçam esse terreno (a não ser que a história se desenvolva exatamente na descoberta de um novo mundo, mas ainda assim é necessária uma base para a construção das personagens e ambientação da história).

Foi explicado aos atores-jogadores como funciona o sistema de jogo e as determinações, o foco em interpretação e que a ficha das personagens serve apenas para lembrá-los do criado para que não acabem fugindo da mesma.

No primeiro encontro com os atores-jogadores ficou determinado o ambiente da história. Campo grande, período 2017. Construíram as personagens com total liberdade. A atriz-jogadora Stephanny criou a Alexia, que se apresenta com o pseudônimo de Ana para realizar seu trabalho de prostituta menor de idade que fugiu de casa e vive assim após constantes abusos do pai. Conseguiu seus primeiros trabalhos através de uma cafetina, mas após sequentes maus tratos conseguiu fugir de seu controle e com um dinheiro organizou o próprio esquema se anunciando na internet por aplicativos de encontros. Marcos Mamédio fez Jaqueline, uma mulher-trans que por influências de um pai militar acaba por ser uma detetive particular. Fernando fez Nicolás, um jovem de 19 anos repetente no ensino médio, rebelde e curioso pelo oculto e instigado pelo desaparecimento misterioso de seu pai na infância do qual a mãe se recusa comentar.

Neste segundo encontro foi realizado a primeira sessão de jogo. Abaixo texto introdutório:

“No dia 31 de outubro de 2017, na cidade fictícia de Campo Grande, o exato meio dia em ponto nevou. O que antes pareciam apenas nuvens carregadas de chuva caiu em forma de uma leve neve por cinco minutos. Foi rápido, mas suficiente para chamar atenção de jornalistas, midiáticos e conspiracionistas. Assim como veio, a neve se foi derretida no calor do verão. Ninguém soube dar uma explicação exata, talvez uma frente fria inesperada ou um efeito do aquecimento global. ”

A partir daí foi requerido aos atores-jogadores que narrassem suas reações e o que faziam no momento em que nevava. Tudo foi registrado. O jogo correu para ação noturna. Apenas estabelecemos situações e reações. Ao fim do jogo tudo foi registrado e ações estabelecidas, os diálogos serão criados de improviso pelos atores-jogadores.

Um acontecimento interessante durante a pesquisa: Ao fim da sessão de jogo, uma personagem não-jogável (ou seja, um personagem narrado pelo narrador e não interpretado pelos atores-jogadores) morreu por inação de um dos jogadores. Ele se vira e comenta passando as mãos pelos cabelos “Cara, o jogo é de mentira, mas a culpa é real!” (Fernando). Aqui é um exemplo da ligação forte que se constrói entre jogador e personagem nesse método de criação. O ator-jogador ao fim do processo viveu e compreendeu profundamente suas emoções, impulsos de ação, intenções que atravessam sua personagem mesmo que futuramente pense em outras possibilidades para ela, terá um entendimento maior de si mesma durante a obra. Henrique Souza diz:

Nesta atmosfera de jogo, o ator resolve as questões da cena em processo com seus companheiros e com o público. Se estiver de fato jogando, é como se a técnica surgisse em seu trabalho; o impulso interior, a justificativa da ação, as intenções ou qualquer outro elemento não aparecem como fruto de uma busca ativa, mas sim porque são necessários no jogo. (2013, p. 65)

No terceiro encontro, devido também ao tempo limitado para a pesquisa, trabalhamos o conteúdo já criado anteriormente e focamos em ensaiar. Enquanto nos encontros anteriores o jogo se desenvolvia quase exclusivamente na narração em volta de uma mesa, este foi um ensaio do que já foi criado para ver o desenvolvimento da pesquisa no corpo.

Assim como todo processo criativo, transpor para o corpo algo imaginário não é fácil. Vestir suas personagens, mesmo que sendo os próprios atores-jogadores quem criaram, não foi uma tarefa fácil, porém em uma segunda passagem já era possível ver a organicidade em suas ações. É perceptível que se executar o processo separado, primeiro o jogo na mesa sem as ações físicas e posteriormente com as ações físicas é necessário um tempo de “reajuste” do ator-jogador. Imaginar e narrar uma ação é muito diferente de efetua-la de fato, o que causa um certo estranhamento e um momento de pesquisa em como essa ação se dá de fato. Um



processo que com calma e tendo em mente os impulsos criadores que os atores-jogadores criaram se torna fluído.

## **6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS DO PROCESSO**

O presente projeto é apenas uma mostra de como a metodologia com RPG pode funcionar. De resultado foi possível obter dos atores uma imersão à história e suas personagens de uma forma mais rápida do que a mera leitura de um texto. Colocá-los, enquanto criadores de suas personagens dentro de uma história que elas mesmas constroem (mesmo que o narrador determine as arestas e limitações das cenas, locais e ações) lhes dá a sensação real do “se fosse eu”, que coloca o ator no lugar da personagem aproximando suas reações e linhas de pensamento. No início é difícil diferenciar os pensamentos da personagem das do interprete, mas com um pouco de prática quando se entra em estado de jogo o modo de pensar e raciocinar muda (principalmente devido aos traços de personalidade antes escolhidos que guiam a psique das personagens).

Geralmente os jogadores constroem personagens próximos de si refletindo o que gostariam de ser ou ter, aqui não foi diferente. Não que os jogadores criaram outras versões de si que não puderam ou não podem ser, mas criaram algo a partir de si mesmos e, portanto, compreendem a personagem de uma maneira íntima e única, o que alimenta de uma forma imensurável a capacidade de fé cênica<sup>16</sup>. Se aliada a um bom condicionamento físico e treinamento de objetos imaginários a criação se torna sublime.

Também ficou perceptível que esse método, se utilizado para criação de uma obra, não funciona tão bem para passar um papel a outro personagem. No momento de sua criação e desenvolvimento em jogo, somente o ator-jogador que o construiu e desenvolveu a sua personagem é capaz de entender a completude das ações da mesma. É possível criar um aprofundamento da personagem em outro ator, porém na mesma intensidade ou mesma compreensão jamais, da mesma forma que um autor terá uma certa compreensão acerca das personagens de sua obra que o ator que a interpretará não necessariamente terá. Isso não torna o processo inválido ou

---

<sup>16</sup> Fé cênica ou Verdade cênica é um conceito de Stanislavski onde o ator deve acreditar tão fielmente nas problemáticas e intenções de sua personagem de modo a transpassa-la ao público.

a compreensão do ator inválida, porém é importante deixar registrado que existe essa diferença. Um novo ator-jogador herdando um papel criará outras compreensões dos atos dessa personagem, outras justificativas que não necessariamente as mesmas que criaram essa personagem, conduzindo a personagem por outra linha de ações guiadas por outras motivações. Um novo ator-jogador virá carregado de suas próprias experiências e percepção de mundo, o que inevitavelmente causará um olhar diferente sobre a personagem “herdada”. Isso não danifica o que foi criado, mas é necessário se deixar claro que se torna uma outra personagem da mesma forma com a qual um personagem estabelecido em texto pode ser encenado de diversas formas a partir do mesmo texto.

Assim, em campo de docência, percebe-se que é um método de fácil aplicação para desenvolvimento a curto prazo para preparação de alunos-atores e a criação de um exercício cênico, visto que a imersão dos atores a suas personagens ocorre de forma natural, sendo um meio orgânico de se iniciar teatro enquanto processo de composição. Acredita-se que esse procedimento em escolas, no qual o tempo hábil é curto para desenvolvimento de conteúdos em teatro, pode se mostrar eficaz, pois trabalha de maneira lúdica princípios teatrais e o desenvolvimento de uma obra. É tanto uma metodologia que serve aos requisitos de um ensino formal, em escolas, quanto de informal, como preparação de atores ou simplesmente um exercício criativo para atores e não atores.

## 7 – REFERÊNCIAS

FURTADO, Marli Terezinha. **Bertolt Brecht E O Teatro Épico**. Fragmentos vol. 5 n° 1, pp. 9-19, 1995.

**Lobisomem O Apocalipse**. 3° edição, Editora White Wolf, Estados Unidos, 1992.

MARTINS, Fernando. **Teatro, Técnica, Desejo**: Aproximações ao Conceito de Personagem. Tese (Mestrado) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

MARTINS, Fernando. **Teatro, Técnica, Desejo**: Aproximações ao Conceito de Personagem. Tese (Pós-Graduação), Universidade de Brasília/ UNB, 2011.

**O jogo teatral**. Disponível em: <http://colegiocruzeiro.g12.br/blogs/jpa/extra/wp-content/uploads/2011/12/O-JOGO-TEATRAL.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2015.

**O que é RPG**. Disponível em: [http://www.devir.com.br/rpg/oq\\_rpg.php](http://www.devir.com.br/rpg/oq_rpg.php). Acesso em: 28 jul. 2015.

PEREIRA, Carlos. ANDRADE, Flávio. EDUARDO, Luiz. **O Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz**. 2ª edição, GSA – Entretenimento Editorial, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1992.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética**. 3ª edição. São Paulo. Editora Educ, 2008.

SALLES, Matheus. **RPG (Role-Playing Game)**. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 28 jul. 2015.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam: Jogo, Teatralidade e Performatividade na interação entre o roleplaying game e o process drama**. Florianópolis, 2012. Tese (Mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

SOUZA, Henrique Bezerra **Por um ator que ri: o jogo no trabalho do ator na cena cômica**. Ouvirouver v. 9 n. 1 p. 60-71 jan./jun. Uberlândia, 2013.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Editora Perspectiva, 1978.

## ANEXO I - TEXTO INTRODUTÓRIO E ROTEIRO BASE

**Narrador** – Boa noite. Eu sou o narrador. Sou nomeado assim pois minha função é narrar essa história, criar o ambiente e desafios que meus jogadores deverão superar para alcançar seus objetivos. Essa história de hoje é tão nova para mim quanto para vocês. Eu conheço as personagens e a trama, mas nunca o final. Isso descobriremos juntos. Primeiro, os jogadores.

*Entram os jogadores*

**Narrador** – Seus nomes, história e objetivos. Isso os guiarão por toda essa crônica.

*Os jogadores se apresentam, primeiro o nome Ator, depois nome da personagem, história e objetivo de vida. Após todos se apresentarem, todos saem.*

**Narrador** – Para que essa apresentação ocorra, peço um esforço mental de vocês nosso querido público. Serão colaboradores. Irão ver tudo o que nós vemos em cena como vemos quando lemos um livro. Abram suas mentes, seus olhos e seus corações. Agora começa o jogo. Divirtam-se.

**Narrador** – No dia 31 de outubro de 2017, na cidade fictícia de Campo Grande, o exato meio dia em ponto nevou. O que antes pareciam apenas nuvens carregadas de chuva caiu em forma de uma leve neve por cinco minutos. Foi rápido, mas suficiente para chamar atenção de jornalistas, midiáticos e conspiracionistas. Assim como veio a neve se foi derretida no calor do verão. Ninguém soube dar uma explicação exata, talvez uma frente fria inesperada, um efeito do aquecimento global.

*O Narrador chama um a um os jogadores de volta ao palco e pergunta a reação de cada. Cada um a descreve de forma poética ou não. Expressam sobre suas personagens.*

ACONTECIMENTOS ATO 1

1 – Alexia é contratada por telefone por um rapaz para realizar sua fantasia de transar com alguém enquanto a asfixia. Combinam um encontro em uma festa de halloween a noite.

2 - Jaqueline recebe uma caixa anônima pedindo que investigue o caso de um assassino em série de mulheres que as mata asfixiadas com uma corda de instrumento musical. Já são 5 mortas até o momento, encontradas com um intervalo de uma semana.

3 – Nicolas, por algum motivo intuitivo decide ir a uma festa de halloween naquela noite, mas sente perigo então faz uma runa de proteção em sua mão.

4- Alexia encontra com o cliente e faz medidas de segurança, pega documento do cliente e envia para um contato que garantirá sua segurança com esse cliente com fetiche perigoso. Saem juntos.

5 – Jaqueline e amigas decidem sair à noite, acabam na festa de halloween.

6 – Em um momento se cruzam, Alexia chama a atenção de Nicolas na fila para a festa. Em relance percebe algo acontecendo na esquina escura do clube, como alguém sendo puxado, mas decide não sair da fila e perder o lugar. Jaqueline tromba com Alexia, mas não se falam. Seguem a noite sem incidentes. Na manhã, Jaqueline recebe a notícia de que no beco da boate em que estavam a 6ª vítima do assassino foi encontrada.

## APÊNDICE

Ficha do Jogo usada no processo.

**Mundo das Trevas**

Nome: \_\_\_\_\_ Conceito: \_\_\_\_\_ Crônica: \_\_\_\_\_  
 Idade: \_\_\_\_\_ Virtude: \_\_\_\_\_ Facção: \_\_\_\_\_  
 Jogador: \_\_\_\_\_ Vício: \_\_\_\_\_ Nome do grupo: \_\_\_\_\_

ATRIBUTOS						
PODER	Inteligência	●0000	Foça	●0000	Presença	●0000
REFINAMENTO	Raciocínio	●0000	Destreza	●0000	Manipulação	●0000
RESISTÊNCIA	Perseverança	●0000	Vigor	●0000	Autocontrola	●0000

### HABILIDADES

#### Mentais

(-3 se inepto)

Ciências \_\_\_\_\_ 00000  
 Erudição \_\_\_\_\_ 00000  
 Informática \_\_\_\_\_ 00000  
 Investigação \_\_\_\_\_ 00000  
 Medicina \_\_\_\_\_ 00000  
 Ocultismo \_\_\_\_\_ 00000  
 Ofícios \_\_\_\_\_ 00000  
 Política \_\_\_\_\_ 00000

#### Físicas

(-1 se inepto)

Armamento \_\_\_\_\_ 00000  
 Armas de Fogo \_\_\_\_\_ 00000  
 Briga \_\_\_\_\_ 00000  
 Condução \_\_\_\_\_ 00000  
 Dissimulação \_\_\_\_\_ 00000  
 Esportes \_\_\_\_\_ 00000  
 Furtos \_\_\_\_\_ 00000  
 Sobrevivência \_\_\_\_\_ 00000

#### Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia \_\_\_\_\_ 00000  
 Empatia \_\_\_\_\_ 00000  
 Expressão \_\_\_\_\_ 00000  
 Intimidação \_\_\_\_\_ 00000  
 Mafina \_\_\_\_\_ 00000  
 Persuasão \_\_\_\_\_ 00000  
 Socialização \_\_\_\_\_ 00000  
 Trato c/ Animais \_\_\_\_\_ 00000

### OUTRAS CARACTERÍSTICAS

#### Vantagens

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

#### Desvantagens

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

#### Vitalidade

00000000000000  
 □□□□□□□□□□

#### Força de Vontade

000000000000  
 □□□□□□□□□□

#### Moralidade

10 \_\_\_\_\_ 0  
 9 \_\_\_\_\_ 0  
 8 \_\_\_\_\_ 0  
 7 \_\_\_\_\_ 0  
 6 \_\_\_\_\_ 0  
 5 \_\_\_\_\_ 0  
 4 \_\_\_\_\_ 0  
 3 \_\_\_\_\_ 0  
 2 \_\_\_\_\_ 0  
 1 \_\_\_\_\_ 0

#### Experiência

\_\_\_\_\_

#### Armas

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Equipamento

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Modificadores

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Modificadores

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atributos 5/43 • Habilidades 11/74 (+3 Especialização) • Vantagens 7 • (a aquisição do quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho  
 Força de Vontade = Perseverança + Autocontrola • Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrola  
 Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7