

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEATRO  
MESTRADO EM TEATRO**

**ANDRÉ SARTURI**

**QUANDO OS DADOS (NÃO) ROLAM:  
JOGO, TEATRALIDADE E PERFORMATIVIDADE  
NA INTERAÇÃO ENTRE O *ROLEPLAYING GAME*  
E O *PROCESS DRAMA***

**FLORIANÓPOLIS**

**2012**

**ANDRÉ SARTURI**

**QUANDO OS DADOS (NÃO) ROLAM:  
JOGO, TEATRALIDADE E PERFORMATIVIDADE  
NA INTERAÇÃO ENTRE O *ROLEPLAYING GAME*  
E O *PROCESS DRAMA***

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do Título de Mestre em Teatro, Curso de Mestrado em Teatro, Linha de Pesquisa: Teatro, sociedade e Criação Cênica.

Orientação: Profa. Dra. Beatriz Ângela Vieira Cabral.

**FLORIANÓPOLIS, 2012**

S251q

SARTURI, André

Quando os dados (não) rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o *ROLEPLAYING GAME* e o *Process Drama* / André Sarturi. – 2012.

222 p. : il. ; 30 cm.

Bibliografia: p.188-193

Orientadora: Dra. Beatriz Ângela Vieira Cabral.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Mestrado em Teatro, Florianópolis, 2012.

1. Jogos. 2. Representação teatral. 3. Teatralidade.  
4. Performatividade. 5. Role Playing Game. I. Cabral, Beatriz Ângela Vieira. II. Universidade do Estado de Santa Catarina. Mestrado em Teatro. III. Título.

CDD: 792.01 – 20.ed.

**Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central**

**ANDRÉ SARTURI**

**QUANDO OS DADOS (NÃO) ROLAM: JOGO, TEATRALIDADE E  
PERFORMATIVIDADE NA INTERAÇÃO ENTRE O *ROLEPLAYING GAME* E O  
*PROCESS DRAMA***

Dissertação apresentada para o Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Arte da Universidade do Estado de Santa Catarina para a obtenção do grau de Mestre em Teatro.

**Banca Examinadora:**

Orientadora: \_\_\_\_\_  
Professora Doutora Beatriz Ângela Vieira Cabral  
PPGT – UDESC.

Membro: \_\_\_\_\_  
Professora Doutora Vera Collaço  
PPGT – UDESC

Membro: \_\_\_\_\_  
Professora Doutora Vera Bertoni  
UFRGS

**Florianópolis, 2012**

**Esta dissertação é dedicada a minha  
família.  
Minha mãe, meu pai,  
minhas irmãs;  
... e à Pituca também!**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família por contribuir tanto com o trabalho. À minha mãe Magrit e ao meu pai Jorge pela generosidade e o esforço de acompanhar minha formação e por agora também estarem comigo nessa etapa. Às minhas irmãs Cristina e Fabiana por sempre terem me apoiado e confiado em mim. À Tia Ingrid e ao Fábio por terem me iniciado no mundo do RPG e ao Tio Hélio, pelas injeções de dinheiro e de sabedoria, que facilitaram muito o andamento e finalização de meu projeto.

Ao Antoni Pansardi (Toni), meu irmão emprestado, por ter sido tão companheiro e por ter me incentivado tanto nos meus primeiros passos no teatro.

Sou especialmente grato a todos que passaram pelo Grupo Enigma de RPG. Em especial agradeço ao Fábio Cadore por fundar o grupo, aos “nerds” Zunga, Júlio, Magoo, Chip, Elisa, Momô, Cabrinha, Jonas, Roberta, Fernando Kamikaze, Maria Fernanda, Camila, Hélio, Vagner e tantos outros que deram vida aos cinco belos anos que jogamos juntos. Também sou grato aos agregados do grupo - André Deus, Carla, Rafael e Rodrigo Deda. Agradeço aos amigos Fábio e Fabrício Santana (Monte e Montinho, respectivamente) pelas sessões de jogos madrugada adentro, nas inúmeras férias em Piçarras.

Ao Beto Lanza, por me apoiar nos meus primeiros trabalhos com teatro e RPG.

Aos colegas do espetáculo *Nijinski – Para dentro do coração de Deus*, Ana Luiza da Luz, Duda Schappo, Danilo Valério Konrad, Daniel Monteiro, Iago, Lara e Bel, pelo apoio e paciência durante todo processo. À equipe do espetáculo *Retrato de Augustine*, em especial à Professora Doutora Brígida Miranda, que dirige o trabalho, bem como aos demais professores e artistas que me ensinaram muito sobre teatro.

A Daniel Olivetto e Samantha Augustin Cohen por me acolherem e me apoiarem na jornada do mestrado.

Agradeço especialmente a todos que participaram das práticas realizadas nessa pesquisa, explorando os mistérios da Ilha de São Sebastião, tanto na UFSC quanto na UDESC. Em especial agradeço à Katiúcia pelas conversas durante a preparação do jogo. Ao Rodrigo Benza e ao Wagner Monteiro pelas discussões durante o processo. Sou também grato ao Marcio Cardoso, Joyce Andrade, Leandro Lunelli e Carlos Longo, por participarem de ambas as práticas e cederem entrevistas sobre o processo. Aos demais, devo muito pelo empenho e participação.

Tenho consideração pelo DAC – UFSC por ceder a Casa do Divino e ao departamento de Artes Cênicas da UDESC por fornecer espaços e materiais para a prática realizada. Agradeço também ao Professor Mestre Vicente Concílio que ofereceu o espaço da sua aula e, juntamente com a Professora Mestre Heloise Baurich Vidor, me auxiliou no caminho da improvisação e dos Jogos Teatrais.

Do PPGT, agradeço muito à Mila e à Sandra por me apoiarem e não me deixarem desistir, bem como ao programa, de forma geral, por viabilizar essa pesquisa.

Devo expressar minha estima por Mayana Marengo, por me ajudar a aliviar a tensão durante os momentos de maior preocupação na pesquisa, me fazendo entrar em contato comigo mesmo enquanto dançava com ela e com seu grupo.

Tenho imensa gratidão pelos Professores Doutores que participaram da minha banca de qualificação: Vera Collaço, Vera Bertoni e, em especial, ao Professor Doutor Stephan Baungärtel por ter participado do processo e contribuído com suas valiosas opiniões com relação a esta pesquisa. A todos, sou muito grato pelas correções e indicações.

Agradeço à Márcia Regina de Sousa pela confecção do mapa de relações dos grupos e à Dayana Juski, pela revisão. Também agradeço muito à Andréia Paris e ao Marcelo de Sousa, pelas leituras, opiniões, empréstimos de materiais e discussões sobre a pesquisa.

Agradeço imensamente à Professora Doutora Beatriz Ângela Vieira Cabral (Biange) pela orientação no trabalho e por travar as batalhas conceituais mais ricas que já tive oportunidade de enfrentar e, ainda, por ter me apresentado o Drama.

A CAPES também é digna de mérito pelo incentivo financeiro que forneceu, na forma de bolsa de estudos, sem a qual essa pesquisa não seria viabilizada.

A todos que me apoiaram nessa pesquisa,

muito obrigado!

## RESUMO

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam: Jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o *ROLEPLAYING GAME* e o *Process Drama***. Dissertação (Mestrado em Teatro – Área pedagogia do teatro). Universidade do Estado de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Teatro. Florianópolis, 2012.

Esta pesquisa examina as similaridades entre *ROLEPLAYING GAME* e o *Process Drama*, identificando seus aspectos de teatralidade e performatividade, ambos comuns ao *ROLEPLAYING GAME* e ao teatro. Esta investigação esteve centrada em teoria e prática. Em termos teóricos, foram desenvolvidos estudos sobre performatividade e teatralidade, baseados em Schechner (2006) e Féral (2003); o relacionamento entre jogo e teatro foi examinado a partir das perspectivas de Huizinga (2001), Caillois (1994) e Pavis (1999). A análise do jogo foi considerada pelo ponto de vista do RPG e de sua versão ao vivo, LARP (*Live Action Roleplaying*). Com relação à prática, duas experiências com LARP foram desenvolvidas. Ambas tiveram “As Bruxas de Salém”, de Arthur Miller, como pré-texto. Nestas experiências, alunos da primeira fase de licenciatura em teatro usaram elementos de drama e jogos teatrais. A análise de ambas as práticas apontam similaridades entre o Mestre do Jogo e o *Teacher-in-role*, um planejamento baseado em episódios, e uma dimensão de jogo orientada por um pré-texto. Esta investigação também incluiu uma análise conceitual de jogo, atuação e representação.

**Palavras-chave:** Jogo; Drama; Teatralidade; Performatividade e *ROLEPLAYING GAME*.

## ABSTRACT

SARTURI, André. **When the dice (don't) roll: Game, Theatricality and Performativity in the interaction between *ROLEPLAYING GAME* and the Process Drama.** Master's Thesis, (Master's Degree in Theater – Theater Pedagogy Domain). University of Santa Catarina State. Graduate Program in Theater. Florianópolis, 2012.

This research looks at similarities between *ROLEPLAYING GAME* and Process Drama by identifying their elements of theatricality and performativity, both common aspects to roleplaying and theatre. This investigation focus on theory and practice. In theoretical terms, studies on Performance and Theatre were carried out, based on Schechner (2006) and Féral (2003); the relationship between game and theatre was examined from the perspectives of Huizinga (2001), Caillois (1994) and Pavis (1999). The game analysis was based on RPG view point and its live version, LARP (*Live Action Roleplaying*). Regarding practice, two experiments with LARP were carried out. In both, “The Crucible”, by Arthur Miller, was used as pre-text. In these experiences, students from the first semester majoring in theatre used elements of Drama and Theatre Games. The analysis of both practices point to similarities between the Game Master and the Teacher-in-role, a planning based on episodes, and a game dimension oriented by a pre-text. This investigation also included a conceptual analysis of game, acting and representation.

**Keywords:** Drama; Theatricality; Performativity; and *ROLEPLAYING GAME*.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1:</b>	
<b><i>ROLEPLAYING GAME</i> E A NOÇÃO DE JOGO</b> .....	<b>15</b>
1.1 O JOGO - O PROBLEMA DO CONCEITO E TRADUÇÕES:	
A PALAVRA JOGO E SEUS JOGOS DE PALAVRAS.....	15
1.2 A NOÇÃO DE JOGO.....	19
1.3 LEGO®, CIÊNCIA E COMO A NOÇÃO DE JOGO PODE GERAR DIFERENTES TEORIAS NO UNIVERSO DO TEATRO.....	28
1.4 JOGAR PAPÉIS, ATUAR, REPRESENTAR E INTERPRETAR.....	34
1.5 PERSONAGENS & PAPÉIS.....	39
1.6 JOGO, TEATRALIDADE, PERFORMATIVIDADE E TEATRO.....	42
1.7 <i>ROLEPLAYING GAME</i> .....	43
1.8 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO RPG.....	45
1.9 AS MODALIDADES.....	47
1.10 AS FICHAS DE PERSONAGENS: DIFERENÇAS E USOS NAS MODALIDADES DE JOGO DE MESA E EM LARP.....	49
1.11 INTERAÇÕES ENTRE PERFORMATIVIDADE, TEATRALIDADE E O <i>ROLEPLAYING GAME</i> .....	51
<b>2 CAPÍTULO 2: A PRÁTICA</b> .....	<b>55</b>
2.1 AS BRUXAS DE SALÉM: ANÁLISE DO TEXTO DE ARTHUR MILLER.....	57
2.2 A FÁBULA.....	58
2.3 COMENTÁRIOS.....	62
2.4 “A TERRA DOS PECADOS”.....	65
2.5 PERSONAGENS DE “AS BRUXAS DE SALÉM” E SUA TRANSPOSIÇÃO PARA “A TERRA DOS PECADOS”.....	70
2.6 PERSONAGENS DO JOGO “A TERRA DOS PECADOS”.....	73

2.7	OS PERSONAGENS, A INTERAÇÃO DOS JOGADORES E OS RUMOS DO JOGO.....	74
2.8	MAPA DE RELAÇÕES ENTRE OS JOGADORES – CASA DO DIVINO.....	75
2.9	A PRIMEIRA PRÁTICA: 10 ENCONTROS NA CASA DO DIVINO.....	76
2.10	PROBLEMAS E DIFICULDADES NO JOGO.....	79
2.11	A SEGUNDA PRÁTICA: 5 ENCONTROS DURANTE AS AULAS DE METODOLOGIA DO ENSINO – CURSO DE ARTES CÊNICAS – UDESC.....	87
2.12	O PRÉ TEXTO DO JOGO E AS FICHAS DOS PERSONAGENS.....	88
2.13	COMENTÁRIO SOBRE OS ENCONTROS.....	90
2.14	A AVALIAÇÃO DO JOGO.....	95
2.15	MAPAS DE RELAÇÕES E DE SEGREDOS DOS GRUPOS NA PRÁTICA NA UDESC.....	97
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO 3: QUANDO OS DADOS NÃO ROLAM.....</b>	<b>98</b>
3.1	O PAPEL DO OBSERVADOR.....	99
3.2	A PERSPECTIVA DO ESPECTADOR.....	103
3.3	ATUANTE-ESPECTADOR E INTERATOR.....	105
3.4	RPG E TEATRO: TENTATIVAS DE EXPLORAR A TEATRALIDADE DO JOGO.....	107
3.5	TEATRALIDADE, DRAMA E <i>ROLEPLAYING GAME</i> .....	109
3.6	ATUANTE EXPECTADOR, O PAPEL DO MESTRE DE JOGO E A SUA RELAÇÃO COM O PROFESSOR-PERSONAGEM.....	110
3.7	AS ESTRATÉGIAS DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA EMPREGADAS NO DRAMA E NA ELABORAÇÃO DE JOGOS DE RPG AO VIVO: AS DINÂMICAS DAS TRAMAS PRINCIPAIS, DE SUBGRUPOS E OS OBJETIVOS DOS PERSONAGENS.....	114
3.8	QUANDO OS DADOS NÃO ROLAM.....	117
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>121</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>127</b>
	<b>APÊNDICE .....</b>	<b>131</b>

## INTRODUÇÃO

*“Um lance de dados jamais abolirá o acaso”*  
(MALLARMÉ)<sup>1</sup>

*ROLEPLAYING GAME* (RPG<sup>2</sup>) é comumente traduzido por Jogo de Representação de Papéis. Surgiu em meados da década de 1970 nos Estados Unidos e se caracteriza por ser uma atividade de criação de narrativas ficcionais coletivas que se vale de uma série de estratégias para chegar a um objetivo por meio de várias modalidades. Estas modalidades vão desde o uso de tabuleiros e miniaturas até jogos chamados jogos ao vivo (ou LARP – *Live Action Role Play*), em que os participantes agem como personagens, ocupando o espaço real, semelhante ao teatro de improviso. Seu representante mais próximo no mundo do teatro é o Drama como Método de Ensino<sup>3</sup>.

O RPG é uma prática de lazer que se desenvolveu a partir dos jogos de tabuleiro e de computador, passando por jogos de narração de aventuras até chegar a uma estrutura que possui elementos de teatralidade. Será que a teatralidade inerente a esse jogo pode dialogar com práticas já estabelecidas do universo das artes cênicas? Quais são as dificuldades de trabalhar com este jogo? Que interesse tal jogo pode despertar nos professores de teatro, atores, encenadores e demais profissionais e pesquisadores da área? Que práticas teatrais dialogam com o RPG?

Para mim este jogo sempre teve caráter teatral. Meu primeiro contato com o RPG se deu no ano de 1992, jogando as modalidades de tabuleiro e de mesa. No ano seguinte ingressei em meu primeiro curso de teatro. No mesmo ano, participei pela primeira vez de uma LARP. Fiquei estimulado com este jogo, seus heróis e vilões e com a possibilidade de improvisação e liberdade para criar um ambiente aberto, que fazia falta nas minhas aulas no teatro, onde a relação entre palco e platéia era muito definida. Sentia que a LARP me oferecia certa liberdade para exploração do espaço e criação de personagem.

Por ter experiência teatral, fui convidado, em 1994, para trabalhar em uma brinquedoteca e conduzir um grupo de RPG, chamado Enigma. Neste grupo, tive a

---

<sup>1</sup> CAMPOS, A; PIGNATARI, D; CAMPOS, H. **Mallarmé**. 3ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

<sup>2</sup> Jogo de Representação de papéis surgido na década de 70, elaborado por Deve Arneson e Gary Gygax. Sua origem será explorada no primeiro capítulo.

<sup>3</sup> Nome empregado pela professora Dra. Beatriz Cabral para o processo de educação dramática que se consolidara com o trabalho de diversos autores, dentre os quais se destacam Dorothy Heathcote e Cecily O'Neill.

oportunidade de conduzir vinte e duas LARPS, das quais pude experimentar o processo de elaboração do jogo e pude conhecer mais a fundo o papel do mestre de RPG. No ano 2000, fui convidado pela Fundação Cultural de Curitiba a ministrar duas oficinas sobre teatro e RPG, uma realizada com adolescentes em conflito com a lei e outra com jovens de classe média, frequentadores da gibiteca do Solar do Barão. Ao mudar para Florianópolis e conhecer o trabalho com o Drama como método de ensino, desenvolvido pela Professora Dra. Beatriz Cabral, pude observar as semelhanças entre RPG e Drama.

Existem poucos estudos acadêmicos que relacionam RPG e teatro. Menos ainda que relacionem RPG ao Drama. A maioria dos trabalhos que abordam o tema são artigos científicos e trabalhos de conclusão de curso. As pesquisas voltadas ao jogo de RPG se concentram em outras áreas do conhecimento, em especial na educação e na psicologia. Nesse aspecto, destaco os trabalhos de Marcatto (1996), no campo da psicologia, Rodrigues (2004) e Pavão (2000), na área literária, e Schimit (2008), no ramo da educação. A falta de materiais voltados ao assunto dentro da área específica das artes cênicas também motivou a realização deste trabalho.

Estudar o RPG oferece a possibilidade de entrar em contato com alguns temas recorrentes nas artes cênicas, em especial os dedicados às noções de jogo e representação e também a tensão entre o texto dramático e a produção de textos oriundos dos jogos, tal qual aparece na relação entre a dramaturgia teatral e o pré-texto do Drama. Esta tensão existente na relação texto/jogo é também um conflito entre previsível e imprevisível, um choque entre tipos de jogos<sup>4</sup> de habilidade (*Agon*), representação (*Mimicry*) e sorte (*Alea*). Os dados, no RPG, são símbolos desse choque, funcionando muitas vezes como *Deus Ex-Machina*, decidindo o destino, a sorte e a vida dos jogadores.

Os lances de dados, no jogo de RPG, muitas vezes definem a vida dos personagens. São objetos de fetiche entre os jogadores. Nesse jogo, o uso dos dados vem acompanhado de uma série de regras que estão diretamente ligadas à habilidade dos personagens manipulados pelos jogadores. As regras e o uso de dados têm a finalidade, no *ROLEPLAYING GAME*, de auxiliar na verossimilhança dos acontecimentos e no andamento do jogo, servindo para mediar disputas entre os jogadores. Contudo, o sucesso ou fracasso do jogador é definido pelo dado. Isso se torna um problema, pois a habilidade do jogador fica submetida aos “caprichos

---

<sup>4</sup> Este tema será abordado no primeiro capítulo, segundo a definição de Caillois (1994)

dos dados”, que passam a ter como finalidade dar respostas precisas a situações aleatórias. O acaso e a sorte substituem, então, a habilidade e o consenso.

Como absorver as imprevisíveis escolhas dos jogadores/atores a uma dramaturgia aberta, ou seja, se apropriando das idéias dos participantes para desenvolver uma dramaturgia que use suas interferências para dar continuidade à história? Como fazer isso no RPG sem o uso de dados?

Jogar e representar são conceitos em constante diálogo na literatura especializada da área teatral. Seja em Spolin (2000), no Drama ou mesmo em Féral (2009) e Schechner (2006), essas palavras aparecem e muitas vezes são temas centrais de suas argumentações. Em Huizinga (2001) e Caillois (1994), as noções de jogo, sorte e *mimesis* são recorrentes e esses autores apontam os problemas dessa relação.

Além disso, o RPG explora três elementos que têm profunda ressonância com as artes cênicas e com o Drama:

- O RPG apresenta um modelo de dramaturgia aberta semelhante ao uso do texto como pré-texto do Drama;
- O condutor do jogo de RPG ora faz o papel de juiz, ora se assemelha a uma espécie de diretor que também é autor e, ainda, pode assumir um papel de professor-personagem.
- O jogador, em ambas as modalidades (RPG e Drama), experimenta a tensão entre jogar/representar/atuar e tem a possibilidade de jogar com os vários níveis de personagens (actante, máscara, papel, tipo e outros...).

Nesta pesquisa, a estrutura metodológica foi organizada a partir dos seguintes passos:

- a) Pesquisa bibliográfica sobre os conceitos;
- b) Elaboração de uma prática a partir dos conceitos e das indicações para elaboração de jogo ao vivo, oferecidas pelas referências específicas do RPG;
- c) Discussões e relatos de experiência dos participantes reestruturaram a prática para um outro grupo;
- d) Entrevista com os participantes de ambas as práticas ao final do processo;
- e) Síntese do estudo teórico e das impressões colhidas nas entrevistas e nos relatos de experiência.

Para organizar o debate dos conceitos aqui discutidos e das práticas realizadas durante a pesquisa, a dissertação está disposta da seguinte maneira: o primeiro capítulo tratará da noção de jogo e representação, partindo do problema inerente à falta de uma palavra-conceito que unifique jogo e representação em língua portuguesa, tal como é o caso da palavra *play* na língua inglesa. Apontarei a relação entre jogo e teatralidade existente no pensamento de Féral (2003), bem como a performatividade presente no *ROLEPLAYING GAME*.

O segundo capítulo tratará das duas práticas realizadas durante esta pesquisa. Ambas tiveram como base o texto teatral “As Bruxas de Salém”, de Arthur Miller, que foi adaptado para o pré-texto do jogo chamado “A terra dos pecados”. Os jogadores representavam a vida dos moradores de uma comunidade protestante isolada em uma ilha. Eles foram divididos em subgrupos e elaboraram seus personagens utilizando as fichas que são geralmente usadas no RPG.

O terceiro capítulo trata do uso dos dados no jogo de RPG e da decisão de não utilizá-los. Para encontrar um meio de suprir a falta destes dados sem descaracterizar o RPG é necessário estabelecer um contexto de ficção capaz de gerar a imersão em uma estrutura de jogo com regras e estratégias de ação que possibilitem a agência e a transformação da trama por parte dos jogadores. Será que investir na teatralidade e na performatividade do jogo permite aos participantes um estado de liberdade e coerência com relação ao contexto capaz de liberá-los da necessidade do uso de dados?

Partindo dessa indagação, a pesquisa busca observar o que de eminentemente teatral existe no *ROLEPLAYING GAME* e quais pontos de ressonância podem ser encontrados na relação entre o RPG e o Drama. Com isso, este trabalho pretende apontar os procedimentos de elaboração de jogos ao vivo bem como as dificuldades de se trabalhar com esse jogo, além de discutir o papel do ator/jogador que se aventura no papel de atuante-espectador<sup>5</sup> e, por fim, destacar a importância do condutor do processo, seja ele chamado de Mestre (RPG), Professor Personagem (Drama) ou Diretor/encenador (Teatro) em suas possíveis interações.

---

<sup>5</sup>No Drama usa-se *self-spectator* (observador de si mesmo). Acabei optando pela terminologia empregada pela professora Heloíse Baurich Vidor, que o usa o termo tal qual citamos aqui (atuante-espectador), empregando-o no contexto do Drama (Vidor, 2010, p. 34). Tal escolha se deu por identificar essa abordagem com o referencial teórico empregado nessa dissertação. Tal termo será discutido no terceiro capítulo.

## CAPÍTULO 1

### **ROLEPLAYING GAME E A NOÇÃO DE JOGO**

*É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.*

*(HUIZINGA, 2001, p.6)*

O *ROLEPLAYING GAME* é um jogo de representação de papéis em que a atuação dos jogadores, dependendo da modalidade, se parece muito com um teatro improvisado, daí o interesse de se pesquisar este jogo sob o ponto de vista das Artes Cênicas. Este jogo possui cinco modalidades: Jogo de Tabuleiro, em que se utilizam prioritariamente mapas, e tabuleiros e os personagens dos jogadores são representados por miniaturas; Jogo de Mesa, em que as fichas de personagem e a narração são os elementos preponderantes para o jogo; Jogo de computador em duas modalidades: para um jogador e MMORPG (*Massively Multiplayer on-line ROLEPLAYING GAME*) ou jogo de RPG on-line para múltiplos jogadores. *Live Action*, ou LARP – *Live Action Roleplaying* -, é um jogo ao vivo, semelhante a um teatro de improviso, em que os participantes jogam e agem como seus personagens, normalmente usando figurinos e cenografando um espaço real. É esta a modalidade que será estudada nesta dissertação.

O jogo de RPG surgiu nos Estados Unidos, em meados dos anos 1970, e o Método de Drama surge na Inglaterra por volta da década de 1950. Também na década de 1970, em Chicago (EUA), Viola Spolin desenvolve seu método de jogos teatrais e dá preferência ao termo *player* ao invés de *actor* para os participantes de sua oficina de improvisação para o teatro.

Estamos aqui diante de um problema que Ryngaert (2009) discutiu amplamente: a relação entre Jogar e Representar, pois a palavra *player* define tanto jogar quanto representar, assim como *ROLEPLAYING GAME* é um jogo (*game*) de atuação/interpretação/representação (*playing*) de papéis (*role*). Essa ideia simultânea de brincante/ator/jogador não existe em nossa língua, como destaca João Paulo Monteiro, tradutor de Huizinga (2001). Este problema será discutido ainda neste capítulo.

#### 1.1 O JOGO - O PROBLEMA DO CONCEITO E TRADUÇÕES: A PALAVRA JOGO E SEUS JOGOS DE PALAVRAS

As palavras existem para transportar o pensamento ao mundo sensível. Falar é transformar o pensamento em ação. A fala performatiza o pensamento, pois, como afirma Austin, “dizer algo é fazer algo”<sup>6</sup>.

Foucault (1995, p. 93), ao referir-se à fala, diz que as palavras receberam a incumbência de “representar o pensamento”, o que não quer dizer, para ele, que representar significa traduzir ou dar uma versão visível à palavra - gerar um duplo sentido material que possa reproduzir com exatidão, na vertente externa ao corpo, o pensamento. Representar, para Foucault (1995), deve ser entendido em um sentido estrito. As palavras representam o pensamento tal qual o pensamento representa a si mesmo. A linguagem clássica está próxima do pensamento que ela é encarregada de manifestar, mas não lhe é paralela, e sim está presa na sua rede e tecida na trama que ela mesma desenvolve – tal como veremos no trabalho de Huizinga a respeito do desenvolvimento da palavra “jogo” em seus vários sentidos. Foucault (1995) complementa seu conceito afirmando que a fala não é efeito exterior do pensamento, mas o próprio pensamento.

Portanto, quando tentamos definir uma palavra como algo que todos conhecem, precisamos analisar o que ela expressa, tendo sempre em mente que ao definir o que uma palavra exprime, também estamos limitando seu conceito, de acordo com Huizinga (2001). Esse é o problema da palavra “jogo”, que não se define da mesma maneira em todos os lugares e línguas. O autor de *Homo Ludens* destaca que a categoria geral de jogo não se distingue com rigor idêntico em todas as línguas e nem sempre se sintetiza em uma única palavra, pois nem as palavras nem a noção de jogo tiveram origem num pensamento lógico e científico, mas sim na linguagem criadora (HUIZINGA, 2001). Isso quer dizer que em diversas línguas esse conceito aparece fragmentado e tendo sido recriado várias vezes.

Na maior parte das línguas europeias, como destaca Huizinga (2001), a ideia de jogo aparece de maneira ampla, mas também não é o caso de todas e, em português, a relação entre o ato de jogar, a brincadeira e aquilo que o ator e o músico fazem não aparece de maneira tão clara na palavra “jogo” e muito menos nas palavras “jogar” e “jogador”, conforme o *Dicionário Aurélio* (FERREIRA, 1986, p. 989), o qual aponta, no verbete “jogo”, a possibilidade de ocorrência deste como “jogo cênico”; porém, na palavra *jogador* e no verbo *jogar* não apresenta nenhuma ocorrência nesse sentido. No *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*, temos, no verbete jogo, “jogral” como a palavra mais

---

<sup>6</sup> “to say something to do something” (AUSTIN apud SCHECHNER, 2006, p. 123). Ver também Austin (1990, p.24).

próxima da ideia de representação ou atuação. De origem medieval, (*jugrall*<sup>7</sup>, século XIII) ela designa “trovador ou intérprete de poemas e canções de caráter épico, romântico ou dramático”, na concepção de Cunha (1997, p. 456), enquanto a palavra *jogo*, em francês, pode ser aplicada à arte do ator, segundo Pavis (2001, p. 219), em seu *Dicionário de Teatro*, mas em português seria traduzida como atuação ou interpretação.

Já no primeiro capítulo de *Homo Ludens*, Huizinga (2001) trata da natureza e significado do jogo como fenômeno cultural e, logo no início, o tradutor da edição brasileira, João Paulo Monteiro, expõe o problema da seguinte maneira:

A diferença entre as principais línguas europeias e a nossa (onde *spielen*, *to play*, *joyer* e *jugar* significam tanto jogar quanto brincar) nos obriga a escolher um ou outro desses dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível [N. do T.] (HUIZINGA, 2001, p.3).

O tradutor não destacou a relação entre jogar e representar, o que explicitaria ainda mais a dimensão estética do jogo tão defendida por Huizinga<sup>8</sup>. No entanto, essa definição evidencia a relação entre jogo e brincadeira, o que abre a possibilidade para demonstrar um elo importante entre jogar e representar presente na definição de *Jogo Dramático Infantil*, de Slade (1978). A definição deste autor para “jogo” mais parece com o que nominamos de “brincar de Faz de Conta” para os falantes de língua portuguesa<sup>9</sup>, pois a raiz do Jogo Dramático Infantil é a “brincadeira de representar [...] é com o “Jogo” que devemos nos preocupar primordial e primeiramente” (SLADE, 1978, p. 17).

Já a tradução da obra de Spolin (2000) traz à tona o uso da terminologia empregada por Koudela para a palavra jogo. Segundo esta tradução, Spolin emprega o termo *player* que

---

<sup>7</sup> Segundo José Rivair Macedo (2000), temos também a ideia de *joculatores* medievais. Estes seriam criadores e intérpretes da literatura. Esta palavra, derivada “do vocábulo latino *jocus*, significava ‘jogadores’. Assim, a designação desses indivíduos que assumiam a função de divertimento girava em torno da ideia de jogo. Além disso, o conceito de jogral englobava artistas dotados de qualidades múltiplas, sendo ao mesmo tempo músicos, cantores, recitadores, leitores públicos, poetas, atores, acrobatas, dançarinos, mímicos, saltimbancos; enfim, eram profissionais da letra, dos gestos e das palavras”.

<sup>8</sup> Huizinga (2001, p.10) faz referência “aos concursos e às corridas, às representações e aos espetáculos, à dança e à música, às mascaradas e aos torneios. Algumas características que vamos indicar são próprias do jogo em geral, enquanto outras pertencem aos jogos sociais em particular”.

<sup>9</sup> Roberto De Cleto, responsável pela introdução do livro de Slade (1978) no Brasil, associa o Jogo Dramático Infantil à brincadeira quando diz que o livro de Slade é fundamental para a educação das crianças e instrutivo para os pais, pois “o livro de Slade traz uma visão seguríssima do problema, explorando inclusive o campo limitado dos professores, porque tem início o “jogo”, a brincadeira da criança, quando ainda nem em fase escolar, dando conselhos aos pais e mães da maior importância”. (SLADE, 1978, p. 10).

[..] em inglês refere-se tanto ao ator como ao jogador. Embora exista o termo *actor* que se refere exclusivamente a ator, a autora prefere o uso do *player* nesse livro. [...] em sua atual fase de trabalho, Spolin (2000, p. XXI) abole totalmente a palavra *actor*, substituindo-a por *player* [N. do T].

É interessante notar que Spolin tenha dado preferência à expressão *player*, isso identifica a relação entre ator e jogador e traz consigo a ideia de experiência e experimentação. Segundo a autora,

a espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mímicas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão Criativa. (SPOLIN, 2000 p. 4)

Bondia (2002)<sup>10</sup> afirma que a definição do termo “experiência” vem do radical latino *periri*, do qual deriva tanto a palavra *experire* (experimentar) quanto *periculum* (perigo). Isso quer dizer que jogar pode ser uma experiência que contém em si certa quantidade de risco, mas que também traz algo de valioso e que pode ser acumulado por quem passa por esse processo (da experiência do jogo).

Neste respeito, quem poderia negar que todos esses conceitos expressos por Bondia (2002), tais como desafio, perigo, competição, e outros, não estão muito próximos do que Huizinga (2001) chama de “mimo lúdico”? Em todos os casos, a ideia de sorte, perigo, jogo e temeridade estão no mesmo campo de ação, pois “algo está em jogo” (HUIZINGA, 2001, p. 46).

Retomando a relação entre o pensamento de Spolin e Bondia, a autora americana deseja que a atividade teatral seja repleta de experiências, por isso opta pela noção de jogo. Nas palavras de Spolin,

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessária para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades necessárias para o jogo em si, através do 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 a oferecer. Este é o verdadeiro momento em que ela está aberta para recebê-las. (2000, p. 6).

Complementando as ideias de Spolin (2000) de que é necessário estar aberto para vivenciar experiências, Bondia (2002, p. 21) destaca que a experiência “é algo que nos passa e nos acontece e nos toca. Não o que passa, não o acontece, ou o que toca”.

<sup>10</sup> ([http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19\\_04\\_JORGE\\_LARROSA\\_BONDIA.pdf](http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_JORGE_LARROSA_BONDIA.pdf), pesquisado em 01/06/2011).

Quando trata da questão do “Quem”, Spolin (2000, p. 230) afirma que os atores/jogadores devem “se relacionar com o colega jogador e não com um “personagem”, pois, semelhante ao jogo de futebol, jogamos com outros seres humanos, e não com os uniformes que estamos usando”. Isso significa simplesmente que ambos os *jogadores/atores* sabem que estão jogando e sustentam o jogo. Dessa forma, o autor usa a metáfora do jogo desportivo para falar sobre personagens e acaba revelando a relação entre os jogos teatrais e jogos de outra natureza, esportivos ou não (SPOLIN, 2000).

## 1.2 A NOÇÃO DE JOGO

Jogar é uma atividade humana das mais antigas estando presente em todas as sociedades e culturas. Huizinga (2001, p.6), que se preocupa em discutir o jogo como “forma significante” e como função social, observa que em toda parte é possível encontrá-lo como uma qualidade de ação determinada e distinta da vida “comum”. Por estar presente na cultura como um elemento dado existente antes da própria cultura, o jogo é mais antigo, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização atual. (HUIZINGA, 2001, p.3)

O jogo está presente na ciência, na filosofia, na linguagem, na informática, na religião, nos relacionamentos amorosos e em vários aspectos da vida humana e animal. Segundo Huizinga (2001), os animais jogam e se divertem tanto quanto os humanos e isso demonstra que o jogo é uma atividade irracional presente na vida humana, estando ligado à ideia de prazer e divertimento. No jogo, há “algo em jogo”, algo que confere sentido à ação, e busca-se algo que está fora dele.

Segundo Huizinga (2001, p.33), o jogo pode ser definido como uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Comparando a noção de jogo a uma interpretação musical, Huizinga (2001, p. 49), o define jogo como atividade que inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e lugar, é passível de repetição, segue uma ordem, ritmo, alternância e transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida cotidiana provocando um sentimento de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste (e aqui podemos trocar por jogo triste, cena triste ou jogo sério) um caráter de sublime prazer. Em outras palavras, o jogo tem o poder de encantar e arrebatrar tanto os jogadores quanto a plateia.

Huizinga (2001) enumera algumas características fundamentais do jogo ao tentar definir sua etimologia:

1<sup>a</sup>: A etimologia da palavra jogo está ligada à ideia de troça, enganação e piada (HUIZINGA, 2001, p. 41);

2<sup>a</sup>: Jogo pode ser entendido como um vivo movimento rítmico (HUIZINGA, 2001, p. 42);

3<sup>a</sup>: Tanto na língua germânica quanto na inglesa, existe a necessidade de que a ideia contida no substantivo deve ser repetida no verbo. Diz-se “*play a game*”, em inglês, e *spielen ein spiel*, em alemão, que, de certa forma, também ocorre em português quando usamos a expressão “jogar um jogo” (HUIZINGA, 2001, p. 43). Essa repetição leva o autor a indagar se o ato de jogar possui uma característica peculiar independente das demais categorias de ação. Huizinga afirma que jogar não é fazer, pois não se “faz” um jogo. Um jogo simplesmente se joga.

4<sup>a</sup>: No jogo toma-se lugar de alguém ou algo, num processo de “como se”, que pode ser estendido ao jogo de faz de conta, à representação teatral e, ainda, ao campo religioso, onde o bode expiatório toma lugar do sacrificado humano, como na história bíblica que descreve o carneiro de Isaac substituindo o sacrifício do rapaz (HUIZINGA, 2001, p.43).

5<sup>a</sup>: Huizinga (2001) afirma a existência de uma relação indubitável entre os termos, *plegan* (*Saxão antigo*) e *pflegan* (*alemão arcaico*). Essas palavras deram origem ao termo alemão *pflegen*. O significado original dessas palavras (*plegan e pflegan*), no seu sentido mais antigo, não é o do jogo, mas estão ligadas à ideia de “dar garantias de”, “correr um risco”, “expor-se ao perigo por alguém ou alguma coisa”. Segundo o autor, o termo alemão *pflegen* está ligado à noção de realização de um ato sagrado, bem como ao ato de dar um conselho. Derivando do termo *pflegen* chega-se ao termo alemão *Rechtspflege*, que está ligado à ideia de administração da justiça. Em outras línguas germânicas é possível encontrar para a palavra *pflegen* definições ligadas a “prestar homenagens”, “agradecimentos”, “juramento”, “pranto”, “trabalho”, “amor”, “feitiçaria” e até, mas só raramente, “jogo”. Essas palavras vêm do domínio da religião, o que traz à ideia de jogo a relação com o cerimonial (HUIZINGA, 2001, p. 45).

6<sup>a</sup>: Huizinga acredita que os conceitos de desafio, perigo, competição, etc..., estão muito próximos do mímico lúdico. Em seu ponto de vista, jogo, perigo, risco, sorte e temeridade fazem parte do mesmo campo de ação, em que algo “está em jogo”. (HUIZINGA, 2001, p. 46)

7ª: Há uma relação entre jogo, competição e luta<sup>11</sup>. Huizinga (2001) afirma que essa noção se aplica também ao combate à mão armada e cita, a partir de uma poesia anglo-saxã, que o combate armado era chamado de *heado-lac* ou *beadu-lac*, que significa literalmente “jogo de batalha”. Ele também cita o termo *asc-plega* ou “jogo de lança”. Modernamente, poderíamos relacionar o jogo ao combate armado que aparece no *paint-ball* ou nos jogos de computador e videogame, tais como os jogos de luta e tiro em primeira pessoa. O autor chega a ser categórico, como já foi citado anteriormente, assegurando que o jogo é um combate e que o combate é um jogo (HUIZINGA, 2001, p.47). Ele avança demonstrando que o jogo pode ser mortal. Outro exemplo dessa relação entre jogo e combate armado está na caça.

8ª: Huizinga (2001) aponta para a relação do jogo com o manejo de instrumentos musicais que na língua portuguesa também não é tão explícita, mas que em outras línguas é clara, como no caso da frase “*play guitar*”, em inglês. O autor afirma que, independente dos aspectos linguísticos, a música está impregnada de elementos do jogo, pois possui todos os seus componentes formais.

9ª: O jogo envolve um sentido erótico que se exprime de maneira mais ampla que no combate sério, se desejarmos fazer uma comparação. Huizinga (2001) cita várias línguas (inglês, holandês, japonês, sânscrito, alemão e outras...), para demonstrar o quanto a ideia de jogo e brincadeira estão presentes no linguajar erótico. Ele afirma que alguns estudiosos consideram o jogo do amor como o exemplo mais perfeito de jogo em geral, pois contém todos os elementos citados na oitava definição. Além disso, no ato da conquista os elementos dinâmicos do jogo se fazem presentes na criação deliberada de obstáculos, no adorno, na surpresa, nos atos de fingimento, na tensão, e outros (HUIZINGA, p. 49-50).

10ª: Por fim, o valor conceitual de uma palavra é sempre esclarecido pelo que podemos definir como seu oposto. Para o jogo, poderiam ser citados como opostos a “seriedade” ou “trabalho”. Contudo, na antítese jogo-seriedade, os valores não são idênticos, pois, apesar de seriedade poder ser definida como uma situação “sem jogo”, é possível encontrar a ideia de seriedade no jogo, ou seja, o jogo pode ser “sério”. Portanto, seriedade não é propriamente o oposto de jogo.

Para citar um exemplo, podemos demonstrar como seriedade está presente na ideia de jogo em uma fala de Sigmund Freud que Richard Courtney utiliza em seu texto para explicar o mecanismo do jogo. Segundo ele, Freud afirma que:

---

<sup>11</sup> Temos no Brasil um exemplo claro disso no jogo de Capoeira.

Devíamos observar na criança os primeiros traços de atividade imaginativa. A ocupação preferida da criança e a que mais a absorve é o jogo. Talvez pudéssemos dizer que, no jogo, cada criança comporta-se como um escritor imaginativo, na medida em que cria um mundo próprio ou, mais verdadeiramente, organiza os elementos de seu mundo e os ordena de uma nova maneira que mais lhe agrada. Seria incorreto dizer que ela não leva seu mundo a sério; ao contrário, encara seu jogo muito seriamente e dispende nele grande carga de emoção. O oposto do jogo não são as ocupações sérias, mas a realidade. Não obstante, a catexe<sup>12</sup> afetiva de seu mundo do jogo, a criança o distingue perfeitamente da realidade; ela apenas gosta de tomar emprestados os objetos e circunstâncias que imagina do mundo real e tangível. É somente esse laço de ligação com a realidade que ainda distingue o “jogo” infantil do devaneio. (FREUD apud COURTNEY, 1980, p. 79)

Nesse sentido, o jogo pode ser compreendido como uma entidade autônoma (no sentido linguístico) e não se esgota com a ausência de seriedade. O jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o conceito de seriedade, porque seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade. (HUIZINGA, 2001, p. 50).

\*\*\*

Partindo destes conceitos mencionados, Caillois (1994) amplia o entendimento do que é jogo e elabora uma “sociologia dos jogos”, explorando os elementos de azar, competência, simulacro e vertigem como fontes para compreensão do fenômeno do jogo e da relação entre os jogos e os homens. Ele relaciona a máscara e o sagrado ao lúdico e estabelece categorias e definições para o que se pode chamar de jogo. O autor inicia sua definição afirmando que o jogo é livre dentro do limite da Regra (Caillois, 1994, p. 34). Ele ressalta que essa liberdade do jogador – essa margem concedida à sua ação – é essencial para o jogo e explica, em parte, o prazer que suscita. Caillois (1994) observa, inclusive, que muitos jogos, tais como polícia e ladrão, bonecas e brinquedos, jogos de livre improvisação e outros ligados à representação de papéis, não costumam ter regras, ou suas regras não são fixas, pois elas têm como fundamento o elemento do “como se”.

Cabe lembrar que, segundo Caillois (1994), o sentimento de “como se” substitui a regra e cumpre exatamente a mesma função. Por si mesmo, tanto a regra quanto o “como se” criam um espaço de ficção. Esta consciência da irrealidade fundamental do comportamento adotado (durante o jogo) separa o jogador da vida corrente e ocupa o lugar de uma legislação arbitrária que define o espaço e sua realidade interna que equivale às regras dos outros jogos (jogos de aposta, de competência, etc...). Nesse espaço de “como se” a equivalência da ficção é tão grande com relação à regra que o sabotador acaba cumprindo o papel daquele que rompe com o encantamento e lembra o jogador que ele não é o verdadeiro detetive, pirata, etc...

---

<sup>12</sup> Investimento.

Assim, os jogos não são regulamentados e fictícios, eles são ou regulamentados, ou fictícios<sup>13</sup> (CAILLOIS, 1994, p. 36).

Caillois (1994) define o jogo como atividade:

- 1) Livre - o jogador não pode ser obrigado a participar, pois o jogo perderia a sua característica de diversão atrativa e alegre;
- 2) Separada - ocorre em circunstâncias de tempo e espaço limitados e determinados por antecipação;
- 3) Incerta - o resultado não pode estar predeterminado; é preciso deixar, obrigatoriamente, ao jogador, o poder de iniciativa, certa liberdade e a necessidade de inventar;
- 4) Improdutiva - por não criar bens, riquezas, nem tampouco elementos novos de nenhuma espécie e, salvo o deslocamento de bens no círculo dos próprios participantes, se chega ao final da partida com uma situação de riqueza igual à que se encontrava no princípio do jogo.
- 5) Regulamentada - submetida a convenções que suspendem as leis ordinárias<sup>14</sup> e instauram momentaneamente uma nova legislação, que é a única que conta.
- 6) Fictícia - vem acompanhada de uma consciência de realidade secundária ou de franca irreabilidade em comparação com a vida corrente. (CAILLOIS, 1994, p. 37).

Caillois (1994) comenta que no jogo existe uma necessidade de igualdade entre os participantes, e que, tanto a regra quanto a ficção criam este espaço de igualdade. Ele acrescenta a sorte como outro elemento capaz de igualar os participantes, assim como o esforço para vencer os oponentes em condições iguais à dele, como no caso das lutas e competições esportivas. O autor esforça-se por encontrar uma unidade de classificação dos jogos e localiza nos elementos de *competência*, *sorte* e *azar*, *simulacro* e *vertigem*, aspectos que caracterizam distintas classes de jogo. O sociólogo nomeia essas categorias fundamentais, chamando-as respectivamente de *Agon* (relacionadas aos jogos de competência), *Alea* (ligados à sorte e azar), *Mimicry* (ligado aos simulacros, simulações e representações de papéis) e *Ilinx* (relacionado à vertigem e aos jogos de confusão e desconforto). (CAILLOIS, 1994)

As características fundamentais dessas categorias são:

---

<sup>13</sup>Mais adiante veremos que o RPG subverte um pouco essa definição, uma vez que surge do contexto de jogos de tabuleiro e *wargames* e passa para um jogo mais parecido com um “jogo de faz de conta”, que, contudo, preserva o uso de dados, tabuleiros e utiliza uma série de regras mais ou menos rígidas, dependendo do sistema e modalidade.

<sup>14</sup> Ou seja, da vida comum.

**Agon** - luta em que a igualdade de oportunidades se cria artificialmente para que os antagonistas se enfrentem em condições ideais, com possibilidade de dar um valor preciso e indiscutível ao triunfo do vencedor. Portanto, trata-se de uma rivalidade em torno de uma qualidade específica. (CAILLOIS, 1994, p. 43);

**Alea** - ligado aos jogos de dados e sorte. Todo jogo em que o resultado não depende do jogador e sobre o qual ele não poderia ter a menor influência e que, por conseguinte, se trata muito menos de vencer o adversário que impor-se ao destino, ou melhor, o destino é o único artífice da vitória. Ao contrário do *Agon*, *Alea* nega o trabalho, a paciência, a qualificação, o valor profissional e o treinamento. Parece uma insolente burla ao mérito. Por parte dos jogadores se espera uma atitude que é exatamente oposta àquela que se faz necessária em *Agon*. (CAILLOIS, 1994, p. 49). *Agon* é uma reivindicação de responsabilidade pessoal enquanto *Alea* é uma redução à vontade do destino.

Certos jogos combinam *Alea* e *Agon*, como é o caso dos jogos de cartas, o dominó, e também o RPG<sup>15</sup>. *Agon* e *Alea* manifestam atitudes opostas, mas de certo modo simétricas e ambos obedecem a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores e as condições de igualdade pura que a realidade nega aos homens, pois

*(...) nada en la vida es claro sino que, precisamente, todo en ella es confuso en un principio, tanto las oportunidades como los méritos. Sea Agon, sea Alea, el juego es entonces una tentativa de sustituir la confusión normal de la existencia común por situaciones perfectas. Estas son tales que el papel del mérito o del azar se muestra en ellas de manera clara e indiscutible.*”(CAILLOIS, 1994, p. 51).

Tanto em *Alea* quanto em *Agon*, os jogadores escapam do mundo fazendo-o outro – um espaço suspenso, real e imaginário onde o jogo possa ocorrer. Isto é o que corresponde à *Mimicry* .

**Mimicry**- todo jogo supõe a aceitação de uma ilusão ou ao menos a aceitação de que ali se estabelece um universo fechado (CAILLOIS, 1994, p.52). O jogo pode consistir em desempenhar uma atividade sem um personagem ilusório, em suportar um destino em um meio imaginário, ou ainda desempenhar atividades por meio de um personagem ilusório e consciente disso. A *Mimicry* estabelece diante de uma série de jogos e manifestações que tem como ponto de apoio o fato de o sujeito jogar com suas crenças e fazer-se crer ou fazer com que os demais creiam que é distinto de si mesmo. O sujeito esquece e se desfaz

<sup>15</sup> A primeira edição de “*Le jeux et les Hommes. Le masque et Le vertige*”, de Caillois surge em 1967, na França, enquanto o primeiro RPG, tal qual conhecemos (*Dungeons&Dragons* – de Dave Arneson e Gary Gigax), surge em 1974, nos EUA, sendo, portanto, impossível para Caillois conhecê-lo.

momentaneamente da sua personalidade para fingir outra. A ideia de *Mimicry* se inspira no mundo dos insetos e parte da noção de Mimetismo. Isso se dá porque o mimetismo dos insetos oferece imediatamente uma réplica extraordinária do prazer humano de disfarçar-se, vestir uma máscara, representar [jouer]<sup>16</sup> um personagem (CAILLOIS, 1994, p. 53). A diferença do mimetismo animal e a prática do jogo mimético humano é que o disfarce do inseto pertence ao seu próprio corpo e é usado de maneira instintiva, e no caso humano, a máscara é um acessório que não pertence ao corpo e o corpo mimético se molda de maneira construída e planejada pelo sujeito que a executa (CAILLOIS, 1994, 52).

A mímica e o disfarce são elos complementares dessa classe de jogos. A criança, em seu processo de aprendizagem, imita o modo de agir dos adultos. Assim também os brinquedos e as miniaturas, que reproduzem os utensílios domésticos, automóveis, armas, animais e máquinas que também pertencem ao mundo dos adultos. As crianças brincam de heróis, soldados, médicos, casinhas e mimetizam uma série de condutas que não lhes pertencem, mas que lhes são apropriadas pelo ato de jogar ou brincar. As condutas da *Mimicry* passam amplamente da vida infantil para a vida adulta, pois estão presentes nas festas e bailes de máscaras, nas lutas cênicas (luta livre<sup>17</sup>) e nos trabalhos onde exige-se o disfarce. Finalmente, a *Mimicry* está presente na representação teatral e no cinema, que entram com todo direito nesse grupo. (CAILLOIS, 1994, p. 55).

Como atividade de imaginação e interpretação, segundo Caillois (1994, p. 56), a *Mimicry* não poderia ter relação com *Alea*, pois impõe ao jogador a imobilidade e a espera. Isso é estranhamente válido até para o universo do RPG, pois neste jogo tradicionalmente realizam-se disputas de habilidade dos personagens que são medidas por jogadas de dados ou, na modalidade “ao vivo” (LARP), costuma-se empregar “Jo-quem-Pô”<sup>18</sup> como instrumento de disputa entre os jogadores. No entanto, para a modalidade LARP do sistema vampiro<sup>19</sup>, seus autores comentam que “os jogadores permanecem interpretando seu personagem durante o jogo, a não ser que haja uma disputa de regras<sup>20</sup>” (CARL; HEING; WOODWORTH, 2001,

<sup>16</sup> O tradutor de Caillois para língua espanhola também ressalta com o uso da “chave [...]” a relação entre jogo e representação presente na palavra francesa *jouer*.

<sup>17</sup> Para citar um exemplo, no México os lutadores de Luta Livre (*Wrestling* Profissional) literalmente lutam usando máscaras, o que também relaciona *Mimicry* como *Agon*.

<sup>18</sup> Também conhecido como “Pedra, papel e tesoura”.

<sup>19</sup> Na metodologia empregada na prática desta pesquisa, contudo, procuramos retirar os dados e as disputas de habilidade com “Jo-Quem-Pô” para dar ênfase à interpretação e exigir dos jogadores a manutenção da *Mimicry*. Isso gerou respostas controversas entre os participantes atores que nunca haviam jogado RPG e os jogadores de RPG, os quais acreditavam que ao retirar esse elemento o RPG se descaracterizaria. Esta discussão será desenvolvida no capítulo sobre a prática.

<sup>20</sup> Grifo meu.

p.12). Mais à frente veremos que Pavis aponta uma possibilidade para relacionar *Mimicry e Alea*, mas, por hora, ficaremos com a definição tal qual nos é dada por Caillois (1994)<sup>21</sup>.

Se *Mimicrye Alea* não apresentam relações evidentes, o mesmo não se pode dizer da relação entre *Mimicrye Agon*. Isso não se aplica só aos concursos de fantasia. Para Caillois (1994), todo *Agon* é um espetáculo. A identificação da plateia com o campeão já é por si só um tipo de *Mimicry*. A disputa e a batalha ritualizada transformam a *Mimicryem Agon*. Schechner dá um exemplo disso ao citar a celebração *Kaiko* do povo Tsembaga da Papúa Nova Guiné, na qual participantes do ritual dançam como se estivessem lutando, em uma festividade chamada *Konj Kaiko*. Segundo Schechner:

La performance transformó en entretenimiento las técnicas del combate. Todos los movimientos e los sonidos básicos – hasta el avance al espacio central – eran adaptaciones o prestamos directos de la batalla. Pero la danza tsembaga era un baile [...]. El baile no era un fenómeno aislado – como ir al teatro suele ser en los Estados Unidos – sino una conducta integrada en una serie de acciones conjuntas. (SCHECHNER, 2000, p. 22).

Se *Mimicry* não pode ser considerado por Caillois (1994) como jogo de regra, no entanto, há uma regra fundamental sem a qual a *Mimicry* não pode existir: a regra desse tipo de jogo é única e consiste, para o ator, em fascinar o espectador, evitando um erro que conduza a rechaçar a ilusão; para o espectador, consiste em prestar-se à ilusão sem recusar, desde o princípio, a cenografia, a máscara, o artifício e tudo que convida a dar crédito, durante o tempo determinado do jogo (cênico) como uma realidade mais real que a realidade (CAILLOIS, 1994, p.58).

*Ilinx* - Caillois (1994, p.54) define a última categoria de jogos como um conjunto de atividades que se baseiam na vertigem e uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade da percepção e de infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluntário. Em qualquer caso, trata-se de tentar alcançar algum tipo de espasmo voluntário que causa aniquilação da realidade.

Como exemplo de *Ilinx*, é possível citar a embriaguês e o jogo. Esta categoria de jogos está ligada ao pânico momentâneo, ao prazer e à força. Os jogos que utilizam *Ilinx* são aqueles que provocam vertigem, tais como as brincadeiras de rodar sobre o bastão e aquelas atividades infantis em que as crianças rodam sem parar sobre o seu próprio eixo ou provocam

---

<sup>21</sup> Também não é possível deixar de questionar essa definição, levando-se em conta que uma improvisação teatral produz uma narrativa teatral a partir de disputas entre jogadores, das quais não se sabe qual será o resultado final.

asfixia forçada, entre outros exemplos de divertimentos angustiantes. Entre os adultos, os jogos dessa categoria estão ligados, em sua maioria, ao surgimento da era industrial, pois necessitam de grande força e potência para causar uma perturbação no ouvido interno capaz de aturdir os sentidos (CAILLOIS, 1994, p.63). Nesta categoria encontram-se as corridas de carros de alta velocidade, os brinquedos de parques de diversão (Chapéu Mexicano, Barco Pirata, entre outros), jogos de computador em primeira pessoa e uma série de outras experiências vertiginosas.

Dois tipos de regras se aplicam a todas as categorias de jogos, que são as seguintes:

***Paida***: Ligados à diversão livre e improvisação;

***Ludus***: Ligados à ideia de dificuldade gratuita e desenvolvimento de habilidade.

A partir dessas definições estabelecidas por Caillois (1994, p. 79), ele apresenta um quadro de distribuição dos jogos, onde o nível de complexidade de cada um depende da proximidade com os elementos de *Paida* e *Ludus*. Segue a tabela:

	<i>Agon</i> (competência)	<i>Alea</i> (sorte)	<i>Mimicry</i> (simulacro)	<i>Ilinx</i> (vertigem)
<b>PAIDA</b>	Corridas	Poemas infantis	Imitações infantis;	“Tontura” infantil;
Estrondo	Lutas	Cara ou coroa	Jogos de ilusão	Carrossel;
Agitação	Atletismo		(Faz de conta);	Gangorra;
Riso louco	⎵		Bonecas;	
	Não regulamentadas		Fantasia;	
			Máscaras;	
			Disfarces;	Voo;
Papagaios de papel (também conhecido no Brasil como pipa, pandorga ou arraia);	Boxe      Bilhar	Aposta ou roleta		Atrações de Feiras e parques de diversões;
Jogo de Paciência (cartas);	Esgrima    Xadrez			Esqui;
Palavras cruzadas	Futebol    Damas			Alpinismo;
	Competências esportivas em geral	Loteria simples ou composta	Teatro;	Corda bamba.
<b>LUDUS</b>			Arte do espetáculo em geral.	

### 1.3 LEGO®, CIÊNCIA E COMO A NOÇÃO DE JOGO PODE GERAR DIFERENTES TEORIAS NO UNIVERSO DO TEATRO

*“Quanto mais planejadamente agem os homens  
tanto mais efetivamente serão encontrados pelo acaso.”  
(FRIEDRICH DÜRRENMATT, 1966, p. 91)*

A relação entre jogo e ciência está presente na obra de Huizinga (2001). Para ele, a competição é tão vasta entre os homens e aparece de maneira muito variada, como são variados os prêmios que se podem ganhar. Segundo o autor, o princípio ”agonístico” está tão presente no domínio do conhecimento e da sabedoria como nos jogos de competição (HUIZINGA, 2001, p. 119). Conhecimento traz poder, e a disputa por ele está presente desde os tempos do homem primitivo. Além disso, o desvelamento da “realidade” e da natureza se dá por uma espécie de decifração de enigmas, como observa Huizinga (2001, p. 121), que cita uma passagem do *Rigveda*<sup>22</sup> indiano, na qual pergunta: “quem sabe, quem dirá aqui, de onde veio a criação?”.

Por se sagrado e poderoso, o enigma é algo perigoso, afirma Huizinga (2001, p. 123), e a vida do jogador está em jogo, haja vista Édipo diante da Esfinge. Os próprios gregos tinham consciência da relação entre o jogo dos enigmas e a origem da filosofia. Os filósofos se colocavam em clara posição de desafio e se portavam como campeões (HUIZINGA, 2001, p. 130). No campo da matemática, também existe uma relação clara com os jogos de adivinhação e os enigmas, um dos exemplos disso é o enigma de Diofante, criado por um admirador do “pai da álgebra”, que é o próprio Diofante<sup>23</sup>. A ciência é regida até hoje por disputas filosóficas e por soluções de enigmas, alguns insolúveis.

Kuhn (2007) também relaciona a ciência com o jogo – um jogo de regras. Segundo Pena (2003, p. 52), um jogo de regra possui quatro características: há um claro objetivo a ser alcançado; pressupõe alguma competição entre os jogadores; está sujeito a regras e, por fim, possibilita a elaboração de estratégias, ou seja, a elaboração de meios para alcançar o objetivo, analisar erros, as jogadas e planejá-las novamente.

Para Kuhn (2007), a ciência se dá por esses mesmos mecanismos e o conhecimento científico se desenvolve por modelos (chamados por ele de paradigmas) e revoluções. Esses

---

<sup>22</sup> Livro de cânticos sagrados da tradição Hindú.

<sup>23</sup> Segundo o enigma, não se sabe a idade de Diofante, mas sabe-se que a juventude dele durou  $\frac{1}{6}$  de sua vida, depois de mais  $\frac{1}{12}$  nasceu-lhe a barba; ao fim de mais  $\frac{1}{7}$  de sua vida casou-se e 5 anos depois teve um filho. O filho viveu exatamente  $\frac{1}{12}$  do que viveu o pai e Diofante morreu apenas 4 anos depois de seu filho. Tudo isso somado é o número de anos que Diofante viveu. A resposta é:  $x = x/6 + x/12 + x/7 + 5 + x/12 + 4$ , que se reduz a  $3x/37=9$ , que se converte em  $x = (37-9).3$  e, finalmente  $x$  igual a 84 anos.

modelos seriam semelhantes a imagens (que poderiam aqui também ser tomadas como as hipóteses) que um jogador de Puzzle teria para montar um quebra-cabeças, enquanto que as peças seriam os enigmas e desafios que o jogador/cientista enfrentaria. Pena (2003), partindo da ideia de Kuhn (2007), propõe o modelo de teoria da ciência como um tangran, no qual peças semelhantes podem gerar imagens diferentes. Isso apresenta o valor simbólico do jogo. No Puzzle, já existe uma peça/imagem pré-definida na qual o jogador deve se espelhar para tentar montar o seu quebra-cabeça. O número de peças é pré-definida e o resultado esperado deve ser igual ao do modelo. No tangran, por outro lado, existem apenas sete peças, com as quais o jogador pode montar infinitas figuras utilizando-as tão somente.

Como crítica a esses dois modelos, pode-se mencionar o fato de que, como nos lembra Pena (2003), a ciência tenta realmente reconstruir quebra-cabeça do tipo Puzzle para tentar remontar “fotografias” dadas de antemão. Contudo, essas “fotografias” não existem, conforme menciona o autor, pois são hipóteses e o jogador/cientista, para compor essa “fotografia”, usa inúmeras peças para tentar remontar a imagem (entendida aqui como hipótese e enunciado, da qual deduzem-se experiências). Em um quebra-cabeças tradicional, o surgimento de novas peças ou a falta de outras, ou ainda, a sua reorganização, resulta no abandono do jogo, pois não é possível remontar a figura. Ocorre uma ruptura e é preciso criar uma outra imagem. (PENA, 2003, p. 53-55).

No modelo proposto por Pena (2003), o tangran possui os mesmos fundamentos do quebra-cabeça do tipo Puzzle: a tentativa de reunir peças para montar uma figura. Segundo o autor, pode-se dizer que o princípio filosófico é o mesmo. No entanto, no tangran é possível chegar a figuras diferentes com o mesmo número de peças (sete), mudando-as de lugar, e isso não é uma anomalia. Em termos científicos, equivale dizer que mudam-se os modelos sem mudar as regras e que partindo de pressupostos semelhantes pode-se chegar a conclusões diferentes.

Valendo-se de outra metáfora, podemos utilizar o Lego<sup>®</sup> como modelo para uma teoria da ciência, partindo dos mesmos pressupostos de Kuhn (2007). Neste jogo, todavia, não existe limite para o número de peças, apenas modelos de peças. É possível, por exemplo, montar um barco de Lego<sup>®</sup> com poucas ou muitas peças, e esse barco pode ser uma réplica muito próxima de um barco real, ou um modelo que só abstratamente pode parecer um barco. O número de peças empregadas na confecção do objeto pode ser comparada ao repertório linguístico ou ao vocabulário científico do investigador e a qualidade da peça criada é equivalente ao domínio do repertório científico de um determinado pesquisador. Usando esse modelo, podemos justificar, por exemplo, como é possível, utilizando-se de um mesmo

conceito (o jogo, por exemplo), elaborar um artigo de poucas páginas, um T.C.C, uma dissertação ou uma tese de doutorado. A habilidade do jogador/cientista neste modelo tem influência marcante, pois um jogador habilidoso pode montar com poucas peças um barco pequeno (por exemplo um T.C.C) muito bem montado e convincente enquanto outro pode criar um belo Titanic (uma tese de doutorado mal escrita, por exemplo) que pode utilizar muitas peças mas, semelhante ao seu co-relato real, é incapaz de suportar além de sua primeira viagem.

Esse modelo de ciência como Lego<sup>®</sup> pode servir para ajudar a compreender porque conceitos semelhantes ao jogo, teatro, representação e outros, como os que aparecem no Jogo Dramático e no Jogo Teatral, no *jeu Dramatique* e no método de drama, podem gerar teorias tão distintas quanto as aqui citadas.

Para entender a ideia de ciência como jogo é preciso entender que a palavra “jogo”, para o teatro, é uma peça fundamental nesse brinquedo conceitual<sup>24</sup> que estamos empregando aqui. Para se ter uma ideia da importância da palavra jogo no campo do teatro, o dicionário de Pavis (2001, p. 219 - 223) designa todo o capítulo destinado à letra “J” à palavra *jogo*. Pavis (1999) relaciona jogo e teatro e parte de Huizinga (2001), que afirma o seguinte:

Sob o ângulo da forma pode-se [...] definir o jogo como uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade que se realiza num tempo e espaço circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se compõem voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual. (HUIZINGA, apud PAVIS, 1999, p. 220)<sup>25</sup>

Pavis diz que a definição de Huizinga pode ser dada como suficiente para o jogo teatral<sup>26</sup>, pois a ela não falta nem à ficção, nem à máscara, nem à cena delimitada, nem às convenções. Mesmo que se possa pensar no corte radical que separa o palco da plateia e os intérpretes dos espectadores, não há, segundo Pavis, representação teatral sem cumplicidade de um público, e a peça só tem possibilidade de dar certo se o espectador jogar o jogo, “aceitar as regras” e interpretar o papel daquele que sofre ou daquele que se safá, se está assistindo à representação.

<sup>24</sup> Refiro-me à metáfora entre Lego<sup>®</sup> e ciência.

<sup>25</sup> Não há a intenção de repetir gratuitamente a definição de Huizinga, mas sim de mostrar como Pavis se apropria do conceito. Vale notar que nas referências ao verbete “jogo” de seu dicionário (p:221) não consta Huizinga, mas aparece Caillois, que usa esta mesma definição em seu livro, o que nos leva a pensar na possibilidade de Pavis ter citado Huizinga por meio de fontes secundárias.

<sup>26</sup> Nesse caso, a expressão não se refere diretamente à ideia de Jogos teatrais de Spolin.

Vale destacar que Pavis apropria-se das definições de Caillois (1994)<sup>27</sup> e as reinterpreta, colocando-as todas no campo do teatro. Outro fato importante é que Caillois apresenta suas categorias na seguinte ordem: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Já Pavis (1999, p.221) ordena essas categorias pelas suas características mais “teatrais” ou ligadas ao universo do teatro, *Mimicry*, *Agon*, *Alea* e *Ilinx*, definindo-as da seguinte maneira:

*Mimicry* (Simulacro): desde Aristóteles o teatro imita a ação dos homens. Isso continua fundamentalmente verdadeiro se concebermos a *mimese* como uma reprodução não fotográfica do real e sim como uma transposição (abstração e reconstituição) de acontecimentos humanos. Para Pavis (1999), o ator sempre recorre a uma *persona*, uma máscara, mesmo quando aponta com o dedo;

*Agon* (Competição): A competição – rivalidade, conflito cômico ou trágico – é uma das molas essenciais do gênero dramático. A relação palco/plateia também produz, sem que haja uma metáfora abusiva, o efeito de rivalidade. Sob a ótica de Pavis (1999), essa rivalidade corresponde a conseguir arrancar um bloco de adesão da plateia, para fazê-lo um lugar autônomo. Este tipo de raciocínio já estava presente no pensamento de Caillois (1994), mas o dicionarista demonstra que esta noção não se restringe ao teatro clássico e afirma que, no que concerne ao teatro épico, esta noção de *Agon* leva a uma contradição do palco à plateia, de modo que o público fique dividido entre soluções narrativas e políticas.

*Alea* (sorte): Pavis apresenta aqui algo inédito com relação ao pensamento de Caillois. Devemos lembrar que, para o estudioso dos jogos, a *Mimicry* não poderia ter relação com *Alea*, pois *Alea* impõe ao jogador a imobilidade à espera (Caillois, p.56). Contudo, Pavis (1999) afirma que muitas dramaturgias tentaram efetuar experiências com o acaso. Durante muito tempo acreditou-se que a conclusão do drama era dada de antemão, e que quase não havia meios de intervir no resultado da representação. Segundo Pavis, os dramaturgos mais audaciosos usaram disso em suas construções narrativas. Assim, destaca o autor, trabalhos de Teatro do Absurdo, experiências com narrativas alógicas, como no caso de Dürrenmatt (1966) e outros processos que surpreendem o público, criam uma fábula imprevisível, – por exemplo, a ação toma o pior rumo possível (em vez do acaso), e os atores decidem a conclusão, afirma o dramaturgo alemão em seus 21 apontamentos para “Os Físicos”.<sup>28</sup> (DÜRRENMATT, 1966,

<sup>27</sup> Da mesma forma, não há aqui o interesse de repetir Caillois e sim mostrar como Pavis se apropria do pensamento de Caillois e o reinterpreta, dando aos conceitos de *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* um significado adequado à reflexão teatral.

<sup>28</sup> Apontamentos para “Os Físicos”: 1) Não parto de uma tese e sim de uma história; 2) Se partimos de uma história ela deve ser pensada até o fim; 3) Uma história foi pensada até o fim quando teve como meta a pior das possibilidades; 4) A pior das possibilidades é imprevisível. Ela aparece por acaso; 5) A arte do dramaturgo consiste em colocar o acaso numa ação de maneira mais efetiva; 6) Os portadores de uma ação dramática são

p. 91). Pavis (1999) assegura que os meios mais concretos de encontrarmos relação entre o elemento aleatório e “*performance*” estão no *psicodrama*, no *jogo Dramático* e no *Happening* e, embora não seja citado por Pavis, esse elemento aleatório da construção narrativa também está presente, sobretudo no jogo de RPG – na agência dos jogadores, nas suas tomadas de decisões, e não no uso dos dados, como a ideia nos faz supor - pois é a ação dos personagens dos jogadores, que não sabem o que os espera no ambiente de ficção criado pelo mestre de jogo. O Mestre planeja sua trama sem também saber que decisão os jogadores tomarão ao se deparar com seu enredo. É dessa forma que se desenvolve o jogo.

*Ilinx* (vertigem): Para este aspecto do jogo, o teatro não joga fisicamente com o corpo dos espectadores manipulados até sentirem vertigem, mas simula perfeitamente as situações psicológicas mais vertiginosas, na visão de Pavis. A identificação e a catarse são, para o autor, semelhantes a uma escorregadela em zonas indefinidas de fantasia ou “escorregões de prazer”.

As categorias apresentadas acima, antes de servirem para repetir o que já foi dito sobre o jogo, têm a finalidade de demonstrar como uma ferramenta conceitual passa de um determinado campo do conhecimento (por exemplo, Sociologia, em Caillois) para outro (Teatro, em Pavis). Ou seja, com as mesmas peças de Caillois, Pavis construiu uma definição ao mesmo tempo semelhante e diferente da noção de jogo e representação. Podemos identificar aqui uma base conceitual comum que liga a noção de jogo em geral às noções de jogo no campo das artes cênicas, tais como elas aparecem, por exemplo, no Jogo Dramático, nos Jogos Teatrais, no Drama e no *ROLEPLAYING GAME*.

Para observar essas relações entre o conceito de jogo e suas aproximações e diferenças, podemos citar Sandra Chacra que, em seu trabalho, procura definir a natureza e o sentido da improvisação teatral, apontando semelhanças e diferenças entre o Jogo Dramático e o Jogo Teatral. Ao definir a relação entre a ação teatral e o texto dramático, Chacra esclarece que este nunca foi uma ação voluntariamente literária, mas sim um “jogo sagrado ou ritual

---

homens; 7) O acaso numa ação dramática consiste em o quando e o onde e o quem encontram quem; 8) Quanto mais planejadamente agem os homens tanto mais efetivamente serão encontrados pelo acaso; 9) Homens que agem planejadamente desejam chegar a certo fim. O acaso atinge-o da pior maneira possível se, por seu intermédio, alcançam o contrário do seu fim: aquilo que temiam, aquilo que evitam (p. ex. Édipo); 10) A história, assim, pode ser grotesca, mas não é absurda (desprovida de sentido); 11) Ela é paradoxo; 12) Tanto quanto os dramaturgos, os lógicos não podem evitar o paradoxo; 13) Tanto quanto os lógicos, os físicos não podem evitar o paradoxo; 14) Um drama sobre físicos tem que ser um paradoxo; 15) Não pode ter como tema a física, mas apenas seu efeito; 16) O conteúdo da física interessa aos físicos, o seu efeito aos homens; 17) O que interessa a todos só todos podem resolver; 18) Toda tentativa de um indivíduo em resolver sozinho o que a todos interessa tem de fracassar; 19) A verdade aparece em paradoxos; 20) Quem se antepõe aos paradoxos expõe-se à realidade; 21) A dramaturgia pode convencer o espectador a expor-se à realidade, mas não pode obrigá-lo a enfrentá-la ou até mesmo dominá-la. (DÜRRENMATT, 1966, p. 91 – 92).

lúdico” (CHACRA, 1983, p. 56) muito em conformidade com o pensamento de Huizinga (2001). A obra de Chacra, por exemplo, distingue Jogo Teatral de Jogo Dramático levando seu autor a concluir que o Jogo Teatral faz surgir um “texto”. Partindo do estudo da obra de Spolin, Chacra aponta, como fator preponderante para a compreensão do jogo teatral, a consciência por parte do improvisador a respeito da existência de uma plateia. Para Chacra, do lado oposto se encontra o pensamento de Peter Slade, que nega, no Jogo Dramático Infantil, a intenção planejada de trabalho para uma plateia. Para ele, todas as crianças brincam sem ter preocupação de “para quem”. Ao brincar espontaneamente, a criança representa suas vivências pessoais, o seu mundo real ou imaginário estimulado por adultos fazendo expandir um texto que tem mais sentido de auto-expressão do que de comunicação (CHACRA, 1983, p.56 - 68). Chacra monta seu Lego<sup>®</sup> com diversas peças conceituais vindas de Spolin e Slade, tal qual Pavis usa Huizinga e Caillois. Como vimos, a mesma noção de jogo, dependendo do arranjo conceitual, pode chegar a definições completamente diferentes. Com as mesmas peças de um Lego<sup>®</sup>, é possível construir barcos completamente diferentes.

#### 1.4 JOGAR PAPÉIS, ATUAR, REPRESENTAR E INTERPRETAR

*ROLEPLAYING GAME*, antes de definir um tipo de jogo em si, traz em sua etimologia a ideia de jogo e representação de maneira duplicada: tanto a palavra *role* quanto o verbo *to play* indicam a atuação de papéis, sendo que a palavra *role* designa tanto papéis sociais quanto personagens, ainda que para esta última exista a palavra *character*. A palavra *play*, como já vimos anteriormente, indica tanto jogar como representar. *Game* designa jogo. *ROLEPLAYING GAME* duplica tanto a ideia de jogar quanto a de atuar um papel (*Game* + *Playing* para jogar e *Role* + *playing* para jogo de papéis). A necessidade de possuir um juiz ou árbitro (Mestre de jogo ou Narrador, dependendo do sistema) faz essa atividade assemelhar-se mais ao universo dos jogos esportivos e competitivos (*Agon*) enquanto a noção de personagem, o uso de estratégias narrativas, o tipo de imersão no ambiente de ficção e a ideia presente de cenário, figurino e outros elementos cênicos o aproxima do universo literário e teatral (*Mimicry*).

O funcionamento do RPG parte daquilo que Huizinga chama de “Como se”, que para Stanislavski é chamado de “Se Mágico” (STANISLAVSKI, 1999, p. 92). A esse respeito, um dos principais autores de jogos de RPG, Jackson (1994), autor do sistema GURPS, afirma:

Parte do objetivo do *ROLEPLAYING GAME* é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu *personagem* o faria. Um RPG permite que o jogador faça o papel de um implacável samurai japonês, um padre sensato ou um garoto de rua fazendo clandestinamente sua primeira viagem espacial... ou qualquer outra pessoa. Numa dada situação, cada uma destas pessoas reagiria de maneira diferente, e é este o objetivo do *ROLEPLAYING GAME*. Portanto, um *ROLEPLAYING GAME* bem jogado ensina cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes. (JACKSON, 1994, p. 8)

Este “como se” parece ser um elo entre a ideia de representação e a de jogo. Contudo, cabe perguntar: O RPG é mesmo um jogo de representação? O que é representação e que outras categorias existem na relação entre o jogador/ator e o papel/personagem? Qual a diferença entre representar, interpretar, atuar e jogar papéis?

Segundo Ferracini (2010), o problema entre associar ou distinguir interpretação e representação tem ocupado a discussão acadêmica nas últimas décadas. No LUME<sup>29</sup>, as indagações a este respeito partem de Burnier (2001 apud FERRACINI, 2010), para quem haveria uma distinção entre *representar* e *interpretar*. Para Burnier, a *interpretação* do ator navegaria por uma leitura, releitura e recriação de um texto literário ou dramático ao qual o ator se colocaria intencionalmente no território do texto literário ou dramático. Isso corresponde a dizer que o texto é o movente da atuação teatral e que, segundo Burnier, seria o texto o deflagrador de outros processos criativos que gerariam outros textos, tais como o texto vocal, corpóreo, psicológico e outros. Sob essa tese, quando alguém interpreta um texto, faz uma espécie de tradução do texto literário para o texto cênico além de desempenhar um papel intermediário entre o ator e o espectador (FERRACINI, 2010, p. 309).

O problema dessa perspectiva, do ponto de vista de Burnier (2001 apud FERRACINI, 2010), é o fato de que, ao construir ações físico-vocais para gerar uma semelhança psicológica com o personagem do texto literário, o ator estaria diminuindo a sua potência comunicante. (FERRACINI, 2010, p.310).

Buscando um conceito diferenciador, Burnier propôs o termo *representação*. Supostamente, a representação ampliaria o potencial comunicante do ator, pois não haveria tradução<sup>30</sup> e a tarefa de interpretar estaria a cargo do espectador. Ele supunha existir na representação um deslocamento interpretativo. Para o ator, isso indicaria que o “personagem”, nesse contexto, viria antes do texto, já que o ator teria um repertório de ações físicas e vocais

<sup>29</sup> Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais. Fundado por Luis Otávio Burnier, Carlos Simione e Luise Garcia, em 1985, surgiu como um núcleo artístico vinculado à Universidade Estadual de Campinas e vem desde sua origem pesquisando metodologias de trabalho expressivo para o ator. Renato Ferracini é um de seus membros.

<sup>30</sup> Ou seja, transposição do texto literário para o teatral, conforme já foi apresentado a respeito da noção de *interpretação*.

que poderia emprestar ao personagem a qualquer momento. O conceito de representação para Burnier estaria ligado à ideia de re-apresentar, ou de apresentar e re-apresentar em uma mesma noite, ou ainda à concepção de que a energia ou o corpo do ator estaria dilatado a um segundo grau da apresentação, ou seja, a re-presentação (BURNIER, 2001 apud FERRACINI, 2010, p. 311).

Ferracini nos diz que os vetores na interpretação e na representação podem ser entendidos, nessa perspectiva, da seguinte maneira:

**Interpretação:** Texto dramático → ator → espectador;

**Representação:** Ator → Texto dramático → espectador.

No entanto, ao observar no dicionário os significados das palavras *representação* e *interpretação*, Ferracini (2010) nota que os dois termos têm sentidos equivalentes e referem-se mutuamente, de modo que só se poderia concluir que esta distinção de Burnier seria de ordem filosófica. Contudo, o pesquisador do LUME destaca que o termo *representação* possui também o sentido de imitação, cópia aproximada e reprodução e, como vimos, vai justamente contra o que Burnier pregava, ou seja, a *representação* se apresenta como uma espécie de tradução.

Se os termos têm significados equivalentes e se referenciam mutuamente, por que se desenvolveu esta diferenciação e por que Burnier preocupou-se em empregá-la? Ferracini (2010) afirma haver uma pressão histórico-conceitual em torno dos dois termos, Ele complementa que essa tensão surge da oposição, de um lado, pautada em um modelo tradicional de referência da atuação cênica, centralizada no texto e transformada em um “textocentrismo” no teatro, e de outro, surge um modelo de teatro, que prega a negação desse modelo, que pode gerar o que Ferracini chama de “atorcentrismo”. Ele afirma que ambos os conceitos trazem problemas no sentido de que fica mantida a existência de um centro emissor de sentido (ator ou texto), ou seja, fica mantida uma hierarquia no que tange à essência do centro da representação. Mantém-se, dessa forma, a ideia de que existe um elemento central do fazer teatral. (FERRACINI, 2010).

Burnier (2001 apud FERRACINI, 2010) tentou apresentar essa diferenciação entre *representação/ interpretação* porque na época da criação do LUME havia “uma guerra declarada contra o texto dramático cujas batalhas não eram, em absoluto, recentes” e vinham

de uma linhagem poética de defensores da ideia da ação física<sup>31</sup>. A intenção era estabelecer um tipo de teatro que se distanciasse daquele que tem o texto como referência central, o que levou à criação de um novo território poético teatral. Ferracini diz que hoje essa guerra conceitual arrefeceu e não faz mais sentido querer afirmar uma diferença em relação a um centro hegemônico de significância, ou seja, afirmar alguma espécie de “logocentrismo”. Segundo ele, o território da arte cênica passou a ser, nas considerações contemporâneas, uma multiplicidade de procedimentos cujos processos de criação não são lineares, mas sim pautados em uma completa independência dos seus elementos, dramaturgias e influências e não existe mais um modelo a ser seguido (FERRACINI, 2010, p.320 - 323).

Diante do exposto, ao invés de pensar na noção de *interpretação* ou *representação*, pode-se pensar na atuação como processo em si, baseando-se em Ferracini (2010). Nesse caso, o mais importante é a capacidade operacional da atuação de possibilitar uma relação dinâmica dos elementos cênicos, sejam eles quais forem dentro das opções dramatúrgicas.

No entanto, se voltarmos um pouco no texto, veremos que esta atuação apresenta alguns elementos para ocorrer que se relacionam com o jogo. Vejamos:

Mesmo que consideremos que o ator interprete ou represente, que o dançarino dance e o performer performe, todos eles atuam no espaço-tempo entre elementos cênicos na busca de gerar um possível território poético. Atuam pela ação mesma de atuar, de modificar, de possibilitar, de experimentar. O ator atua *com* sua interpretação ou representação, assim como o dançarino atua *com* sua dança e o performer atua *com* sua performance. (FERRACINI, 2010, p. 329).

Atentando para as considerações acima, veremos que contêm todos os elementos de jogo expostos por Huizinga (2001): a noção de tempo e espaço definidos; a noção de experiência; de movimento vivo e dinâmico; o “como se” apresenta um nível de independência conceitual semelhante ao jogo (seriedade não é o oposto de jogo assim como imobilidade não é o oposto de atuar, pois tanto seriedade cabe no jogo quanto imobilidade cabe na ideia de atuar); traz consigo a ideia de risco. Do ponto de vista de Caillois (1994), poderíamos dizer que tal qual o jogo, a atuação é atividade livre, separada da vida cotidiana, incerta (pois tanto o processo de criação, por mais planejado que seja, quanto o momento da atuação, são indefinidos, inesperados e imprevisíveis), improdutiva (no sentido de que não se

---

<sup>31</sup>Ideia que surge com Stanislavski e se desenvolve com uma série de encenadores como Meierhold, Grotowski, Eugênio Barba. Como referência principal do LUME, destaca-se Étienne Decroux, que também parte de um dado modelo de ação física para o ator, mas que não pertence diretamente à mesma árvore genealógica artística de Stanislávski, e sim descende conceitualmente de Jacques Copeau.

produz riqueza material diferente daquilo que está sendo feito), regulamentada (pois toda atuação segue certos princípios internos) e fictícia.

Além disso, se trocarmos, na citação acima, a palavra **atuação** pela palavra **jogo**, bem como **atuar** por **jogar**, a frase fica da seguinte maneira:

<p>Mesmo que consideremos que o ator interprete ou represente, que o dançarino dance e o performer performe, todos eles <b>atuam</b> no espaço-tempo entre elementos cênicos na busca de gerar um possível território poético. <b>Atuam</b> pela ação mesma de <b>atuar</b>, de modificar, de possibilitar, de experimentar. O <b>ator atua com</b> sua interpretação ou representação, assim como o dançarino <b>atua com</b> sua dança e o performer <b>atua com</b> sua performance. (FERRACINI, 2010, p. 329).</p>	<p>Mesmo que consideremos que o ator interprete ou represente, que o dançarino dance e o performer performe, todos eles <b>jogam</b> no espaço-tempo entre elementos cênicos na busca de gerar um possível território poético. <b>Jogam</b> pela ação mesma de <b>jogar</b>, de modificar, de possibilitar, de experimentar. O <b>jogador joga com</b> sua interpretação ou representação, assim como o dançarino <b>joga com</b> sua dança e o performer <b>joga com</b> sua performance. (Adaptação ao texto de FERRACINI, 2010).</p>
--	---

É possível notar com esse quadro, que o sentido da afirmação de Ferracini não muda significativamente quando se troca a palavra atuar por representar. 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.

Como vimos acima, tanto a noção de jogo de Huizinga (2001) quanto a de Caillois (1994) dão conta do trabalho do ator, bem como a etimologia da palavra jogo, quando aplicada ao conceito de representação/interpretação/atuação resume todas essas palavras e ainda define a execução de instrumentos musicais, atividades esportivas, jogos de sedução, negociações e uma série de outros conceitos, conforme demonstram os autores citados. Vale lembrar que o termo jogo, em outros idiomas define tanto representar quanto atuar, de modo

que, do ponto de vista da noção de jogo, a noção de representação, de interpretação e atuação são absolutamente equivalentes.

### 1.5 PERSONAGENS & PAPÉIS

Outro aspecto a ser observado nesse ponto do trabalho é a relação ente jogos, personagens e papéis.

Temos, a seguir, um quadro com vários graus de realidade da personagem:

Particular ↑ Geral	Indivíduo Caráter Humor Ator Papel Tipo Condição Estereótipo Alegoria Arquétipo Actante	Hamlet O Misanthropo Sir Toby (noite de Reis) O Enamorado O Ciumento O Soldado O Comerciante O Criado Velhaco A Morte O Princípio do Prazer A busca do lucro	}	Exemplos

(PAVIS, 1999, p. 287)

Personagem vem da definição grega de “máscara”, que em Roma passou a ser chamada de *persona* e que inicialmente não tinha relação direta com o ator, mas sim, correspondia ao papel dramático. É só com o posterior uso da definição de *pessoa* que pouco a pouco a *persona* adquire um *status* de pessoa viva, ser animado e individual (PAVIS, 1999, p. 285). A ideia de *máscara* estava inicialmente ligada àquela escultura que os atores usavam no rosto durante as tragédias para identificar personagem. A máscara insere no corpo algo irreal que se ocupa de agir como um corpo estranho que interfere na relação de identificação do espectador com o ator. A máscara despsicologisa o personagem (PAVIS, 1999, p. 234). Esta definição de máscara, que está na origem da aceção de personagem, é estranhamente conflitante com a moderna definição do mesmo.

Já a noção de papel, segundo nos informa Pavis (1999, p. 274) vem da palavra latina *rotula*, que quer dizer rodinha. Dessa palavra se desenvolvem as palavras *rôle* (Fr.), *role* (Ing.), *rolle* (Al.) e papel (Esp. e Port.). Designava na Grécia e em Roma, literalmente, um rolo de madeira em torno do qual se enrolava um pergaminho contendo o texto a ser dito pelo ator, além de suas instruções de atuação e indicações relativas ao espaço. Segundo Pavis, metaforicamente, a palavra papel designa o conjunto de textos e da interpretação de um

mesmo ator. Pode-se dizer que a palavra papel é fundamentalmente empregada como uma metáfora e tem valor equivalente ao de personagem. Como tipo de personagem, o papel está ligado a uma conduta específica. Ele não costuma ter característica individual alguma, mas reúne características típicas de determinado comportamento ou classe social (como o papel do ciumento, o papel do corno, etc...). Quando empregado como *tipo*, o papel pode aparecer como O Soldado, A Empregada. Pavis (1999) afirma que termo técnico papel situa-se no nível intermediário entre o *actante* e *ator* (no qual estariam definidos, por exemplo, as máscaras da *Comméida dell'arte*), instância antropomórfica e figurativa (PAVIS, 1999, p. 275). Do ponto de vista psicológico, a noção de papel está ligada às relações interpessoais e o lugar que as pessoas ocupam nessas relações. Neste caso, temos, por exemplo, o papel do Pai, Filho, Chefe, Líder, etc.

É interessante notar que tanto a definição de papel quanto a de personagem estão, em sua origem, ligadas não ao ator e à atuação/representação/interpretação, mas a objetos concretos como um rolo de madeira para *papel (rotula)* ou com uma escultura que se colocava no rosto do ator para *máscara*.

A pergunta que decorre dessa constatação é: do ponto de vista do jogo, que relação a noção de papel e personagem agregam ao conceito de jogo? Jogar papéis, atuar, representar são níveis de profundidade desse jogo. No RPG, temos papéis no sentido social (o papel do mestre, dos jogadores, dos NPCs, etc) e temos personagens quando os jogadores investigam possibilidade de elaboração de seus seres ficcionais nas fichas. A ficha brinca com o universo do papel, é papel no sentido literal, mas induz a uma máscara, uma *persona*.

Se observarmos, por exemplo, o modelo de fichas de personagem do sistema Vampiro (HAGEN, 1994, p. 270), no campo da descrição do personagem na parte superior da ficha existem dois campos destinados a descrever natureza e comportamento. Nestes, o jogador deve inserir alguns arquétipos de personagens sugeridos pelo sistema de jogo ou escolhidos pelo jogador em consenso com o mestre. Segundo Hagen,

A Natureza é a personalidade verdadeira do personagem, aquilo que ele é, mas não revela para os outros. A maioria das pessoas não deseja que as outras as conheçam intimamente e, portanto, criam fachadas para esconder seus “eus” verdadeiros – máscaras. O Comportamento de um personagem pode ser tão consistente quanto seus Atributos, ou pode variar de minuto em minuto. Um indivíduo extraordinariamente franco, honesto e simplório possuirá o mesmo Comportamento e Natureza (1994, p. 141).

Um personagem de RPG não se limita apenas a sua Natureza e Comportamento, visto que tem atributos, história - que avança conforme segue o jogo -, conhecimentos, vantagens e

desvantagens, bem como, a própria definição de Natureza a Comportamento proposta por Hagen (1994) pode gerar contradições internas que mobilizam a atuação do jogador. Quanto mais sofisticadas essas combinações, tanto mais próximas dos modelos mais complexos de personagens definidos por Pavis (1999). Além disso, nos jogos ao vivo os jogadores podem se caracterizar, mudando a cor dos cabelos, dos olhos e criando distorções no corpo.

Do ponto de vista dos papéis que os personagens exercem no jogo, no sentido de papel social, pode-se dizer que existem os líderes, os conselheiros, os sabotadores, os articuladores, os espiões e uma série de outras funções que cada trama de jogo propicia.

Muitas vezes, no jogo, os participantes partem de um personagem tipo (o guerreiro) ou estereótipo (o bárbaro cimério<sup>32</sup>) e criam personagens mais sofisticados, como o Conan<sup>33</sup>, personagem vindo dos quadrinhos que ganhou um suplemento inteiro para o sistema GURPS (SCOTT, 1997, p. 116 – 120) e que possui cinco fichas de personagens, indicando cada fase da sua vida. Por meio da “pilhagem narrativa”, de que fala Sonia Rodrigues (2004, p.156), os mestres e jogadores se apropriam de histórias e criam outro personagem (por exemplo, outro bárbaro a partir do modelo do Conan). É comum que os jogadores criem também personagens completamente novos saindo completamente da fórmula, como, por exemplo, um personagem gigante e com força descomunal (modelo do bárbaro), ingênuo e de coração puro, criado pela avó, plantador de flores e que resolve sair em aventuras para acompanhar um guerreiro que tomou uma pancada na cabeça e agora acredita que é Deus<sup>34</sup>.

## 1.6 JOGO, TEATRALIDADE, PERFORMATIVIDADE E TEATRO

Alargando um pouco mais as fronteiras da noção de jogo, no campo das artes cênicas, encontramos a relação entre jogo e teatralidade presente na obra de Féral (2004). Ela afirma que a condição *sine qua non* da teatralidade é a criação de um “espaço outro”<sup>35</sup>, dentro do

<sup>32</sup> A Ciméria é uma região Fictícia de onde vêm os bárbaros nos contos de Robert Ervin Howard.

<sup>33</sup> *Conan – O Bárbaro* é uma criação de Robert Ervin Howard (1906 -1936). Além de criar as narrativas do famoso guerreiro cimério, Howard também escreveu histórias de boxe, detetive e faroeste. É considerado, ao lado de J.R.R Toukien – criador da trilogia de *O Senhor dos Aneis* - o responsável por transformar os contos de fantasia em uma febre entre os jovens, especialmente após os anos 50. Suicidou-se aos trinta anos, após a morte da mãe por tuberculose. Suas histórias influenciam leitores até hoje e os jogos de RPG devem muito à sua produção literária e artística.

<sup>34</sup> Tive um jogador que criou um personagem assim. O nome do personagem era Lírio – O Colosso. Infelizmente, não possuo mais a ficha desse personagem. Ele formava uma dupla hilária e impagável junto com Natanael – o guerreiro que achava que era Deus.

<sup>35</sup> Essa ideia de espaço outro pode ser encontrada em Huizinga (2001, p. 43) e está presente na ideia de “espaço transicional” de Winnicott que Féral utiliza para fundamentar o conceito de Teatralidade que, segundo ela, pode ser resumido da seguinte maneira:

“O espaço transicional está ligado ao objeto transicional que a criança usa para captar a realidade. No processo de separação que a criança faz com a mãe, ela se utiliza de bonecos e brinquedos para conseguir dar

universo do real, onde a ficção possa surgir (FÉRAL, 2004, p.93). Esta condição, segundo ela, é própria do teatro, no entanto, ela afirma que não seria somente o teatro o único produtor de tal efeito de teatralidade. Ela comenta que a teatralidade do teatro repousa sobre o ator movido por um instinto que o instiga a transformar o real que o circunda. Isso significa que o conceito de teatralidade apresenta nesse ponto dois elementos, ou melhor, duas polaridades: eu (ator) e o real, como interventores, como o lugar de emergência da teatralidade e também o seu resultado. Segundo a autora, as modalidades de relação que se estabelecem entre essas polaridades (ator e ficção) estão dadas pelo “jogo”. Eles estão dispostos por três pólos de relação que definem o processo de teatralidade, segundo o seguinte modelo:

Ator.....Ficção

Jogo cênico

Este diagrama proposto por Féral (2003, p.93) coloca a noção de jogo no centro da questão da teatralidade. Ela entende o jogo como um “aqui e agora de um espaço outro” (FÉRAL, 2003, p. 96) que se estabelece por uma codificação tácita entre os jogadores e entre e os espectadores, e ressalta que os objetos e o espaço, nesse contexto de teatralidade, convertem-se em objetos e espaços teatrais – espaços de ficção. Esses espaços são delimitados por quem faz e também (e principalmente) por quem vê e dá o valor para o que é visto.

Numa outra perspectiva, a questão do jogo sob a ótica da performatividade aparece aqui como processo elaborado pelo ato da fala. Para Austin (1990), o dizer pode realizar um ato. Quando o falar realiza um ato (como o “sim” no casamento, que sela o matrimônio), esta ação passa a ser chamada de ato performativo. Se observarmos os performativos de Austin do ponto de vista da teoria dos jogos, notaremos que estes têm vários elementos constantes nos jogos. Por exemplo: têm regras claras, cujo não cumprimento compromete a realização do ato performativo; criam um “espaço outro”, compartilhado pelos que estão na situação criada pelo performativo; exigem engajamento das partes envolvidas no performativo, entre outras características. Os atos de fala são, de certa forma (se observarmos sob o ponto de vista de Huizinga acerca da linguagem), jogos de linguagem.

### 1.7 ROLEPLAYING GAME.

---

sentido ao mundo. Esses objetos permitem que a criança se apodere do mundo porque, de certa forma, fazem parte do seu corpo.” (FÉRAL, 2003, p. 41).

Sonia Rodrigues (2004, p.65) define o RPG como um jogo de produzir ficção. É uma atividade que se realiza basicamente por meio oral. Sua pesquisa partiu dos jogos da modalidade de mesa, e por isso sua visão do jogo está relacionada ao uso da fala. É importante, primeiramente, compreendermos os jogos de mesa, pois eles originaram o jogo ao vivo (Live Action ou LARP), que foi trabalhado nesta dissertação, e contribuíram para o surgimento de problemas com o excesso de diálogo.

Segundo Rodrigues (2004), a origem do *ROLEPLAYING GAME* está ligada aos jogos de guerra e aos livros de Tolkien<sup>36</sup>. É um jogo de representação/interpretação/apresentação com uma enorme ênfase na elaboração de personagem. Normalmente, os livros de RPG têm capítulos inteiros a respeito da elaboração de personagens e alguns sistemas têm até livros de suplementos inteiros dedicados a esse tema. Além disso, os livros sempre trazem instruções de como elaborar cenários e enredos para o jogo.

O mestre de jogo sempre inicia o jogo descrevendo o lugar onde a aventura se passa, (descreve) as características dos personagens e leva a história até o ponto onde os jogadores começam a atuar, colocando surpresas para os jogadores resolverem. Os jogadores são responsáveis pela ação e iniciativa dos personagens (RODRIGUES, 2004, p. 66).

Pode-se destacar dessa definição de Rodrigues o fato de que os jogadores são os responsáveis por criar os personagens principais, ficando a cargo do Mestre a responsabilidade de criar a trama dos acontecimentos do jogo, gerar problemas e desafios para os personagens principais e interpretar os antagonistas.

Nesse sentido, *ROLEPLAYING GAME* pode ser entendido como um jogo de representação de papéis, no sentido de que os jogadores fazem “o papel do herói” enquanto que o Mestre do jogo desempenha um papel misto de árbitro do jogo, antagonista e “narrador-arquiteto”<sup>37</sup> - ou seja, aquele que apresenta os elementos do cenário e “constrói” as bases da história.

O RPG pode ser definido como um jogo de atuação/representação/interpretação, lembrando que do ponto de vista do jogo estes conceitos são equivalentes. Levando-se em conta os graus de realidade da personagem elaborada por Pavis (1999, p. 278), pode-se dizer que os jogadores criam personagens do tipo *indivíduos* enquanto o mestre tende a criar

<sup>36</sup> Autor da série de romances *O senhor dos Anéis* e *O Hobbit*.

<sup>37</sup> No sentido de que é o mestre o responsável por criar e descrever o ambiente de ficção. Nos jogos de RPG de computador, o *Designer* do jogo faria um pouco esse papel. Já no MMORPG, o mestre do jogo e o *Designer* são papéis ocupados por pessoas diferentes. Como acabam sendo muitos mestres de jogo, no MMORPG estes costumam ser jogadores que são promovidos para este posto.

personagens com características de *tipos, papel, condição* ou *estereótipos*. Rodrigues comenta que às vezes os livros de RPG têm um “sabor” de catálogo de personagens (PAVIS, 1999, p. 670) e, de certa forma, apresentam personagens a partir de estereótipos<sup>38</sup> como “o mago”, “o bárbaro”, “o ladrão”, que são apresentados como “classes de personagens” e raças, como no caso dos “elfos”, “anões” ou ainda como “vampiros” ou “lobisomens”. Contudo, com o uso das fichas de personagens, o jogador transforma este “bárbaro” ou “mago” genérico em um sujeito particular, pois nas fichas constam espaços para definir atributos, conhecimentos, características, peculiaridades e também defeitos. Além disso, os jogadores costumam criar uma história do personagem e muitas vezes buscam, fora do jogo, subsídios para fazer esta história ganhar verossimilhança. Esta criação de personagem sempre é compartilhada com o mestre de jogo. Rodrigues destaca que no RPG a autoria é sempre compartilhada, pois mesmo os livros de RPG têm inúmeros autores e sempre possuem vários co-autores e jogadores que testam o jogo e fazem sugestões e críticas, os chamados *player testers*<sup>39</sup>.

O RPG possui suas matrizes literárias ligadas ao folhetim e às aventuras fantásticas do conto maravilhoso e se caracteriza por uma espécie de “pilhagem narrativa” (RODRIGUES, 2004 p. 48). Em nossa prática, esta característica ficou evidente. Em alguns momentos da parte prática dessa pesquisa, os jogadores disseram que o jogo parecia uma “novela mexicana”. Isso parece agora bem compreensível, visto que o RPG se apresenta como literatura de massa, fortemente influenciado pela linguagem dos quadrinhos, dos filmes de ação e dos romances policiais. É comum encontrar nos livros de RPG citações de livros de Anne Rice<sup>40</sup>, Brain Stocker<sup>41</sup>, Neil Gaiman<sup>42</sup> e outros. Os jogadores e os mestres costumam emprestar para os seus personagens e para suas tramas as histórias criadas por esses autores. Por esse motivo, pesquisadores como Pavão (2000) e Marcato (1996) defendem a tese de que o *ROLEPLAYING GAME* estimula o hábito da leitura entre os jovens – o principal público do RPG. Nessa pesquisa, essa “pilhagem narrativa”, de certa forma também ocorreu no período da prática, pois partimos da peça “As Bruxas de Salém”, de Arthur Miller, para criarmos o pré-texto “A Terra dos Pecados”.

---

<sup>38</sup> Às vezes chegando ao nível dos arquétipos. Hagen cita Jung em seu livro sobre os vampiros e os chama de “arquétipos”. Em sua folha de rosto do Livro “Vampiro – A Máscara” consta: “(...) Para ser claro, vampiros não são reais. Existem apenas como arquétipos que nos ensinam sobre a condição humana e a fragilidade e o esplendor daquilo que chamamos de vida” (HAGEN, p. 1). A palavra “arquétipo” aparece também em inúmeras páginas durante o texto (p. 107, 116, 140, 141).

<sup>39</sup> Em nossa prática também usamos um grupo de *player testers* que contribuiu significativamente para a pesquisa, inclusive cedendo entrevistas posteriores. No capítulo quatro apresentaremos o grupo.

<sup>40</sup> Autora de livros da série *Entrevista com Vampiros* que deu origem ao filme homônimo inspirado no romance.

<sup>41</sup> Autor do romance *Drácula*, que deu origem ao filme homônimo dirigido por Francis Ford Copolla.

<sup>42</sup> Criador da história em quadrinhos “Sandman”.

## 1.8 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO RPG

O RPG não é oriundo do universo teatral. Sua origem está ligada aos jogos de tabuleiro do tipo *Wargames*<sup>43</sup>. Schimit (2008, p. 29), em sua dissertação de mestrado, apresenta um breve histórico do RPG e nos fornece detalhes que normalmente são pouco aprofundados na maioria dos materiais escritos sobre a origem do jogo. Ele destaca que *Dungenos&DrAgons (D&D)* pode ser considerado, de fato, o primeiro RPG autêntico. Ele cita o jogo de xadrez “gô” e o *Kriegespiel* como antecessores do *D&D*. Segundo nos relata Schimit (2008), o criador de *D&D*, Deve Arneson é um jogador de *wargames* fortemente influenciado por ficção de fantasia medieval e leitor de “O Senhor dos Anéis”<sup>44</sup>. Ele desenvolveu seu próprio modelo de cenário<sup>45</sup> para um tipo de *wargame* que estava testando – Chamado *Blackmoor*- que era uma derivação de um outro jogo de tabuleiro chamado *Braunstein*. Arneson importou para o seu jogo a ideia de evolução de personagem dos outros jogos. Este jogo foi aos poucos também absorvendo a utilização de fichas de personagens e adquirindo uma dinâmica de, ao mesmo tempo, independência e interdependência entre os personagens. As fichas de personagens, no início, eram pré-estabelecidas e, gradativamente, foram substituindo as miniaturas que representavam os personagens dos jogadores. Segundo Schimit (2008, p.29), cada jogador passou a manipular apenas uma única miniatura, representando um único personagem, e não um exército inteiro, como era usual nos *wargames*. Ainda segundo o mesmo autor, outra mudança importante<sup>46</sup> foi o fato de que agora os personagens tinham objetivos próprios e podiam ter objetivos comuns. Os jogadores não lutavam mais uns contra os outros, mas trabalhavam juntos. Fez-se necessário o papel de um juiz que conduzisse as miniaturas dos oponentes. Ele viria a evoluir para a figura do mestre do jogo.

Apesar de *Blackmoor* já poder ser considerado o primeiro RPG, Arneson não havia sistematizado regras - e estas mudavam de sessão para sessão de jogo (SCHIMIT, 2008, p. 30). Foi então que Arneson conheceu Gary Gigax, um especialista em desenvolver regras de jogo, que elaborou um sistema de jogos de tabuleiro para cenários de batalhas de fantasia

---

<sup>43</sup>Como veremos adiante, *wargame* é um tipo de jogo de tabuleiro, com características de combate que simula um campo de batalha. É um jogo de estratégia. Os principais representantes desse jogo são o Xadrez, o *Kriegespiel* e o *War*.

<sup>44</sup>De J.R Tolkien.

<sup>45</sup>No jogo de RPG costuma-se chamar “cenário” o ambiente de ficção ao qual o jogo se desenvolve. Não confundir com “cenografia”.

<sup>46</sup>Vinda dos jogos *Strategos* e *Braunstein*

medieval. Unindo o sistema de fichas, evolução de personagens e as regras de combate, Gigax e Arneson criaram, em 1974, o *D&D* que, com o tempo, foi dando espaço para novos jogos.

Inicialmente, o RPG era inspirado em jogos de tabuleiro, mas foi cedendo lugar à narrativa e intensificando a interpretação de papéis. Schimit (2008, p.32) observa que entre 1977 e 1990 surgiram os principais títulos para os jogos de RPG. Em 1992, surge um sistema de jogo cuja ênfase não estava mais nas regras de combate, mas sim, apresentava a preocupação com a dramaticidade dos temas. Trata-se do jogo “Vampiro – A Máscara”, desenvolvido por Hagen (1994) e editado no Brasil em 1994. Hagen descreve da seguinte forma o seu jogo de Vampiros:

Vampiro é um jogo de faz de conta, de mentirinha, de contar histórias. Embora Vampiro seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias do que em vencer. Se você nunca fez esse tipo de coisa antes, deve estar confuso com o próprio conceito de um jogo de contar histórias. Porém, depois de compreender os conceitos básicos, descobrirá que não é tão estranho assim mas, na verdade é estranhamente familiar. (HAGEN, 1994, p. 15).

Segundo Schimit (2008), “Vampiro” popularizou o jogo de RPG e trouxe para o seu universo um público que não costumava jogar RPG (SCHIMIT, p. 33). Além disso, ao publicar “*Mind’s Eye Theatre – The masquerade: second edition*”<sup>47</sup> (HAGEN, 1994), o autor de “Vampiro – A Máscara” procurou popularizar uma modalidade de jogo até então pouco explorada: A *Live Action*, ou LARP. Esta é uma modalidade de RPG mais “teatral” que, diferente das outras modalidades de jogos que utilizam narração e miniaturas, usa o corpo e a voz dos jogadores como material de representação. Alguns artifícios típicos das artes cênicas são utilizados no LARP, tais como cenografia e figurino, para inserir o jogador no contexto do jogo.

A partir da modalidade LARP foi possível colocar em jogo um grande número de participantes interagindo ao mesmo tempo e interpretando os seus personagens. Dutton e Freitag (1994) apresentam em seu sistema (NEXUS) a possibilidade de participação de 40 jogadores. Hagen (1994) não define um número mínimo ou máximo de jogadores para esta modalidade. Independente disso, o número de jogadores de LARP é muito grande se comparado com as modalidades de mesa e tabuleiro.

Em LARP, os jogadores envolvem-se em tramas que possuem três níveis. Primeiramente, existe uma trama principal, ou seja, uma história central que amarra todos os

---

<sup>47</sup> Esta “*Second edition*” refere-se à segunda edição de Vampiro – A Máscara, e não ao próprio *Mind’s Eye Theatre*. Significa que o sistema de regras para Live Action é baseado na segunda edição do livro Vampiro – A Máscara (cujo título em inglês é *The Masquerade*).

jogadores à trama e justifica a presença de todos os participantes. Além desse nível, normalmente os jogadores são divididos em subgrupos, que podem representar clãs, famílias, tribos ou outros conjuntos. Estes subgrupos normalmente têm posições divergentes e costumam entrar em conflito por algum interesse.

## 1.9 AS MODALIDADES

O RPG surgiu, inicialmente, como um Jogo de Tabuleiro. Mapas, tabelas e miniaturas eram utilizados para descrever cenários, ambientes e personagens. Os jogos já traziam as aventuras prontas, que normalmente consistiam em desvendar labirintos e conquistar tesouros, como no caso de *Hero Quests*<sup>48</sup>. As ações dos personagens eram narradas pelos jogadores que manipulavam as miniaturas nos tabuleiros, mas seus personagens às vezes travavam diálogos com os personagens dos antAgonistas (manipulados pelo mestre). Muitas vezes os antAgonistas conseguiam fugir do cenário – como uma brincadeira do mestre do jogo - e os personagens precisavam procurar o antAgonista em outro lugar. O mestre criava novos labirintos (desenhados a partir de mapas de hexágonos) e, muitas vezes, era obrigado a narrar os acontecimentos, pois a descrição do desenho não era suficiente. Este procedimento fez com que os jogadores e os mestres paulatinamente substituíssem os tabuleiros e objetos concretos por narração, gerando uma nova modalidade, chamada jogo de mesa.

O jogo de mesa é uma atividade coletiva de narração de histórias ficcionais. Ela funciona a partir da elaboração de um contexto de ficção criado pelo mestre que se baseia nos livros de jogos para ajudar na fundamentação da história e para dali tirar referências. Geralmente, os sistemas de jogos de mesa como *Advanced Dungeons & Dragons* (ALLSTON, 1989), *Vampiro* (HAGEN, 1994) e outros, apresentam em seus livros, além das regras para montar personagens, descrições de cenários prontos para que o mestre possa inserir sua história nesse universo.

Os jogos de RPG de computadores e videogames têm como característica o jogo interativo entre um computador ou máquina e o jogador humano, que assume o papel de um boneco virtual o qual passa a ser o herói do jogo. Este personagem circula pelos cenários criados para o jogo, investiga e interage com outros personagens da trama do jogo, respondendo a perguntas feitas por eles, geralmente com respostas predefinidas. Além disso, ele acumula itens e poderes que vão sendo usados durante as missões que o jogo propõe. No caso dos MMORPGs, o princípio é o mesmo, no entanto, os jogadores estão ligados em rede

---

<sup>48</sup> No Brasil foi lançado pela empresa de Jogos Estrela em 1994.

por seus computadores e isso permite que eles interajam com seu *Avatar* em um espaço virtual muito extenso e se relacionem com personagens de outros jogadores. Eles conversam através de diálogos de texto<sup>49</sup> – semelhante a um *chat*<sup>50</sup> de *internet* - e combinam estratégias para cumprir as missões criadas pelos mestres. O Mestre, por sua vez, funciona mais ou menos como um mediador desse *chat* da *internet*, podendo circular por todos os cenários, tendo acesso aos personagens dos jogadores e à parte do sistema de programação do jogo. Além de estabelecer desafios, ele pode excluir jogadores ou punir os infratores.

Já na LARP, os jogadores elaboram seus personagens por meio de fichas que estabelecem as características desse ser ficcional que será usado para o jogo. Além disso, os jogadores costumam caracterizar-se conforme seus personagens e atuam no espaço como um teatro de improviso. O ambiente costuma ser cenografado, dando um ambiente real às características do local onde se passa a ação do jogo. O Mestre fica responsável por montar a história, criando normalmente um enredo que comporte a presença de muitos personagens (normalmente mais de 20 jogadores). Em LARPS em que muitos jogadores participam, é comum existir mais de um mestre. Os jogadores costumam se dividir em subgrupos<sup>51</sup>, o que acaba gerando 3 níveis de trama: a trama principal – que justifica a presença de todos os personagens no local do jogo; as tramas secundárias ou de subgrupos – que estabelecem os diversos pontos de vista com relação à trama principal e também deflagram os primeiros conflitos; e as tramas de personagens, que são definidas na relação entre o Mestre e os jogadores, estabelecendo pontes entre os participantes e apresentando segredos e informações relevantes para a trama, que levarão ao desenlace da história que será jogada.

Nos capítulos seguintes tratarei especificamente de LARP e apresentaremos esta modalidade de maneira mais detalhada.

## 1.10 AS FICHAS DE PERSONAGENS: DIFERENÇAS E USOS NAS MODALIDADES DE JOGO DE MESA E EM LARP

Inicialmente, as fichas de personagens eram montadas a partir da rolagem de dados para definir os valores dos atributos dos personagens, como no caso do sistema *AD&D* (ver imagem 12 do apêndice.). O jogador deveria jogar dados de seis ou vinte faces e os números

---

<sup>49</sup>Nesse caso os textos não são predefinidos.

<sup>50</sup>*Chat* é o termo empregado para os aplicativos de conversação em diálogo de texto em rede que acontecem em tempo real. No Brasil usa-se o neologismo ‘bate-papo’.

<sup>51</sup>Mas o uso de subgrupos não é uma regra obrigatória em LARP, existindo tramas de jogo em que os personagens agem por conta própria.

representavam os atributos que o personagem possuía (RODRIGUES, 2004, p. 71). Já as fichas de personagens de GURPS e Vampiro usam um sistema de montagem de personagens cuja definição dos atributos, vantagens e desvantagens e as perícias (conhecimentos) dos personagens são definidas pelo jogador a partir de pontos.

No GURPS, por exemplo, o sistema procura ser balanceado para que os jogadores tenham condições equivalentes. Sua estrutura funciona como um método estatístico onde o valor dos pontos totais dos personagens remetem à maior ou menor capacidade, conforme o número de pontos. Segundo Jackson, criador do sistema GURPS,

Em geral, quando criamos um personagem, começamos com um número determinado de pontos que podem ser usados para dar-lhes perícias e habilidades específicas. Sugerimos, para a maioria das campanhas, que os personagens sejam criados com 100 pontos iniciais. O objetivo disso é permitir que eles sejam indivíduos *acima da média humana*... o esforço de que são feitos os heróis. (...) Se você faz questão de começar com um personagem igual à “média” das pessoas pegue 25 pontos e vá em frente... mas lembre-se que pessoas normais costumam morrer rapidamente em situações perigosas. (1994, p. 11).

Para esse sistema, a distribuição de pontos do personagem se dá na seguinte proporção:

Abaixo da média.....	15 pontos ou menos;
Média.....	25 pontos;
Acima da média.....	50 pontos;
Experiente.....	75 pontos;
Herói.....	100 pontos;
Herói pleno.....	150 pontos;
Alguém muito especial .....	200 pontos;
Super humano.....	300 pontos ou mais;

(JACKSON, 1994, p. 11)

A planilha de personagem indica sempre o nível de habilidade e ao lado há um campo que define o custo em pontos, como vemos na ficha de Dai Blackthorn, elaborada por Jackson (1994, p. 214) para jogadores iniciantes. Este modelo de ficha permite ao jogador escolher a montagem de seu personagem conforme seus interesses. O personagem só sabe o que está na ficha e não pode fazer nada que não esteja indicado nela. Se quiser aprender algo novo precisa aprender jogando.

A ficha equivale a uma regra, pois da perspectiva de Caillois (1994, p. 52), a aceitação da ilusão da *Mimicry* se impõe como regra. Normalmente, os jogadores escrevem histórias nas fichas de personagem (no verso ou em folha separada) e desenham o modo como o personagem se caracteriza. Não é comum usar fichas de GURPS em jogos ao vivo, mas é

possível. Nesse caso, o desenho apontado na ficha indicaria o modo como o jogador deveria se vestir e os itens que o personagem tem deveriam ser carregados pelo jogador<sup>52</sup>.

A elaboração de um personagem em RPG é um pouco diferente daquilo que em teatro pode ser chamado de “construção de personagem”, uma vez que no teatro as indicações deste estão inscritas no texto teatral e o ator passa por um processo psicológico e físico para tornar visível o personagem. No teatro dito dramático o texto é o elemento deflagrador da ação teatral e o personagem é composto a partir daquilo que o texto dá. No RPG, o que determina a elaboração do personagem é o contexto de ficção e o desejo do jogador de jogar com aquele determinado personagem.

Nas partidas de RPG, costumam-se desenvolver histórias de aventura muito semelhantes às dos filmes de ação e, por consequência, os personagens costumam ser elaborados como heróis.

#### 1.11 INTERAÇÕES ENTRE PERFORMATIVIDADE, TEATRALIDADE E O *ROLEPLAYING GAME*.

O RPG se apresenta como um jogo em que os participantes criam personagens por meio de um sistema de regras e com um modelo de fichas de personagens que têm a finalidade de descrever características físicas e psicológicas além de uma série de habilidades que o personagem apresenta. A finalidade do jogo é criar um ambiente coletivo para interação entre os personagens. Em outras palavras, a intenção é criar um “espaço outro onde possa surgir a ficção” que dialoga com a noção de teatralidade proposta por Féral.

Uma das modalidades desse jogo é a *Live Action*. Segundo Hagen (1994, p. 10), criador do sistema de jogo “Vampiro – A Máscara” e divulgador do sistema de *Live Action*, o que um jogador de RPG ao vivo deve ter em mente é que durante o jogo ele deve “mostrar, e não contar”<sup>53</sup>. Este princípio está no centro da noção de performance. Féral (2009) recorda que, segundo Schechner (2006), a noção de *performer*, quer seja num sentido primeiro de superar ou ultrapassar limites, ou ainda no sentido de se engajar num espetáculo, num jogo ou num ritual, implica em três operações:

1. Ser/estar (“*being*”), ou seja, se comportar (“*to behave*”);
2. Fazer (“*doing*”). É a atividade de tudo que existe, dos *quarks* aos seres humanos;

<sup>52</sup> Obviamente as armas são substituídas por objetos cenográficos correspondentes, semelhante ao que se faz em teatro e cinema. Não se espera a permissão do uso de armas reais em jogos de RPG (JACKSON, 1994, p. 14).

<sup>53</sup> O autor diz um pouco mais: “*When you play a live game, you must keep in mind an old writer’s adage: ‘Show, don’t tell.’*”(HAGEN, 1994, p. 10).

3. Mostrar o que faz (“*showing doing*”, ligado à natureza dos comportamentos humanos). Este consiste em dar-se em espetáculo, em mostrar (ou se mostrar).
4. Explicar essa “exposição” do fazer (*explaining showing doing*). Tal ação (*explaining showing doing*) é o campo dos pesquisadores e dos críticos e consiste em refletir sobre o mundo da performance e do mundo como performance (performatividade). Ele define o trabalho, o campo de ação dos *Performances Studies*. (FÉRAL, 2008, p. 63).

Tais ações estão presentes no jogo de RPG. A noção de “ser” parte da criação da ficha de personagem e da disponibilidade do jogador em colocar-se no papel a partir das diretrizes que escolheu para seu personagem em conformidade e em diálogo com o universo de ficção criado pelo mestre de jogo. Já a noção de “estar”, no contexto do RPG, refere-se a colocar-se no papel de um mundo “outro” e aceitar as regras desse mundo de ficção tornando-se parte dele. Tal noção está implicada com a noção de ser.

Outra noção importante é a de “fazer”. A noção de “fazer”, do ponto de vista da trama de jogo, apresenta a possibilidade de ação dentro de uma narrativa pré-estabelecida e, além disso, uma vez que o pré-texto do jogo é aberto, este “fazer” implica em transformar a história por meio da interação entre os jogadores por meio da interpretação de seus personagens e, dessa forma, encaminhar a história para onde seus personagens desejam ir. Outra coisa importante sobre o “fazer” no jogo é que o diálogo entre os participantes tem papel performativo (do ponto de vista de Austin<sup>54</sup>), uma vez que as conversas não têm a finalidade de narrar, e sim, executam ações durante o jogo, tais como estruturar e selar acordos, investigar fatos e inquirir os personagens a respeito de suas motivações, bem como é pelo diálogo que os conflitos se estabelecem e, no jogo, é a partir dos conflitos que a trama se desenvolve.

A terceira operação, “mostrar o que se faz”, é tarefa importante no jogo, conforme já explicitado anteriormente. Se o diálogo ajuda no desenrolar da história do jogo, a ação física e a caracterização do personagem revelam quem eles são aos demais jogadores e ajudam os participantes a se envolverem com a história. Neste jogo, contudo, a ação física pode ser pequena e quase cotidiana; no entanto, a ação de mostrar está presente e quanto mais evidente, mais interessante para o jogo. Explicar essa “exposição” também entra no jogo de RPG, não só como prática investigativa de teóricos, mas no próprio jogo, no momento da avaliação. Em

---

<sup>54</sup>Para Austin, estes performativos seriam “impuros”, conforme nos recorda Schechner (2006, p. 124). Contudo, ainda segundo Schechner, essa questão já foi liquidada por Derrida e não será aprofundada neste trabalho.

“Leis da Noite”, os autores desse sistema de jogo para modalidade ao vivo descrevem da seguinte maneira o final de uma sessão de jogo:

Você irá descobrir que seus jogadores muitas vezes irão querer se reunir imediatamente após o jogo, para comentar o jogo e fazer planos para futuras sessões. Jogadores de **A Máscara** geralmente vêm apenas alguns pedaços da história cada vez que jogam, e é divertido para eles descobrirem mais sobre o panorama geral. Os jogadores gostam de relatar os eventos da noite segundo seus próprios padrões sobre os eventos. Você<sup>55</sup> deve manter os ouvidos abertos durante essas reuniões de encerramento, para ouvir sobre interpretações excepcionais e complicações na trama. (CARL; HEING; WOODWORTH, 2001, p. 237).

Essa noção de avaliação está presente no trabalho de Spolin, que se pronuncia da seguinte forma sobre o assunto:

A avaliação acontece depois que cada time terminou de trabalhar com um problema de atuação. É o momento para estabelecer um vocabulário objetivo e comunicação direta, tornada possível através da atitude de não julgamento, auxílio grupal na solução de um problema e esclarecimento do Ponto de Concentração. Todos os membros, assim como o professor-diretor, participam. (SPOLIN, 2000, p. 24).

Estas falas evidenciam que o plano do explicar essa exposição do fazer (*explaining showing doing*) é uma atitude muito mais ampla do que teorizar sobre o feito, é antes de tudo apropriar-se do feito e a partir dele refletir sobre a prática e dividi-la com os outros.

Quanto ao ato de mostrar (*showing doing*), encontramos, neste ponto, uma dificuldade com relação ao RPG, pois pelo fato de as ações dos jogadores assemelharem-se às ações cotidianas, cria-se uma dificuldade de distinção entre o ficcional e o real, que é característica desse jogo. A ficção – o terceiro termo daquele diagrama apresentado por Féral, sendo os dois outros o ator e o jogo cênico – é o elemento que põe em jogo o real (FÉRAL, 2003, p. 97).

Mesmo sendo discreta a ação do jogador quando comparada à de um ator, suas ações podem ser lidas como signos pelos outros jogadores e remetem a um contexto de ficção. Aliás, podemos inferir, a partir do pensamento de Féral (2003, p. 91), que a teatralidade resultante destas ações dos jogadores de RPG não está nem no seu fazer, nem no seu mostrar o feito, nem no contexto de ficção, mas sim, parte de um “olhar” que pode partir, segundo a autora, tanto do “*performer*” (no sentido amplo da palavra que aqui pode ser entendido como o jogador) quanto do espectador que pode criar aí um “espaço outro” que dê lugar à emergência da ficção.

No caso do RPG, em que todos são jogadores e não há uma plateia, quem é o responsável por esse olhar? Uma resposta possível é: um jogador em relação ao outro, pois todos são interatores e observam um o jogo do outro para inserir na ação suas próprias

---

<sup>55</sup>Referindo-se ao mestre de jogo ou narrador.

contribuições, formando assim um sistema de co-autoria desse “espaço outro” portador de teatralidade.

## CAPÍTULO 2

### A PRÁTICA

*Nessas paragens do vago/  
Onde toda realidade se dissolve/  
Exceto à altitude/  
Talvez tão longe que um local/  
Se funde com o além.  
( MALLARME<sup>56</sup>)*

Planejar uma atividade prática associando os sistemas de LARP ao Drama revelou-se uma atividade complexa. Apesar das aparentes semelhanças entre os dois sistemas, as pequenas diferenças forçaram a tomada de atitudes que interferiram tanto no entendimento do que é Drama quanto do que é RPG. Tal qual o Drama<sup>57</sup>, no RPG ao vivo os jogadores não necessitam de ensaios e podem interagir livremente sem ter que seguir um texto ou mesmo um roteiro. O pré-texto do jogo é, antes de tudo, uma diretriz e o Mestre estabelece uma situação que indicará o fim do jogo, mas isso não quer dizer que o jogo acabará onde ele determinou. Em alguns casos, ele nem determina o final, apenas estabelece o problema e deixa a solução a cargo dos jogadores. No entanto, para organizar uma LARP é necessário percorrer alguns passos.

A primeira etapa é estabelecer o pré-texto<sup>58</sup>. Geralmente, os sistemas de jogo de RPG (especialmente aqueles dedicados na LARP) oferecem um contexto de ficção e sugerem alguns pré-textos para o jogo. Normalmente, esses sistemas<sup>59</sup> apresentam clãs em que os personagens dos jogadores podem se encaixar e regras para elaboração destes personagens. Em nossa prática, contudo, não seguimos um sistema específico dentre os comercialmente disponíveis, pois queríamos, a partir de um texto teatral, explorar a interação entre *ROLEPLAYING GAMEs*, Jogos Teatrais e Drama, e isso demanda algumas adaptações.

O pré-texto parte da peça teatral “As Bruxas de Salém” de Arthur Miller. Dele derivou o texto base do jogo chamado “A Terra dos Pecados”, com o qual foram realizadas duas práticas. A primeira, realizada em dez encontros na Casa do Divino<sup>60</sup>, contou com um grupo

<sup>56</sup> CAMPOS, A; PIGNATARI, D; CAMPOS, H. **Mallarmé**. 3ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

<sup>57</sup> Refiro-me aqui ao Drama como Método de Ensino, ou *Process Drama* (CABRAL, 2006. p.11)

<sup>58</sup> Segundo Nilton Hitotuzi, o modelo de pré-texto do *Drama Process*, proposto por Cecyli O’Neill, caracteriza-se por: A) Ser responsivo à transformação imaginativa; B) Sinalizar tensões, mudanças ou contrastes; C) Evocar questões relativas ao binômio identidade-sociedade e poder-possibilidade; D) Gerar o mundo dramático com economia e clareza; E) Propor a ação; D) Implicar transformação. (HITOTUZI, 2012).

<sup>59</sup> Como é o caso de Leis da Noite, sistema para LARP da série Vampiro – A máscara (CARL; HEING, WOODWORTH, 2001)

<sup>60</sup> A Casa do Divino, um espaço pertencente ao Departamento Artístico Cultural da Pró-reitoria de Cultura da UFSC, foi cedido para essa prática. O espaço faz parte de um conjunto, que data de 1911, da qual faz parte a antiga igreja da Trindade, a antiga casa paroquial (atual teatro da UFSC) e a Casa do Divino, um complexo de

de dezoito jogadores do qual parte não tinha conhecimento sobre RPG, mas já conhecia teatro e método de Drama, e outra parte conhecia o RPG, mas não possuía nenhuma experiência com teatro. Havia ainda jogadores que não conheciam nem Drama nem RPG, mas já eram atores com experiência teatral longa (mais de dez anos) e participantes que nunca haviam jogado RPG nem participado de processos de Drama e sem experiência teatral. Esta etapa serviu para testar o jogo e observar como o grupo respondeu às propostas do jogo e reagiu diante de problemas emergentes.

A segunda etapa da pesquisa<sup>61</sup>, realizada na UDESC em cinco encontros, contava com um grupo de quarenta alunos da graduação em Artes Cênicas, sendo que todos já haviam passado por dois processos de Drama e possuíam boas referências sobre o método de Drama e teatro. Alguns desses jogadores fizeram parte de ambos os processos, sendo que na primeira prática apenas jogaram e na segunda assumiram um papel de auxiliar do mestre de jogo.

Foram realizadas entrevistas com parte dos jogadores e suas respostas serviram de base para avaliar os problemas e discutir os procedimentos do jogo. Entrevistamos os quatro jogadores que participaram das duas práticas (Joyce Andrade, Márcio Cardoso, Leandro Lunelli e Carlos Longo), dois jogadores que participaram apenas da prática na UDESC (Ketlin Serafim e Tainá Fronner) e três que só participaram da primeira prática (Rodrigo Benza, Fernando Peiter Gonçalves e Katiúcia Heckler). A justificativa da escolha de cada entrevistado se deu pela importância do entrevistado para o processo. No caso dos quatro que participaram das duas práticas, estes foram entrevistados para que pudessem oferecer informações sobre as diferenças existentes em cada processo. Ketlin e Tainá, que apenas participaram do processo na UDESC, tinham papéis importantes para o jogo e sua atuação auxiliou bastante o andamento das atividades; Rodrigo Benza foi escolhido por ter bom conhecimento da área teatral (é professor universitário na área em seu país – Peru); Fernando foi selecionado por ser mestre de RPG na modalidade MMORPG e estar escrevendo seu Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Artes Cênicas sobre estímulos compostos e suas possibilidades de relação com o jogo de RPG.

Além das entrevistas, vários jogadores enviaram seus relatos de experiência por e-mail e alguns também preencheram fichas de avaliação. Todos esses dados se encontram nos anexos. Nos apêndices é possível encontrar algumas fotos do processo realizado na Casa do Divino.

---

quatro salas onde se realizam cursos e oficinas. Originalmente, foi construída para ser o espaço a se realizar a Festa do Divino Espírito Santo. Em nossa prática, o espaço da Casa do Divino virou a Ilha de São Sebastião.

<sup>61</sup>Infelizmente, os registros fotográficos dessa prática se perderam por um problema no cartão de memória da máquina. Temos apenas os relatos de experiência e as entrevistas.

## 2.1 AS BRUXAS DE SALÉM: ANÁLISE DO TEXTO DE ARTHUR MILLER

*O megacowboy vestindo uma armadura  
de carapaças de armadillo à  
prova de tiro  
divide o mundo em adeptos do  
mal e cruzados do bem (...).  
Haroldo de Campos,  
Folha de São Paulo, 16/03/2003*

O pré-texto do jogo partiu da peça *As Bruxas de Salém*, de Arthur Miller. A peça, escrita em 1953, é uma referência a um acontecimento real ocorrido na cidade de Salém, estado de Massachusetts, nos E.U.A. Miller, em uma nota de introdução à peça, nos relata que muitos personagens reais da história foram, em seu texto, fundidos em um único personagem<sup>62</sup>. Ele também nos relata que o número de moças envolvidas no “escândalo” foi reduzido e que os vários juízes de autoridade quase equivalentes foram simbolizados apenas por Hathorne e Danforth. Contudo, o autor ressalta que o destino de cada personagem apresentado é exatamente aquele de seu modelo histórico (MILLER, 2009, p. 271).

Segundo Flávio Rangel, em prefácio do livro de Miller (1976, p. IX), afirma que durante o final da década de 1940 e toda a década de 1950, Miller enfrentou problemas por ser considerado um autor de “esquerda”. Em 1947, Miller estreia a peça *Todos Eram Meus Filhos* (*All My Sons*, 1947), em que denuncia a ação criminosa de um fornecedor de material bélico defeituoso responsável pela morte de vários pilotos. A peça estreou em 1947, na Broadway (Teatro Cornet), sob direção de Elia Kazan e recebeu o prêmio do Círculo dos Críticos Teatrais de Nova York. Na década de 1950, contudo, o medo dominava os E.U.A., especialmente no que se referia à Guerra Fria e à disputa entre capitalistas - liderados pelos Norte Americanos - e comunistas - liderados pela União Soviética – que polarizavam o mundo em dois eixos bem definidos, com retaliações extremas ocorridas de lado a lado. Nesse período, o comitê de atividades antiamericanas do senador Mc Carthy estava disposto a deter todos que estivessem envolvidos direta ou indiretamente em atividades consideradas comunistas. Arthur Miller era um dos intelectuais citados pela comissão de investigação (RANGEL apud MILLER, 1976, p. 9-10).

Em 1953, Miller escreve “*As Bruxas de Salém*”, peça que relata, a partir de acontecimentos verídicos, uma caçada às bruxas no pequeno vilarejo de Salém. A peça denuncia o fato de que, em qualquer tempo, uma “caça às bruxas” permitia certos abusos de

---

<sup>62</sup> Em nosso jogo fizemos o movimento contrário. Um personagem da peça podia aparecer repetido entre vários personagens no RPG.

poder a tal ponto que os implicados viam-se privados de qualquer condição de defesa (RANGEL apud MILLER, 2009, p.X). O tema da caça às bruxas em Salém era uma clara denúncia de caça aos comunistas. A peça apresenta-se como um manifesto político disfarçado de drama histórico.

## 2.2 A FÁBULA

(Personagens por ordem de entrada)

Reverendo Parris;  
 Betty Parris;  
 Abigail Williams,  
 Susana Walcott,  
 Sr. Ann Putnam;  
 Thomas Putnam;  
 Mercy Lewis;  
 Mary Warren;  
 John Proctor;  
 Rebecca Nurse;  
 Giles Corey;  
 Reverendo John Hale;  
 Elizabeth Proctor;  
 Francis Nurse;  
 Ezekiel Cheever;  
 Delegado Herrick;  
 Juiz Hathorne;  
 Danforth, representante do governo;  
 Sarah Good  
 Hopkins

### As Bruxas de Salém

A ação se passa na cidade de Salém, no ano de 1692, onde a população é, em sua maioria, de origem protestante de matriz puritana. A peça começa na casa do Reverendo Parris, mais especificamente no quarto. Parris vive com sua filha, a pequena Betty, de nove anos, com sua sobrinha Abigail Williams, adolescente de dezessete anos e com sua escrava Tituba, uma negra vinda de Barbados.

Betty está doente e já foi examinada por um médico que suspeita não serem naturais as causas da doença. Ela adoeceu depois que Parris encontrou-a com outras meninas – entre elas Tituba e Abigail Williams – dançando e cantando músicas pagãs na floresta. Parris afirma ter visto uma das meninas dançando nua na floresta e acusa Abigail de Bruxaria, que nega o envolvimento com bruxaria.

Durante esta discussão, entram Rebeca Nurse e Gilles Corey, pessoas conhecidas da cidade. Gilles Corey é um homem que já passou por muitos tribunais, sempre como requerente e venceu todas as vezes, portanto, conhece a leis. Rebeca Nurse, por sua vez, é uma mulher bastante respeitada na cidade e é parteira da maior parte das crianças de Salém. Ela e os Putnam têm certa rixa, por problemas com divisas de terras.

A filha dos Putnam (Ruth), que estava dançando na floresta com Betty, encontra-se doente também, mas consegue falar e Betty não. Rebeca Nurse diz que a doença das meninas é natural da idade e tem relação com o susto que tomaram.

Com isso, os adultos saem e entra John Proctor, dono de muitas terras na cidade. Ele é homem honesto, mas carrega dentro de si uma angústia, pois traiu sua mulher com Abigail Williams. John conversa a sós com Abigail sobre o relacionamento que eles tiveram e ela pede Proctor em casamento, que, por sua vez, recusa severamente o pedido.

Quando Proctor sai, encontra os adultos da cidade. Ele discute com Putnam e Parris, que o acusam de não estar frequentando a igreja. John diz que não se sente à vontade de frequentar uma igreja em que o reverendo fala mais de dinheiro do que de Deus, como é o caso de Parris. Putnam e Parris confessam haver um partido dentro da igreja e Putnam desaprova esta condição enquanto continuam trocando acusações.

Em seguida chega o reverendo Hale, vindo de Bervely a pedido do reverendo Parris. Hale é um grande estudioso de ciências ocultas, magia e bruxaria e é um investigador dessas práticas. Ele começa a verificar os acontecimentos: primeiro examina Betty, depois Ruth, enquanto as pessoas da cidade vão contando a ele as coisas que estão acontecendo no local. Gilles Corey conta que sua mulher anda lendo livros estranhos, o reverendo Parris conta que as meninas estavam dançando na floresta e o reverendo Hale acaba concluindo que forças malignas estão agindo em Salém.

Depois de saber que Abigail Williams estava liderando as meninas na floresta, Hale investe contra ela, acusando-a de maneira mais severa e realmente colocando-a em risco. Abigail, para se defender, acusa Tituba de ser a responsável por organizar os rituais e ser quem realmente estava fazendo as bruxarias, pois ela estava cantando na língua de Barbados e foi ela quem conduziu todo o ritual.

A escrava, ao ser pressionada, disse que não estava fazendo nada, que só estavam brincando, mas Ann Putnam (mãe de Ruth) afirma que sua filha confessou que a negra estava falando com os mortos. Parris diz que ela será enforcada caso não confesse. Então ela acaba confessando e acusa várias mulheres da cidade.

O segundo ato começa na casa dos Proctor. John Proctor conversa com sua esposa Elizabeth sobre o tempo, o clima e as plantações. Elizabeth conta a Proctor que formaram um tribunal na cidade para caçar as bruxas de Salém e que Abigail e as outras meninas estão apontando quem são elas. Ao tratarem de Abigail, a conversa acaba se tornando uma discussão de relacionamento. Eles estão com dificuldade de conviver e John acha que isso se deve porque Elizabeth não o perdoou por sua traição com Abigail Williams. Elizabeth diz que o perdão não cabe a ela e sim a ele, pois enquanto ele não se perdoar, ninguém o fará.

Mais tarde chega Marry Warren, serva dos Proctor e amiga de Abigail, que também estava dançando na floresta. Ela começou a frequentar o tribunal como acusadora e dá uma boneca de pano, que ela fez enquanto estava no tribunal, para Elizabeth. Até agora já foram trinta e nove pessoas presas e condenadas à força.

John fica muito furioso com o fato de Marry ter saído de casa sem sua autorização e ameaça dar-lhe uma surra. Ela não concorda porque foi até lá para salvar a vida de Elizabeth, por interceder quando esta foi citada no tribunal.

Elizabeth diz que Proctor deve ir à cidade conversar com Abigail e nisso chega o reverendo Hale. Este começa a inquirir John e sua mulher, pois afirma que Elizabeth foi citada e, portanto, ele gostaria de conhecer um pouco mais a família antes de formar qualquer opinião. Ele começa perguntando por que John não vai à igreja e o motivo por não haver batizado seu filho mais novo. Proctor diz não gostar do reverendo Parris, pois só fala em dinheiro, e isso não condiz com o papel de um representante de Deus. Hale retruca, dizendo não é função de Proctor julgar e pergunta se John conhece os mandamentos.

Proctor lembra de quase todos, mas esquece de um – a proibição do adultério. Quem lembra é Elizabeth. Proctor então diz a Hale que juntos eles se lembram de todos e que isso mostra que eles são tementes a Deus. Nesse momento chega o xerife Ezekiel Cheever, dizendo que Elizabeth foi formalmente acusada por Abigail. Segundo Abigail, Elizabeth teria enviado seu espírito para enfiar uma agulha em sua barriga e que isso é prática de (vodu) bruxaria.

O xerife pede para que Elizabeth entregue todas as bonecas que tem em casa para serem investigadas. Ela diz que não tem nenhuma boneca. Ezekiel manda revistar a casa e encontra a boneca que Marry Warren deu à Elizabeth com uma agulha enfiada embaixo da saia.

Cheever prende Elizabeth por bruxaria. Proctor fica possesso, diz que isso não é certo e pede a Hale para interceder por ela. Ele diz que não pode fazer nada e Proctor o chama de Pôncio Pilatos. Proctor então pega Marry Warren e manda-a dizer que foi ela quem trouxe a

boneca. Ela confirma, mas Hale afirma que não pode fazer nada, pois não é ele que está conduzindo o tribunal.

Proctor então leva Marry Warren ao tribunal e a manda assinar uma carta de confissão em que afirma nunca ter visto ou participado de bruxaria, nem ter visto a alma de ninguém lhe fazer mal. Ele entrega a carta da Danforth – presidente do tribunal e representante do governo do estado – e afirma que Marry Warren nunca viu uma bruxa. Parris diz que John foi lá para desacreditar o tribunal e Proctor rebate afirmando que apenas está lá para defender a sua mulher.

Proctor diz que Mary fingia ao desmaiar durante as sessões do tribunal em que ela dizia ver o Demônio. Parris começa a inquirir a menina, querendo desacreditar de Proctor. Parris, então, manda Marry Warren fingir novamente. Ela diz que não consegue agora, mas que todas as meninas estavam fingindo. Proctor diz que Abigail quer matar Elizabeth, pois eles tiveram um caso e Abigail quer se vingar de Elizabeth.

Danforth então diz a Proctor que ele não precisa defender tão veementemente a sua mulher, nem correr o risco de atacar o tribunal, pois ela está grávida. Se ela não estiver mentindo, terá mais um ano de vida. Proctor não sabia que sua mulher estava grávida, mas afirmou que ela nunca mente. Danforth manda chamar Elizabeth e proíbe Proctor de olhar ou falar com ela. Danforth afirma que se ela confirmar a versão de John Proctor, ele acusará Abigail de assassinato. Ela chega e Danforth então pergunta a Elizabeth por que ela mandou Abigail embora de sua casa. Elizabeth, pensando estar protegendo o marido, diz que mandou Abigail embora porque estava insatisfeita com o serviço e não comenta nada sobre o adultério. Proctor diz a Elizabeth que ele contou a verdade ao tribunal e Danforth manda levá-la. Hale admite que a mentira de Elizabeth é natural, pois queria proteger o marido.

Abigail declara que Marry Warren está enviando seu espírito para atacá-la. Embora Marry declare que as garotas estão mentindo, logo cede à pressão das amigas e se junta ao coro de acusação. Marry diz que Proctor está associado a Satanás e Danforth então acusa John Proctor de mentir no tribunal e proteger uma bruxa. Proctor então vai preso. Hale declara que os procedimentos estão completamente irregulares e deixa o tribunal.

Meses depois, Danforth se encontra com Parris e Hale. Eles estão preocupados, pois a reação popular aos enforcamentos é extremamente desfavorável, já que são pessoas importantes da cidade que estão sendo mortas pelo tribunal. Cheever diz que a cidade está arruinada com tantas pessoas presas. Eles percebem que terão problemas e tentam convencer Rebeca Nurse e John Proctor a confessar seus atos de bruxaria, pois isso melhoraria a imagem do tribunal.

Nesse ínterim, no dia do enforcamento de John Proctor, Abigail Williams rouba o dinheiro de Parris e foge. Hale, Parris e Danforth, vendo que a situação é crítica, vão até Elizabeth e pedem para ela tentar convencer John a confessar e a desistir do enforcamento. Proctor sabe que se confessar bruxaria, mesmo que permaneça vivo, perderá suas terras, sua honra e seu nome. Elizabeth diz aos acusadores que vai tentar convencer Proctor a desistir, mas não garante conseguir.

Elizabeth e John conversam e ele pergunta se ela acha que ele deve confessar ou não. Ela não quer interferir e ele decide confessar, mas na hora de assinar a confissão diz que não vai assinar, pois ele pode perder a vida, mas não o nome e que ele não dará seu nome a uma mentira. Proctor é encaminhado para o enforcamento e Parris pede para Elizabeth tentar convencer Proctor a assinar a confissão. Ela diz que não pode fazer isso, pois agora John encontrou sua bondade e ela não pode tirar isso dele.

### 2.3 COMENTÁRIOS

Arthur Miller escreveu também alguns comentários sobre os personagens e sobre os acontecimentos de Salém. Esses comentários serviram de base para a elaboração do jogo, pois oferecem informações sobre como os moradores de Salém se relacionavam e como era a dinâmica das forças e os interesses de cada personagem. As informações oferecidas por Miller também comparam dados históricos dos acontecimentos com as que ele próprio elegeu para narrar em sua peça. Destaco algumas frases dos comentários do texto de “As Bruxas de Salém” que serviram de estímulo para construção do jogo “A Terra dos Pecados”:

“Para o mundo europeu, toda a província era uma fronteira bárbara, habitada por seitas de fanáticos, que por sua vez estava exportando produtos de valor cada vez maiores” (MILLER, 2009, p.272);

“Não tinham romancistas – e nem permitiam que ninguém lesse um romance caso houvesse um a disposição. Seu credo proibia qualquer coisa que se assemelhasse ao “vão prazer”” (MILLER, 2009, p. 272);

“Provavelmente, mais que a crença, o trabalho duro é que impedia que a moral do lugar se estragasse, pois as pessoas eram forçadas a lutar como heróis contra a terra em troca de cada

grão de alimento e nenhum homem tinha muito tempo a perder com bobagens” (MILLER, 2009, p.273);

“Essa predileção pelo interesse da vida dos outros era uma tradição entre o povo de Salém e sem dúvida criou muitas das suspeitas que veio alimentar a loucura que estava por vir” (MILLER, 2009, p.273);

“No seu entender, a floresta era o último lugar da terra a não prestar homenagem a Deus” (MILLER, 2009, p.273);

“Por motivos bons, até elevados, o povo de Salém desenvolveu uma teocracia, um poder que combinava estado e religião e cuja função era manter coesa a comunidade, e impedir qualquer tipo de desunião que pudesse deixá-los vulneráveis à destruição por inimigos materiais ou ideológicos” (MILLER, 2009, p.275);

“A caça às bruxas foi uma perversa manifestação do pânico que se estabeleceu em todas as classes quando a balança começou a pender para uma maior liberdade individual (...). A caça às bruxas não foi, porém, uma mera repressão, foi também uma ótima oportunidade para todos que sentiam necessidade de expressar sua culpa e seus pecados, sob a capa de acusações contra as vítimas. (...)” (MILLER, 2009, p.275).

“O ódio entre vizinhos agora podia agora ser expresso abertamente e a vingança exercida, apesar das injunções caridosas da Bíblia. A sede de terras, expressa por constantes disputas sobre fronteira e heranças, podia agora ser elevada à arena da moralidade; Uma pessoa podia chamar de bruxa uma vizinha e sentir-se perfeitamente justificada. Velhas rixas podiam ser resolvidas num plano de combate entre Lúcifer e o Senhor e as suspeitas e a inveja que os miseráveis tinham dos felizes podiam ser efetivamente explodidas em vingança generalizada” (MILLER, 2009, p.276).

A partir do texto de Miller, busquei criar o clima do jogo. A ideia era reproduzir uma situação parecida com as vividas pelo povo de Salém, porém buscando estabelecer vínculo com as experiências que os jogadores traziam. Alguns pontos foram destacados e a partir dele surgiu o pré-texto do jogo. São eles:

- A temática da terra e o problema da ocupação do espaço.
- A relação entre poder religioso, econômico e político.
- A disputa de poder entre homens e mulheres. No jogo as mulheres criaram uma seita secreta para se fortalecer.
- A presença, no imaginário popular do povo de Florianópolis, das bruxas como um legado cultural<sup>63</sup>.
- O tema das comunidades isoladas que ainda está no imaginário do povo de Florianópolis e sobrevive em alguns locais do interior da Ilha.

A partir dessas temáticas, elaborou-se o pré-texto inspirado em “As Bruxas de Salém”. Vale ressaltar que a trama do grupo das mulheres não aparece nem no texto da trama principal do jogo e nem nas tramas de subgrupos. Isso se dá porque este é um grupo secreto. Só é possível descobrir que existe este grupo porque ele aparece nas fichas de personagens das jogadoras. Esta informação foi adicionada à ficha delas por mim (mestre do jogo) para introduzir um quarto grupo à trama. As informações adicionais sobre os grupos foram acrescentadas e construídas verbalmente - durante o jogo - em acordo entre as mulheres e o Mestre.

Apareceu também, na prática realizada na Casa do Divino - nas fichas de personagens de alguns jogadores homens - a trama sobre um grupo secreto de homens. Esta foi uma proposta minha como mestre de jogo. Contudo, o grupo não acolheu a proposta, pois a rivalidade entre os personagens, presente na trama principal os impedia de formar esse grupo. Os jogadores não aceitaram a ideia e o Mestre teve de aceitar a decisão dos jogadores.

Existe ainda um subgrupo dos invasores de terras. Este subgrupo não era interpretado por nenhum jogador durante o jogo. O mestre assumia algum papel<sup>64</sup>, representando uma liderança do grupo ou um negociador, conforme a necessidade dos jogadores de interagir com esse grupo. Este subgrupo existia para criar tensão e agir como um risco externo, um perigo eminente (grupo fantasma). Contudo, a ideia de um grupo invisível não funcionou durante a prática na Casa do Divino, então decidimos que este grupo existiria e teríamos jogadores interpretando personagens desse grupo, como é possível ver na trama de subgrupos da prática realizada na UDESC (ver anexos I).

---

<sup>63</sup>Conforme nos deixa claro a obra de Franklin Cascaes (1989); Esta também é uma temática recorrente nos jogos de RPG, em temas como Mago: A Ascensão (1997), Vampiro: A Máscara (1994), AD&D (1994) e outros.

<sup>64</sup> Como um Professor no Papel do Drama ou um mestre de jogo assumindo um NPC (Non Player Character – Personagem assumido pelo mestre de RPG ).

Abaixo segue o pré- texto do Jogo.

#### 2.4 “A TERRA DOS PECADOS”

É importante notar que nos personagens do Pastor, do Vereador e do Construtor não aparecem os seus nomes, pois estes deveriam ser escolhidos pelos jogadores. Os jogadores partem das indicações aqui apresentadas e as aprofundam.

Também é essencial esclarecer que o texto abaixo, bem como, as tramas de subgrupo que serão apresentadas na sequência - grupo do pastor, do empreiteiro e do vereador -, foram entregues aos jogadores e não foram escritas em linguagem acadêmica.

#### **Irmãos,**

Bem vindos à ilha de São Sebastião! Um local com pouco mais de 20 mil habitantes que vivem distante da costa, espremidos entre o mar e a floresta selvagem. Ninguém, nem na capital, nem em parte alguma chamaria um amontoado de casas e um vilarejo como esse de “cidade”, e de fato não é. Por ser uma ilha, distante dois quilômetros da costa, seu isolamento faz parecer uma cidade, mas na verdade, o local não passa de um bairro de uma cidade satélite da capital. No centro da ilha existe um pequeno comércio e casas de veraneio dos turistas, mas a maior parte do lugarejo é formada por ruas de barro e a floresta que circunda as cabanas é considerada tenebrosa pelos moradores, a própria imagem do inferno na Terra.

A vida aqui não é das mais tranquilas. A maior parte da população é constituída por moradores nativos, pescadores. A religião local dominante é protestante; para os moradores, a presença de Deus é marcante e a fé domina. A palavra de Cristo erige as leis e qualquer outra vertente religiosa, seja de matriz cristã ou não, é mal vista. As outras religiões são vistas como projetos do demônio para dominar a humanidade e construir na Terra o seu reino de vilania.

A vida de um protestante verdadeiro é devotada para a fé, para o trabalho e para a família. Porém, não é só a religião que move as pessoas para o trabalho nessa cidade. O vento frio e a água gélida do mar, as dificuldades financeiras e, ainda, a esperança de construir na nova terra um local de prosperidade longe da metrópole faz dos cidadãos, gente de trabalho, coragem e devoção.

Por causa das dificuldades financeiras, muitos moradores têm vendido suas terras para turistas estrangeiros (e também para gente da capital), o que vem causando uma gradativa

mudança nos costumes locais. A imagem da ilha espalhou-se devido ao interesse da mídia por sua beleza natural. Isso melhorou um pouco a vida dos moradores, pois turistas começaram a vir para a cidade e investir na compra de imóveis. Outras pessoas, na busca de trabalho, vêm para a ilha atrás de uma vaga na construção civil e também procuram espaço para construir suas próprias casas, pois no meio da floresta existem muitos terrenos ociosos.

Neste cenário, três grandes famílias dominam a comunidade: a família do pastor, a família do vereador e a família do dono da empreiteira.

A família do pastor representa a unidade da fé na localidade. O pastor, casado com a filha do atual vereador, tem alguns filhos e uma filha de 10 anos chamada Betty. Ele trabalha incessantemente para manter a igreja em bom estado e luta para espantar o demônio da cidade e ajudar cada fiel a prosperar financeira e espiritualmente, longe do jugo de Satã e da miséria. O seu trabalho parece surtir efeito entre os fiéis, pois todos que entram na igreja, uns mais e outros menos, prosperam pela fé.

O vereador (o único eleito na vila), sogro do pastor, era antigamente o chefe da associação dos pescadores. Após o casamento de sua filha com o pastor, o apoio da igreja ajudou-o a eleger-se como vereador. Ele também é casado, tem filhos e filhas de várias idades e uma série de agregados, todos pescadores. Costuma passar três ou quatro dias da semana na capital e os outros dias vem para a ilha de São Sebastião para ver como anda o trabalho na pesca e para reunir-se com as suas bases políticas.

A família do dono da construtora é a mais rica da localidade. A área de abrangência do trabalho da empresa é grande, com atuação fora da ilha. O chefe da família há muito tempo entendeu que a vida na pesca não levava a nada e resolveu tornar-se um construtor. O comércio crescente na vila, o turismo e a proximidade com a capital tornaram o lugarejo um ótimo ponto para construir, tanto casas de veraneio quanto residências fixas. O empreiteiro é casado, também tem filhos. É um homem de meia idade e muito bonito, o que atrai as mulheres. Por conta disso, são famosas as brigas entre ele e sua esposa, muitas delas em público. Apesar dessas cenas de ciúmes, sua conduta é muito correta e devota a Deus.

Nessa pequena vila um caso estranho se instaura. Noite após noite, velas, alimentos, bebidas, e instrumentos estranhos têm aparecido nas ruas, esquinas e portas das casas. Para piorar a situação, a filha do pastor, a pequena Betty, de apenas 10 anos, que é considerada uma pequena joia entre os habitantes dessa localidade. Betty encontra-se seriamente doente. Os médicos já informaram que desconhecem a causa e acreditam que se trata de fontes malignas não naturais. O pastor tenta descartar a hipótese de uma presença demoníaca na cidade, mas a notícia já se espalhou e obrigou o pastor a mobilizar investigação para verificar

se existe a possibilidade de uma intervenção satânica na comunidade agindo sobre a saúde da menina. Caso se encontrem indícios da presença demoníaca, será instaurado inquérito para identificar se existem atos de bruxaria na cidade e, se for comprovado, os responsáveis serão punidos.

**(As famílias – cada grupo só tinha acesso às informações da sua família)**

**Família do pastor:**

Formam um grupo familiar devoto e autenticamente cristão. O pai é um homem severo e temente a Deus e sua posição social na vila é importante o suficiente para não dar margem a dúvidas quanto a sua austeridade. O pastor veio da capital e casou-se com a filha do vereador. Desse casamento nasceu a pequena Betty, que agora se encontra doente.

O pastor é um homem que prosperou. Era um pobre comerciante da capital até tornar-se religioso. Sua prosperidade revela-se pelo modo como conduz a fé. Para ele, não há como enriquecer na Terra sem ter fé e não há como chegar ao céu sem trabalho e principalmente sem prestar serviços para a casa de Deus. Muita gente o critica por cobrar dízimo dos fiéis e pedir constantes ajudas para melhorar o estado da igreja, mas sabem que essa crítica não é justa, pois os fiéis têm prosperado muito e a igreja tem ajudado nesse sentido.

A doença de Betty é algo estranho. Ela não fala, não come e não sai da cama. Dizem que isso começou alguns dias após ela ter visto algumas mulheres na floresta cantando, rezando e dançando – algumas nuas, inclusive. Outras pessoas também ouviram a cantoria na floresta, mas ninguém assume ter visto algo ou alguém fazendo isso.

O pastor ficou extremamente irritado com o caso. Vocifera pela casa e diz que fará de tudo para mobilizar os fiéis da igreja para encontrar os servos do demônio que fizeram isso com sua filha Betty. Todos na família estão mobilizados para descobrir quem foi o responsável por colocar os artigos de magia espalhados na cidade e, principalmente por ter feito o ritual na floresta.

**Família dos construtores:**

É a família mais rica da localidade. O comércio crescente na vila, o turismo e a proximidade com a capital tornaram o lugarejo um ótimo ponto para construir, tanto casas de veraneio quanto residências fixas. Nesse contexto, o chefe da família há muito tempo entendeu que a vida na pesca não levava a nada e resolveu tornar-se um construtor. Resultado: Botou a família pra trabalhar. Cada qual tem sua função na empresa e todos põem a mão na massa.

O volume de trabalho deles gera alguns conflitos internos na família: primeiramente, a mãe e o pai brigam muito por causa do ciúme que a mulher tem. Os filhos brigam com o pai por causa do trabalho. O pai, por sua vez, briga pela retidão e pela correta conduta cristã no lar (e a mãe apoia). Contudo, é uma família muito honesta e quando se une todos se fortalecem muito.

Eles tinham conseguido ganhar, na cidade (no continente – lembrem-se de que a ilha é um bairro) uma licitação para construir casas para os antigos moradores da vila pesqueira, pois deslizamento de terra tinha colocado em risco as casas deles. O local escolhido era um terreno próprio para construção, em uma região de floresta que podia ser derrubada por se tratar de reflorestamento. No entanto, estranhamente, um grupo de invasores tomou as terras e a ocupação já está lá há um ano.

Sabem que o vereador local apoiava uma empreiteira concorrente, do continente. Isso gera neles a suspeita de que o vereador tenha alguma ligação com a invasão das terras. Ele é um concorrente político deles, pois o chefe da família também se candidatou, mas, sem o apoio da igreja, não teve votos suficientes para se eleger.

### **Família do vereador:**

Pertence a uma tradicional família de pescadores da ilha. Eles não tiveram grandes oportunidades de estudar ou de viver em outros lugares e para eles a ilha é algo muito importante. Todos na família trabalham na pesca e vivem a vida da associação dos moradores. Já conseguiram muitas coisas para o povo da ilha: apoio para o combustível dos barcos, licença para transporte de turistas em embarcações pesqueiras adaptadas e até terras públicas para ampliação da igreja, entre outros.

Depois do casamento da filha do vereador com o pastor, a vida deles mudou bastante. Sempre foram pessoas de fé, mas a vinda do pastor tornou o modo de vida deles muito mais devoto à palavra do Senhor. Eles também pregam, pois, assim como o apóstolo Pedro, são pescadores de peixe e também de homens.

No entanto, na política às vezes as coisas são um pouco diferentes. O construtor, anos atrás, também tentou candidatar-se e prometeu casas novas aos pescadores, pois havia ocorrido deslizamentos de terra na vila e algumas casas estavam condenadas. Essas construções poderiam ser uma grande vantagem para todos, é verdade, mas isso tiraria deles a liderança política do local, pois todos votariam no construtor caso isso desse certo. Além disso, tiveram apoio financeiro durante a campanha de outra empresa de construção. Como a

empresa que os apoiava perdeu a licitação, eles passaram a apoiar, veladamente, algumas invasões às terras da construção, para impedir o crescimento do seu oponente.

É preciso tornar o construtor (e sua família) um sujeito desacreditado perante a sociedade, pois assim seria possível ampliar o poder da família. É também necessário ocultar qualquer possível prova que se relacione com a invasão. Talvez essa onda de magia que atinge a cidade seja boa para que se desvie a atenção da comunidade. Basta usar a fé do povo.

## 2.5 PERSONAGENS DE “AS BRUXAS DE SALÉM” E SUA TRANSPOSIÇÃO PARA “A TERRA DOS PECADOS”

Alguns personagens da peça tiveram relevância especial para o jogo e foram adaptados, sendo que suas características foram mantidas, ampliadas ou repetidas em mais de um personagem do jogo. Estes personagens foram apropriados para o argumento e o pré-texto do jogo, e também foram atualizados pelos jogadores para os seus próprios interesses.

Eu (mestre do jogo) me apropriei do texto a partir da leitura da peça e os jogadores atualizaram os personagens em virtude daquilo que compreenderam sobre o jogo e de acordo com seus interesses e necessidades de jogo.

Seguem abaixo os personagens:

**Reverendo Parris:** No jogo “*A Terra dos Pecados*” tornou-se o pastor. Seus traços de interesse excessivo pelo dinheiro deram origem, no jogo, a uma trama de corrupção clara dentro da igreja – que não existia na peça – que servia de estímulo para que os jogadores se interessassem em investigar as ações do pastor. Parris, na peça, liderava a comunidade pelo medo. Em nosso jogo, o pastor também utilizava a estratégia do medo como fonte de poder e o fazia colocando objetos associados à magia espalhados pelo espaço da cidade para que os personagens do jogo desviassem o foco de atenção do problema da corrupção existente na cidade<sup>65</sup> para o problema da Bruxaria.

---

<sup>65</sup> Semelhante à estratégia de “inimigo oculto”, utilizada no Brasil durante o regime militar de 1964 -1985, que deu início a uma caça aos comunistas e subversivos ou aos possíveis terroristas nos EUA durante a gestão Bush. No filme de Michael Moore (2004), *FARENHEINT 09/11, tais estratégias* serviram para desviar o foco da opinião pública e justificar o interesse de algumas empresas privadas dos Estados Unidos - especialmente ligadas ao petróleo e às armas - a usarem um artifício semelhante a uma “caça às bruxas” para ocuparem um território que desejavam explorar economicamente.

No jogo, sua filha Betty também adoeceu (mas por motivos diferentes dos da peça, conforme veremos a seguir) e isso serviu para o Pastor fundamentar sua teoria de inimigo externo demoníaco e, dessa forma, manter a coesão da comunidade e o seu poder.

**Betty Parris:** Ela não aparece fisicamente no jogo. No caso do texto de Miller, Betty, filha do reverendo Parris é uma menina órfã de mãe e tem 10 anos de idade. Participa do ritual na floresta junto com as demais meninas e quando seu pai chega, ela desmaia de medo e permanece imóvel, deflagrando toda a história de bruxaria que se desenvolve no enredo da peça. Ela passa a testemunhar no tribunal junto com Abigail Williams e as outras meninas.

No caso do jogo, Betty também é filha do pastor e também está doente e não fala nem come. Alguns personagens acreditam que ela está doente por influência de forças demoníacas, mas outros sabem que aconteceu algo físico com ela. Na verdade, o que ocorreu foi que ela foi violentada por um dos assessores do pastor. Por ela sofrer com um problema tão grave e morar em uma comunidade tão marcadamente religiosa e pudica, Betty não consegue dizer o que aconteceu com ela, gerando mais tensão ao jogo, pois algumas pessoas suspeitam da verdade, enquanto que o Pastor (seu pai) e a maioria dos moradores acreditam em causas demoníacas para o seu sofrimento.

Por se tratar de um personagem com uma história tão brutal e para manter um ar de suspense, preferi preservar os jogadores, evitando que alguém jogasse com esse personagem. A falta dessa presença física causou alguns problemas durante o jogo, pois os jogadores não podiam observar seu comportamento, tendo que conseguir pistas sobre o que aconteceu com ela com outros jogadores. Em casos em que a necessidade de relacionamento dos jogadores com esse personagem era fundamental, o mestre de jogo assumia esse personagem, ou orientava alguém a representá-la.

**Thomas Putnam:** Rico proprietário de terras da cidade. O texto de Miller deixa entender que possui certo poder político e disputa terras com John Proctor. No jogo ele está relacionado ao Vereador e sua disputa é com o líder dos construtores. Thomas Putnam é aliado do reverendo Parris. Segundo os comentários de Artur Miller em uma rubrica do texto, “(No momento ele (Putnam) está concentrado em conseguir que Parris, por quem sente apenas desdém, vá na direção do abismo)” (MILLER, 1976, p. 281).

Ou seja, não se pode esperar que Putnam e Parris estivessem do mesmo lado. Contudo, durante os julgamentos em Salém o texto dá a entender que estão juntos, pois as filhas de ambos estão no grupo das meninas que acusam o povo da cidade.

No jogo, o Vereador (Putnam) é sogro e aliado do Pastor (Parris).

**John Proctor:** Fazendeiro respeitado em Salém. Traiu sua esposa com Abigail Williams e confessou à sua mulher. Está em disputa de terras com Putnam e não gosta muito do reverendo Parris. No caso do jogo, este personagem está ligado ao líder dos construtores. Está em disputa com o vereador e com o pastor.

**Tituba:** Escrava negra vinda de Barbados. É ela que organiza o ritual na floresta. Na prática da Casa do Divino não havia nenhuma personagem que representasse um papel correlato, contudo, na segunda prática, com os alunos da UDESC, Dorina Celestina, uma das líderes do grupo dos posseiros (grupo que só existiu realmente na segunda prática) faz esse papel, incitando as personagens adolescentes para os rituais. Dorina também presta serviços ao pastor, em uma alusão ao trabalho de Tituba, porém com mais autonomia e independência.

**Abigail Williams:** Sobrinha do Reverendo Parris. Jovem bonita e manipuladora. Teve um caso com John Proctor enquanto trabalhava para ele. Na peça, é o pivô de todas as acusações. É a mais velha de todas as meninas que dançaram na floresta e ela pediu à Tituba que fizesse um feitiço para matar a esposa de Proctor (Elizabeth).

No jogo, na primeira prática, essa personagem não teve um correlato claro, ficando com o papel da esposa do pastor uma parte dele – como a líder das mulheres. Na segunda prática, contudo, Carolyne (filha do vereador) fez um papel bastante semelhante.

\*\*\*\*\*

Aqui é preciso fazer uma ressalva. Os personagens do pastor, do vereador e do líder dos construtores já estavam pré-definidos. São personagens protagonistas de trama, quase NPCs, e, portanto, o mestre necessitava que eles já estivessem na trama para que os outros personagens pudessem ser elaborados a partir de alguma referência. Todavia, os jogadores que representaram esses papéis no jogo também receberam fichas com algumas informações a respeito dos personagens e tiveram de elaborar uma trama a partir das informações dadas.

## 2.6 PERSONAGENS DO JOGO “A TERRA DOS PECADOS”

As fichas dos personagens estão nos apêndices e foram elaboradas pelos jogadores. Contudo, vários elementos foram inseridos pelo mestre de jogo para deixar os personagens mais objetivos ou para estabelecer relações entre eles que fariam falta para o andamento do jogo. Essas indicações do mestre estão em *itálico*, para ajudar na compreensão do leitor.

É importante notar que alguns jogadores não completaram suas fichas e isso causou problemas em alguns casos, pois informações importantes ficaram faltando. Muitas informações estão escritas de maneira informal, pois foram elaboradas pelos próprios jogadores durante a montagem do personagem. Procurei manter a forma da escrita do jogador.

Cabe notar que no campo “Características” alguns jogadores colocaram modo de se vestir, hábitos de fala do personagem, manias, entre outros. Procurei manter esses dados na ficha por entender que tais características eram fundamentais para o jogador elaborar seu personagem. Segue abaixo o modelo da ficha de personagem que os jogadores receberam no momento da elaboração.

**Nome do Jogador:**

**Nome do personagem:**

**Frase que define o personagem:**

**Idade:**

**Qual é o seu segredo?**

**Parentes e conhecidos na cidade:**

**Características:**

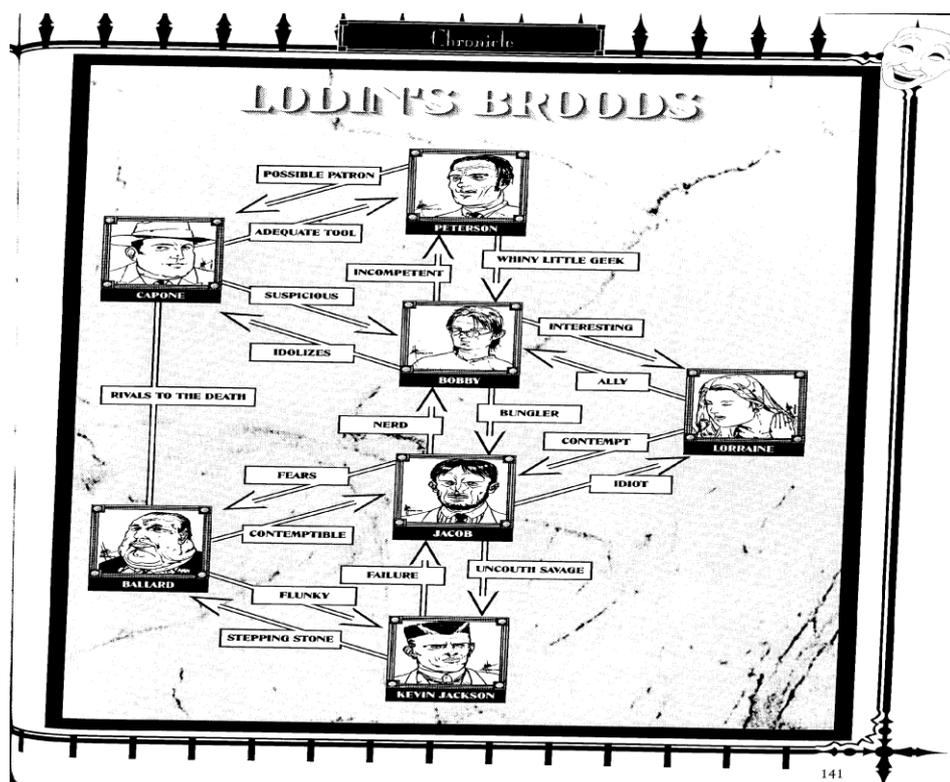
**Habilidades:**

**Objetos e artefatos:**

**História do personagem:**

## 2.7 OS PERSONAGENS, A INTERAÇÃO DOS JOGADORES E OS RUMOS DO JOGO;

Segundo Hagen (1994, p.140) as relações do jogo se estabelecem por círculos sociais<sup>66</sup>. Segundo este autor, conjuntos de jogadores com mais de 15 participantes devem ser divididos em grupos. Os círculos sociais são grupos de interesses comuns. A forma que cada jogador encara o outro determina as relações que estabelecem. A imagem abaixo revela um pouco de como as relações entre os personagens se estabelecem, segundo o sistema “*The Masquerade*”. Hagen (1994) destaca que os círculos sociais ajudam na adição de novos jogadores à trama, pois novas relações se estabelecem. Quanto mais jogadores participando, maiores são as possibilidades de interação entre eles. Essa quantidade de relações gera opções para os jogadores mais experientes, que podem escolher qual trama desenvolver para os seus personagens. Contudo, com jogadores menos experientes, as relações internas entre os personagens às vezes tiram o foco do jogador com relação à trama do subgrupo e à trama principal.



(HAGEN, 1994, p. 141)

## 2.8 MAPA DE RELAÇÕES ENTRE OS JOGADORES – CASA DO DIVINO

<sup>66</sup> O modelo gráfico dos Círculos Sociais proposto por Hagen (1994, p. 141) para o seu jogo de vampiros é muito semelhante ao modelo do Sociodrama de Moreno, conforme é possível constatar em seus livros (MORENO, 1978, p. 476). É possível encontrar outras semelhanças do RPG com o Psicodrama e com o Sociodrama, sobretudo na relação entre o Mestre de Jogo e o Ego Auxiliar.

O mapa que se encontra no envelope na próxima página foi elaborado a partir dos elementos constantes na ficha dos personagens. Buscou-se estabelecer relações entre os personagens (grau de parentesco e afinidade) e os segredos. A intenção da utilização do mapa é apontar o modo como os segredos e objetivos dos personagens criam espaços de interação no jogo e mobilizam as relações.

Para ler o mapa, é necessário acompanhar as flechas que saem dos personagens e se dirigem aos outros. A base da flecha indica a intencionalidade do personagem, enquanto que a ponta indica para onde ela se destina.

É possível ver no mapa as interações internas e externas ao grupo, incluindo-se aí a formação do grupo das mulheres. Vale lembrar que o grupo das mulheres não aparece de maneira explícita nem na trama principal do jogo, nem nas tramas de subgrupo, apenas nas fichas das personagens. Outro dado que aparece no mapa é o grupo dos posseiros. Uma vez que não existiam jogadores interpretando suas ações, ele não aparece como destinador de nenhuma ação, apenas como destinatário. Isso gerou alguns problemas durante o jogo, pois acumulou funções para o mestre e dificultou o contato dos jogadores que tinham alguma relação com o grupo dos posseiros, impedindo que jogadores que pretendiam se relacionar com este grupo alcançassem seus objetivos.

É importante destacar no mapa o papel da personagem Ana Rosa. Na trama ela tinha uma função muito importante, uma vez que permitia a relação ente o grupo do vereador e do pastor (pois era filha do vereador e esposa do pastor). Todavia, como demonstra o mapa, ela também era amante do personagem Chico, do grupo dos construtores (um segredo), de modo que ela ligava os três grupos. Como ela também pertencia ao grupo das mulheres, este personagem funcionava de maneira semelhante a um pivô, distribuindo informações e mobilizando o jogo.

A representação gráfica de cada subgrupo é um círculo tracejado. Os membros desses grupos deveriam estar todos dentro do círculo. No entanto, no grupo do pastor, o personagem Rafael Marques se encontra fora do grupo. Isso se dá porque ele é um agregado da família. Vive com a família, mas é funcionário.

Algumas linhas se cruzam no mapa e isso pode eventualmente causar alguma dificuldade para a leitura. Contudo, basta seguir as linhas com o dedo para não perder o caminho dos segredos e das relações. Se houver alguma dúvida com relação ao mapa e as interações entre os personagens, basta voltar com o mapa à parte dos personagens para conferir.



## 2.9 A PRIMEIRA PRÁTICA: 10 ENCONTROS NA CASA DO DIVINO;

### **Comentário sobre os encontros;**

#### **PRIMEIRO ENCONTRO**

##### **Atividade:**

Montagem dos personagens.

##### **Descrição e comentários:**

Apresentação do pré-texto e da proposta do jogo. Apresentação dos subgrupos e estabelecimento de hierarquias. Os jogadores entregam o personagem para o mestre.

#### **INTERVALO ENTRE OS JOGOS**

O mestre, durante a semana, lê todos os personagens e estabelece inter-relações entre eles e acrescenta elementos novos às fichas dos personagens.

#### **SEGUNDO ENCONTRO**

##### **Atividade:**

Apresentação dos personagens, reconhecimento e localização do espaço pelo grupo. Primeiro culto.

##### **Descrição e comentários:**

Os jogadores recebem novamente a ficha de personagem, com a qual devem se familiarizar. Cada jogador apresenta seu personagem aos demais e cria um local da ilha importante para ele e para o grupo. Este lugar inventado pelo jogador e apresentado ao grupo passa a fazer parte da trama. Em seguida, os jogadores são liberados para interagir com seus personagens pelo espaço, jogando com os outros, buscando alcançar o objetivo estabelecido na ficha do personagem.

#### **TERCEIRO ENCONTRO**

##### **Atividade:**

Aparece a primeira magia. O pastor faz mais um culto. Clima de tensão entre os moradores, um jogo de fortes acusações é iniciado.

##### **Descrição e comentários:**

Durante esse dia o jogo segue livre. Os jogadores devem interagir e continuar buscando os seus objetivos.

## **QUARTO ENCONTRO**

### **Atividade:**

Dia da preparação da festa dos pescadores.

### **Descrição e comentários:**

Doença do Vereador. Falta do pastor (o jogador não compareceu). Mulheres sobem no púlpito. Preparação para a festa dos pescadores. Chegada de Alam (Interventor – Mestre assume o papel).

Todos se reúnem em grupos para elaborar o papel de cada família na festa dos pescadores. Algumas imagens são fornecidas aos jogadores para que eles se sintam estimulados e criem histórias sobre as festas passadas.

O vereador está doente e não aparece no jogo, bem como o pastor (os jogadores faltaram). Um enviado do vereador (um NPC Interpretado pelo mestre de jogo)

As mulheres resolvem conduzir o culto, o que gera revolta entre os personagens masculinos.

## **QUINTO ENCONTRO**

### **Atividade:**

Continuação da preparação da festa dos pescadores. Início do uso das pausas.

### **Descrição e comentários:**

Repercussão da ação das mulheres entre os homens. Reivindicação dos membros do grupo por um médico, pois a pequena Betty continua doente. Preparação dos jogadores para a festa dos pescadores. Início do uso das pausas.

As mulheres preparam em segredo um ritual na floresta.

## **SEXTO ENCONTRO**

### **Atividade:**

Festa dos pescadores (parte I). Rituais na floresta. Fuga do filho do empreiteiro para a floresta.

### **Descrição e comentários:**

Chegada do personagem do médico à vila. Ele analisou (em uma cena separada dos demais jogadores) o estado de saúde da pequena Betty. Neste dia realizamos o primeiro ritual do grupo das mulheres. As mulheres montaram o ritual na floresta, enquanto os homens se

reuniram na igreja. Em seguida a cena foi congelada e os homens foram vendados. As mulheres realizaram o ritual no meio dos homens, como se estivessem na floresta. Dançaram, cantaram e beberam chá. Aos homens foi indicado que aquela sensação ocorreu em seus sentidos, como um sonho acordado e não como um acontecimento real. Em seguida o filho dos construtores foi para a floresta aos berros, não se sabe o motivo, e todos os jogadores foram atrás. Os construtores aproveitaram a situação para ir ao encontro dos invasores de terra.

## **SÉTIMO ENCONTRO**

**Atividade:** Festa dos pescadores (parte II).

### **Descrição e comentários:**

As mulheres voltam do ritual na floresta. Os construtores se encontram com os invasores. Os invasores contam aos empreiteiros que quem os trouxe para a ilha foi um vereador. Jogo de acusações entre os moradores. O médico diz que o vereador está morto e que agora terão de encontrar um novo representante do conselho comunitário para a ilha.

## **OITAVO ENCONTRO**

### **Atividade:**

Festa dos pescadores (parte III)

### **Descrição e comentários:**

Alguns homens, filhos do construtor, chamam uma mulher de fora para dançar para eles. O clima de revolta, pecado e danação toma conta dos moradores. Os diálogos ficam mais quentes porque as mulheres começam a suspeitar - a partir das informações fornecidas pelo médico - de que a doença da pequena Betty não teria causa física, mas psicológica, provavelmente relacionada a crime sexual.

O contador da igreja deixa escapar o livro de contabilidade e um dos membros da comunidade descobre que o pastor rouba dinheiro dos fiéis e desvia dinheiro da igreja (que é da comunidade e não do pastor) para fins pessoais.

## **NONO ENCONTRO**

### **Atividade:**

Crise grave na ilha.

### **Descrição e comentários:**

Com a revelação de que o pastor é corrupto e de que os invasores foram trazidos para a ilha pelo vereador, os construtores reagem e começam a pressionar essas autoridades a devolver as terras para eles. A família do pastor desagrega-se e a mulher do pastor o abandona. As mulheres, por sua vez, alegam que a autoridade e a moralidade masculina imposta na ilha não foi capaz de evitar tamanha corrupção. O pastor sente-se profundamente ameaçado.

## **DÉCIMO ENCONTRO**

### **Atividade:**

Conclusão

### **Descrição e comentários:**

O pastor abandona a ilha e deixa uma carta que revela seus “pecados”. Os jogadores apresentam as cenas de encontros e de revelação de seus segredos, indo ao encontro dos personagens com quem esse segredo tinha alguma relação. Os demais assistem as cenas. No final os jogadores tiveram que apresentar como candidato um representante da ilha para o conselho comunitário (que será o próximo candidato a vereador). Houve três candidatos homens e uma mulher. As mulheres votaram em peso e a candidata mulher foi eleita.

## **2.10 PROBLEMAS E DIFICULDADES NO JOGO**

Durante a primeira prática, ao final de cada encontro, discutíamos com o grupo a experiência. Muitos problemas eram apontados. Dentre eles destaco os dois principais, a saber: a carência de elementos estéticos do RPG e a questão do pré-texto em relação ao texto de Artur Miller que, entre o grupo, ficou conhecido como “o problema da novela mexicana”.

### **a) A carência de elementos estéticos no RPG.**

Estou discutindo a questão estética a partir dos elementos principais do teatro, ou seja, a atuação, o espaço, o jogo e a relação entre aquilo que é apresentado e a recepção desse material. Acredito que o problema do RPG - e da nossa prática, principalmente - é a falta de coesão entre esses elementos. Creio que, ao investirmos em cenas congeladas, uso de figurinos, adereços, ambientação e exploração do espaço, uso do mestre como professor personagem, exploração de pré-texto baseado no modelo do Drama, uso dos episódios – como no Drama - apontamos soluções para tais problemas e intensificamos a teatralidade do jogo.

Levando-se em conta que a pesquisa procura encontrar possibilidades de contato entre as artes cênicas e o *Roleplaying Game*, é preciso observar as características do jogo e ver como é possível aproximar esse jogo do universo da arte. Nesse sentido, os jogadores levantaram a questão estética do jogo e perguntaram que relação o puro jogo pode ter com o teatro.

Segundo Pavis (1999, p. 145), a estética teatral procura discutir o funcionamento do texto e da cena teatral, a partir de seus elementos. Isso quer dizer que, pelo menos do ponto de vista daquilo que chamamos de forma dramática<sup>67</sup> do teatro, a relação entre a dramaturgia, os espaço, a luz, os figurinos e a atuação têm de apresentar, no mínimo, um diálogo coerente entre as partes.

Na primeira prática, na Casa do Divino, uma vez que eu estava interessado em estudar a dinâmica do jogo, seu funcionamento e as respostas que os jogadores davam por meio de suas ações às propostas do pré-texto, acabei investindo pouco em cenário e figurinos. Isso fez com que os jogadores levantassem tais questões.

O jogador Rodrigo Benza, em sua entrevista, declarou:

“Eu sentia que faltava ação, no sentido teatral, de que aconteçam coisas. (...) também fiquei com a sensação de que não foi nem uma coisa nem a outra. A Samantha<sup>68</sup>, por exemplo, ela falava que aquilo não era RPG, já eu, que tenho uma experiência em teatro, mas não conhecia RPG, achava que não estava fazendo teatro e que só se estava fazendo RPG. Então, nenhum dos dois grupos ficava satisfeito, porque não se estava fazendo nem uma coisa e nem a outra. Nesse sentido, eu acho que como experimento foi bem “legal”, mas, para que dê certo, tem que se levar em conta para que seja uma coisa e outra. Pegar o melhor das duas práticas.” (Benza, R. Entrevista cedida em 19/09/2011).

Ou seja, a falta de clareza de elementos teatrais dificultava a ação dos jogadores mais habituados com teatro. Faltava “algo a ser visto” e “algo a ser mostrado”. Por outro lado, os jogadores de RPG – habituados a construir a narrativa por meio da imaginação – não entendiam o porquê da reclamação dos outros jogadores (com formação teatral) com relação a tais elementos teatrais e também ficavam incomodados com o fato do jogo não definir claramente as regras (típicas do RPG) e acabavam ficando inseguros com relação às cenas mais complexas para o *ROLEPLAYING GAME*, ou seja, aquelas ligadas a disputas que normalmente envolveriam dados.

Para o leitor que não está acostumado a jogar RPG, ilustro com um exemplo: Em uma LARP convencional - de vampiros, por exemplo – o jogador anota em sua ficha alguns

<sup>67</sup> E nesse caso não vou me aprofundar com relação ao teatro pós-dramático ou ao teatro performativo.

<sup>68</sup> Participante da primeira prática na Casa do Divino. Nunca havia feito teatro, mas já jogava RPG há alguns anos.

poderes mágicos que o seu vampiro possui, dentre os que o jogo oferece. Ele recebe cartões que representam “pontos de sangue” que ele entrega ao mestre quando quer usar um de seus poderes. Ele anuncia: “vou ficar invisível usando ofuscação”. Entrega ao mestre um de seus “pontos de sangue” e joga Jô-quem-pô <sup>69</sup> com ele. Se o jogador vencer o mestre na disputa, torna-se invisível. O jogador faz um movimento que representa que está invisível e todos os demais jogadores passam a agir como se realmente ele não estivesse mais visível. Quando o jogador entrega todos os seus “pontos de sangue” ao mestre, não pode mais fazer magia até conseguir recuperá-los.

Em nossa prática, cortamos o uso de dados e, por consequência, eliminamos este tipo de expediente de uso de cartões de pontos e poderes predefinidos. Sem poderes escancarados e uso de magia, o caráter de jogo de fantasia, característico do RPG, se perdeu um pouco. Para tentar abordar o problema e solucioná-lo nas duas pontas (a teatral e a do RPG) passei a instruir os jogadores a buscar fisicalizar suas ações, no sentido que é proposto por Spolin (2000, p.14), para ela, a realidade é física e é nesse meio físico que uma dada realidade pode ser percebida e comunicada pelo aparato sensorial. Partindo desse princípio, passei a instruir os jogadores a “mostrar, não contar” conforme orienta a referida autora (SPOLIN, 2000, p.32).

Dessa forma, comecei a congelar ações de alguns jogadores para que eles assistissem à ação de outros. Também orientei as jogadoras a realizar os rituais do grupo das mulheres – que deveriam ocorrer na floresta – no meio dos homens, na sala de reuniões, durante a festa dos pescadores, com os jogadores homens vendados. Dessa forma, os homens não estariam vendo o que estava acontecendo, mas poderiam sentir que algo estava ocorrendo. As mulheres dançaram, acenderam velas, incensos e serviram chás aromáticos e falavam em seus ouvidos. Ao final do ritual, as mulheres se retiraram e terminaram o trabalho na floresta, enquanto os homens – que estavam em uma cena congelada – foram orientados a reagir ao acontecimento como um delírio coletivo, algo com que deviam se deixar afetar, mas que não sabiam muito bem o que era.

Sobre essa experiência, o jogador Wagner Monteiro <sup>70</sup> comenta em seu relatório da prática:

“Quando os elementos teatrais foram introduzidos ficou mais interessante, por exemplo, quando apagaram-se as luzes, acendeu-se uma vela e cada um expressou um pensamento como se fosse consigo mesmo, ou quando um personagem foi até outro com a vela e lhe disse uma frase. Ou quando o grupo

<sup>69</sup> O que equivaleria a rolar dados no jogo de mesa.

<sup>70</sup> Atualmente mestrando em Artes Cênicas do PPGT da UDESC. Na época era graduando em Artes Cênicas da mesma instituição. Foi convidado a participar da prática por já ter experiência teatral.

das mulheres realizou um ritual trabalhando com os sentidos da audição, e do cheiro dos homens que ficaram congelados e de olhos fechados.” (MONTEIRO, W. Relato de experiência sobre a prática enviado por e-mail. Nov. 2010).

E Katiúcia Heckler<sup>71</sup> comenta:

“Não sei se a proposta do jogo exige uma imersão total no personagem, mas nos momentos em que pudemos colocar isso em pauta como o ritual, as cenas que assistíamos foram bem interessantes, nesses momentos acho que tivemos mais liberdade de experimentar a coisa mais teatral, o que poderíamos ter explorado mais vezes.” (Katiúcia Heckler. Relato de experiência sobre a prática enviado por e-mail. Nov. 2010).

A partir de sugestões como esta, dadas durante a primeira prática ou apresentada pelos jogadores em seus relatos de experiência, passei, na segunda prática, a usar mais dessa estratégia de cenas congeladas e explorei a fisicalização. Além disso, investi em definir cenários e propor que os jogadores usassem figurinos durante o jogo. Dessa forma os elementos que caracterizam o teatro poderiam se tornar mais evidentes, e a imersão dos jogadores no universo do jogo poderia ser ampliada. Na prática da UDESC, os jogadores reagiram bem à proposta de fisicalização, sendo que um dos jogadores fez com que seu personagem só conseguisse andar em uma cadeira de rodas e apresentava dificuldades motoras e distorções nos movimentos e na fala, e outro jogador usou um personagem mudo.

Marcos Laporta, que jogou com o personagem mudo, relata tal experiência:

“Meu personagem começou surdo-mudo. Na verdade ele sempre escutou e falou... Era tudo um plano para que num dos cultos do pastor eu falasse e dissesse que era um milagre, e assim ganhasse a confiança do pastor. Meu objetivo era me tornar vereador da cidade, o que não foi cumprido, pela falta de tempo. Nos rituais eram usadas adolescentes (os rituais acabaram sendo realmente reais<sup>72</sup>), para que engravidassem, e para que D’Rejane (Renatha Lino) roubasse os filhos delas e cuidasse deles.” (Laporta, M. Relato de Experiência enviado por e-mail, Nov. 2011).

Levando-se em conta que os jogadores da prática da UDESC já haviam passado por dois semestres de improvisação e conheciam os princípios da metodologia de Viola Spolin, notei que se mostravam agora mais propensos a fisicalizar suas ações. Suponho que se jogássemos com um grupo sem nenhuma experiência teatral teríamos mais dificuldade nesse aspecto.

---

<sup>71</sup> Katiúcia era estudante de artes cênicas da 6ª fase do curso de artes cênicas da UDESC e monitora da disciplina de Fundamentos do Ensino do Teatro II, cuja professora responsável era a Dra. Beatriz Ângela Vieira Cabral, orientadora dessa pesquisa.

<sup>72</sup> No sentido de que aconteceram durante o jogo - com os personagens - e não ficaram no campo da narração. Para que fique claro, os rituais não foram realizados com os jogadores, mas sim com seus personagens, dentro do contexto de ficção.

Penso que aqui se estabelece uma pequena dificuldade na relação entre a necessidade de ação física, a tradição de um jogo de fantasia e o direito legítimo a fantasiar. Tal relação é largamente explorada no campo teatral e, ao ser superada pela ênfase na ação física, potencializa a teatralidade do jogo, o que parece ser uma saída para o problema.

**b) O pré-texto em relação ao texto original de Arthur Miller ou o problema da “Novela Mexicana”.**

A passagem do texto teatral para o pré-texto implica em uma transformação e em uma re-escrita. O pré-texto é antes de tudo uma invenção do mestre do jogo, que usa de alguma referência para construir a narrativa do seu jogo. Segundo Hitotuzi, no caso do Drama, a exploração temática, no lugar da encenação de textos teatrais é uma característica compartilhada pelos Dramas de Heathcote e O’Neill. Mesmo em circunstâncias em que um texto de terceiros seja utilizado em sala de aula, Heathcote sugere a reconstrução ou reinterpretção do material (HITOTUZI, 2007, p. 185).

No jogo de RPG, os textos, fábulas, filmes e literatura de massa se tornam enredos de jogo destinados basicamente à diversão. A esse respeito, Rodrigues (2004, p.143) comenta que o RPG é um produto da cultura de massa destinado ao lazer, voltado a um público predominantemente jovem de classe média para cima. Rodrigues afirma que na literatura de massa, as personagens da obra de ficção podem ser transferidas para locais, épocas, papéis diferentes das originais, sem que isso cause prejuízo à funcionalidade do enredo. A partir disso, a autora defende a literatura de massa, dizendo que apesar de sua aparente simplicidade, produz narrativas de qualidade. Ela argumenta que o apelo mítico, a competência narrativa e a forma prazerosa com que as obras de massa são oferecidas ao público deixam claro que não há demérito em sua produção (RODRIGUES, 2004, p.143). A leitura de Harry Potter<sup>73</sup> ou os quadrinhos de Will Eisner<sup>74</sup> são literatura de massa, mas são bons exemplos de inegável qualidade artística.

A literatura de massa trabalha com estereótipos, não aprofunda o que considera bem e mal, cria variantes para um mesmo tipo de estrutura, reforça as expectativas da população média e tende a ser conservadora pela reiteração de esquemas. Se a crítica à produção de

---

<sup>73</sup> J.K Rowlings

<sup>74</sup> Autor da série de quadrinhos “*The Spirit*”. Foi também o responsável por transformar os quadrinhos em *graphic novels* (ou novelas gráficas) e os elevou à qualidade de arte sequencial. Dentro desse mesmo contexto, temos, por exemplo, Frank Miller, um dos principais autores dos quadrinhos da Série Batman que, apesar de não gozar do mesmo *status* de artista que Will Eisner, também tem uma produção de inegável qualidade.

literatura de massa é que ela se apresenta como pouco reflexiva, a esse respeito, Rodrigues (2004) nos lembra que obras da chamada alta cultura também podem ser pouco reflexivas e nos aponta o modo como Sófocles, Ésquilo e Homero buscavam legitimar o poder de sua época com seus escritos. Cervantes e Machado de Assis escreviam com o foco na leitura de massa. Todos são considerados grandes autores da literatura e da filosofia e a ideologia implícita em seu discurso pode até servir para questionar a sua obra, mas não a invalida.

O RPG vale-se do modelo de narrativa épica<sup>75</sup>, seguindo normalmente a estrutura da saga do herói, proposto por Campbell (2004). Os personagens, normalmente nos jogos de RPG já vêm prontos ou o modelo é muito claro para o universo de jogo. Os tipos mais comuns de personagens, tais como guerreiros, magos, anões, elfos, vampiros, são, como nos aponta Serbena<sup>76</sup> (2006, p.82), tipos que remetem a símbolos e arquétipos dos quais nos falamos Campbell e Jung. Esses mesmos arquétipos servem de base para produzir histórias bastante conhecidas no mundo da ficção de massa, como é o caso dos quadrinhos de Super Heróis, de filmes como *Star Wars*<sup>77</sup> e livros como os do detetive Sherlock Holmes<sup>78</sup> e do mago Harry Potter.

Por outro lado, o texto de Miller – base do nosso pré-texto - que trata dos acontecimentos da cidade de Salém, não tem relação com a literatura de massa. Seu texto é um drama, cujo tema dificulta a identificação do personagem principal. Não existem propriamente heróis. Talvez existam mártires, mas não heróis. Os moradores de Salém são pessoas fixadas à terra e à fé. Seus conflitos são mundanos e estão ligados à questão agrária. Há também a questão da sexualidade, uma vez que em uma comunidade com um modelo religioso cristão tão rígido, qualquer expressão de desejo era vista como pecado. De certa forma, o desejo de Abigail Williams por John Proctor e o seu movimento para convencer Tituba a fazer um ritual na floresta para que assim ela pudesse conquistá-lo, de certa forma deflagrou todo o conflito da peça. A peça de Miller tem caráter de manifesto político e aponta para as contradições da sociedade dos Estados Unidos da América dos anos 50.

Tínhamos então três modelos de construção narrativa se apresentando na construção do pré-texto. O primeiro é o modelo do RPG, que partia da estrutura dos textos típicos da literatura de massa, com características próprias e regras definidas para elaboração do jogo. O segundo é o texto de Miller, com características do drama moderno, com personagens, enredo,

<sup>75</sup> Não estou falando aqui do modelo épico proposto por Bertold Brecht.

<sup>76</sup> Carlos Augusto Seberna é doutor em ciências humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina e escreveu sua tese sobre *O mito do herói nos jogos de representação (RPG)*.

<sup>77</sup> Direção de George Lucas e Steven Spielberg. O primeiro filme é de 1978.

<sup>78</sup> De Arthur Conan Doyle

intriga, começo, meio e fim. Por fim, o modelo do Drama como Método de Ensino, cuja estrutura do pré-texto se apresenta como forma aberta, sendo que em alguns momentos oferece apenas um argumento com o qual a turma de estudantes vai, pouco a pouco, construindo a narrativa. O RPG também parte de um pré-texto e a trama também vai se construindo pela ação dos jogadores. Todavia, este pré-texto se apresenta mais “fechado” que no Drama, especialmente porque geralmente no jogo existem personagens pré-definidos antes do início do jogo, o que não costuma acontecer no Drama.

Unir esses três modelos em uma única proposta foi bastante difícil e o jogo ficou um pouco sem ação durante a primeira prática. As cenas ficaram um pouco repetitivas por faltar clareza com relação ao local do jogo e o contexto. Como estes elementos não estavam claros os jogadores sentiram dificuldade de se envolver com a trama do jogo e manter os espaços combinados. Nesse sentido, o jogador Wagner Monteiro afirma:

“O espaço para o jogo, na minha opinião, em alguns momentos se apresentou de forma confusa. A maior parte das atividades foi realizada dentro da sala que ‘em jogo’ poderia representar qualquer lugar. Como preferiu-se utilizar todo o espaço em volta da sala, algumas vezes achei que estes espaços não foram apropriados adequadamente pelos jogadores. Em algumas situações, por exemplo, eu me aproximei de alguns jogadores e eles disseram que estavam na floresta e que eu não podia interagir com eles, mas esse espaço não havia sido criado e no dia que cada jogador escolheu um espaço e o que aquele espaço representava para ele, aquele ‘espaço da floresta’ tinha sido escolhido por outra pessoa, como sendo outro lugar diferente da floresta.” (Relato de experiência do jogador Wagner Monteiro enviada por e-mail. Nov. 2010).

Durante a primeira prática, os jogadores comentaram bastante a respeito do pré-texto. Um dos problemas apresentados foi que estes textos apresentavam muitas situações triviais. O fato de os personagens de “As Bruxas de Salém” estarem diluídos na trama do jogo em mais de um personagem, bem como a própria trama ser bastante simples, com muitas relações amorosas e casos extraconjugais entre os personagens, fez o enredo, muitas vezes, ficar em um nível um pouco superficial.

Segundo a jogadora Samanta R. Michelin,<sup>79</sup>

o jogo tomou um rumo muito dramático, sendo que, no final, a história mais parecia uma novela mexicana do que uma aventura de RPG (Michelin, S. R. Relato de experiência enviado por e-mail. Nov. 2010).

---

<sup>79</sup> Samanta não possuía experiência teatral, porém já era jogadora de RPG com boa experiência. Ela, Fernando P. Gonçalves, Felipe Rocha e Joyce Andrade compunham o corpo dos jogadores que já possuíam experiência teatral. Contudo, apenas Samanta não possuía nenhuma experiência com teatro neste grupo.

Buscando superar essa dificuldade, na segunda prática, realizada na UDESC, procurei trabalhar mais com o pré-texto durante o processo, dividindo o jogo em episódios – seguindo o modelo do Drama – e procurando trabalhar nos três primeiros encontros com a elaboração desse espaço cênico e dos personagens para que o pré-texto se consolidasse<sup>80</sup>. Apesar de termos menos encontros do que na prática anterior, preferi gastar mais tempo em elaborar bem o contexto de ficção, não só redigindo melhor o pré-texto do jogo para deixá-lo mais compreensível, mas também procurando estabelecer bem os locais onde as coisas aconteciam e quem eram os personagens dessa história para, daí sim, inserir as fichas de personagem para que os jogadores pudessem preenchê-las. Podemos ver o resultado disso no relato da jogadora Tainá Fronner, que participou apenas da segunda prática:

“Nós tivemos mais espaço para criação e envolvimento com os outros personagens<sup>81</sup>. Achei interessantes os problemas propostos por todos e como eles tinham ligação entre si.” (Relato de Experiência de Tainá Fronner, enviado por e-mail. Nov. 2010)

E o jogador Luiz Ricardo comenta:

“Gostei muito do contexto que foi usado para as Bruxas de Salém, você soube muito bem diferenciar o personagem do mestre/ator, nos guiando de forma criativa e dinâmica para o imaginário de São Sebastião. Eu, em particular, gostei muito das intervenções feitas nas fichas, tal qual a criatividade dos colegas na questão dos personagens e histórias.

O único pecado no processo, como já foi dito, foi o curto espaço de tempo, que impossibilitou o desenvolvimento das histórias - que estavam bem estruturadas, apesar de muito interligadas - e o direcionamento para o caso principal: a pequena Betty.

Mas tirando isso, foi uma experiência ótima enquanto personagem e enquanto ator; pudemos perceber o RPG no Teatro e como ajuda em diversos aspectos.” (Relato de Experiência do jogador Luiz Ricardo, enviado por e-mail. Nov. 2010)

Dessa forma, investindo mais em atuação e em contextualização, pude criar um ambiente mais propenso à agência dos jogadores. A partir daí, o jogo pôde se desenvolver com mais clareza, pois os jogadores – acredito – sentiam-se mais seguros para atuar no universo de ficção proposto.

## 2.11 A SEGUNDA PRÁTICA: 5 ENCONTROS DURANTE AS AULAS DE METODOLOGIA DO ENSINO – CURSO DE ARTES CÊNICAS – UDESC

<sup>80</sup> Isso não costuma ser feito no jogo de RPG e, apesar de ser lugar comum do teatro, é raro no *ROLEPLAYING GAME*.

<sup>81</sup> Ela está comparando a nossa prática com o processo de drama que sua turma havia participado alguns meses antes, durante as aulas de Metodologia do Ensino do Teatro.

Tratava-se de um grupo formado por alunos de uma mesma turma de 2ª fase do curso de Artes Cênicas da UDESC, que já havia passado por dois processos de Drama e quatro dos trinta e dois participantes já haviam participado do jogo de RPG do primeiro experimento na Casa do Divino.

O pré-texto desta prática é muito semelhante ao primeiro, mas foi redigido como um sermão e não foi entregue para os jogadores lerem. Nessa prática, o mestre - a partir da estratégia didática do “Professor Personagem” do Drama - entrou no jogo como um interventor da igreja vindo da capital. O discurso do Interventor apresentou a situação, o local, os subgrupos e os personagens principais.

Os jogadores, ao entrarem na sala de jogo, foram recebidos em um ambiente previamente cenografado, lembrando as características de uma igreja. Os participantes rapidamente reagiram, cantando hinos religiosos cristãos, ajudando no clima do jogo. Os jogadores conheceram os três grupos da prática anterior e ficaram conhecendo um quarto grupo, chamado de “posseiros”.

O sermão dado pelo interventor encontra-se nos anexos e é muito semelhante ao texto da primeira prática. As fichas de personagem dessa etapa também se encontram nos anexos. O mapa de relações se encontra no final das descrições de atividades.

## 2.12 O PRÉ-TEXTO DO JOGO E AS FICHAS DOS PERSONAGENS

A partir das indicações recebidas no primeiro jogo, refiz a trama que eu deveria ler para os jogadores, no papel de um interventor.

### **A Terra dos Pecados**

Irmãos,

Cá estamos distante da costa, espremidos entre o mar e a floresta. Numa ilha, distante dois quilômetros da cidade mais próxima, formada por ruas de barro cercadas por uma floresta, considerada tenebrosa pelos moradores, se não, a própria imagem do inferno na terra.

Nossa vida não é das mais tranquilas. Nossa população nativa, de pescadores, é gente de muita fé. A presença de Deus é marcante; a Palavra de Cristo é lei e qualquer outra

vertente religiosa, seja de matriz cristã ou não, nós repudiamos – são projetos do demônio para dominar a humanidade e construir na terra o seu reino de vilania.

O cristão verdadeiro é devotado para a fé, para o trabalho e para a família. Não é só a religião que move as pessoas para o trabalho nessa cidade. O vento frio e a água gélida do mar, as dificuldades financeiras e, ainda, a esperança de construir na nova terra um local de prosperidade longe da metrópole faz dos cidadãos gente de trabalho, coragem e devoção.

Mas, há moradores que têm vendido suas terras para estranhos, o que vem causando mudança em nossos costumes. Sabemos que três grandes famílias dominam nossa comunidade: a família do pastor, a família do vereador e a família do dono da empreiteira. Também vivem aqui alguns posseiros recém-chegados.

A família do pastor representa a unidade da fé. Trabalha incessantemente para manter a igreja em bom estado. Sabemos todos de sua luta para espantar o demônio desta localidade e ajudar cada um de nós a prosperar financeira e espiritualmente, longe do jugo de Satã e da miséria - todos que entram na igreja prosperam. Uns mais e outros menos, mas todos prosperam pela fé.

O vereador (o único eleito na vila) era antigamente, o chefe da associação dos pescadores. Após seu casamento com a filha do pastor, o apoio da igreja ajudou-o a eleger-se como vereador. Ele tem uma série de agregados, todos pescadores. Costuma passar três ou quatro dias da semana na capital e os outros dias vem para a Ilha de São Sebastião para ver como anda o trabalho na pesca e para reunir-se com as suas bases políticas.

A família do dono da construtora é a mais rica da localidade. Sua empresa é grande, com atuação fora da ilha. O chefe da família há muito tempo entendeu que a vida na pesca não levava a nada e resolveu tornar-se um construtor. O chefe da família é casado, também tem filhos. É um homem de meia idade e muito bonito, o que atrai as mulheres. Por conta disso, são famosas as brigas entre ele e sua esposa, muitas delas em público. Apesar dessas cenas de ciúmes, sua conduta é muito correta e devota a Deus.

Também existem posseiros nessa terra. Sei que eles entraram aqui há pouco tempo em uma terra onde iam ser construídas algumas casas. Sei que os forasteiros também temem a Deus e pro isso acho que podemos resolver o problema da invasão de terras por meio do diálogo e da fé.

Em nossa pequena vila, um caso estranho se instaura. Noite após noite, velas, alimentos, bebidas, e instrumentos estranhos têm aparecido nas ruas, esquinas e portas das casas. Para piorar a situação a filha do pastor, a pequena Betty, de apenas 10 anos, que é considerada uma pequena jóia entre os habitantes dessa localidade, encontra-se seriamente doente. Os médicos

já informaram que desconhecem a causa e acreditam que trata-se de fontes malignas não naturais. O pastor tenta descartar a hipótese de uma presença demoníaca na cidade, mas a notícia já se espalhou e obrigou o pastor a mobilizar investigação para verificar se existe a possibilidade de uma intervenção satânica na comunidade agindo sobre a saúde da menina. Caso se encontre indícios da presença demoníaca será instaurado inquérito maior para identificar se existem atos de bruxaria na cidade. Caso isso seja comprovado, os responsáveis serão punidos.

### **As Famílias:**

(As tramas de subgrupos dos construtores, da família do pastor e do vereador na prática da UDESC eram iguais às da prática na Casa do Divino. Nesse caso, apresento aqui apenas as tramas de subgrupo dos posseiros, que não existiu na prática da Casa do Divino).

#### **Família dos posseiros**

São invasores de terras. Antes de morarem na ilha de São Sebastião já viviam como pobres moradores de favela na capital.

Certo dia, o vereador foi até a cidade e prometeu terras para morar em uma ilha. A proposta pareceu atraente e os posseiros tomaram barcos rumo à ilha, com a intenção de nunca mais voltarem à cidade. O vereador, contudo, pediu sigilo quanto à sua participação nesse acordo. Eles não falam que quem organizou a vinda dos posseiros até a ilha foi ele.

Outra coisa. No pouco tempo que estão aqui, algumas pessoas da cidade passaram a se interessar pela família dos posseiros. O pastor tem vindo aqui e prometeu montar uma igreja para eles e também conquistar donativos e ajuda em alimentos em troca de uma “ajudinha”. Ele pediu que acendessem velas pela cidade, criassem um clima de terror para assustar os moradores da comunidade fazendo parecer que existe na ilha uma presença demoníaca. Ele paga semanalmente para que façam isso e também exige silêncio.

Os posseiros têm um líder e uma organização de moradores.

## 2.13 COMENTÁRIOS SOBRE OS ENCONTROS

### **Dia 26/ 10 (Primeiro dia):**

A atividade ocorreu no espaço 1 da UDESC.

Iniciei a atividade criando uma cena na igreja. Organizei as cadeiras da sala em forma de plateia de uma nave de igreja e coloquei um altar na frente do grupo contendo uma vela, uma bíblia e uma garrafa com água. Quando os participantes (alunos da disciplina de metodologia de ensino do teatro) entravam na sala, foram recebidos por mim, no papel de Alex – O Interventor – e dizia a todos “Louvado seja o Senhor”. O grupo espontaneamente começou a cantar “Erguei as mãos/ e dai Glória a Deus...”, demonstrando que estavam entendendo o contexto do jogo e que estavam à vontade com o espaço.

Com todos acomodados, iniciei a cena do culto. Primeiramente recitei passagens da bíblia e posteriormente apresentei o texto base do jogo (Terra dos Pecados). Informei sobre a existência de subgrupos e disse que os participantes deveriam reunir-se em quatro grupos (o grupo do pastor, o grupo do construtor, o grupo do vereador e por fim o grupo dos posseiros). Cada um falou um pouco sobre a conduta dos outros moradores e sobre coisas estranhas que vinham acontecendo. Esses relatos ocorreram de maneira espontânea e tinham a finalidade de trabalhar com a capacidade de improvisação dos jogadores e também auxiliá-los no processo de imersão da trama do jogo.

O grupo levantou algumas práticas que a comunidade considera pecado:

- Praticar outras religiões que não a do grupo;
- Ler revistas impróprias;
- Comunicar-se por meios eletrônicos com outras pessoas;
- Dançar na floresta (seja vestido ou nu).
- Beber álcool e fumar;

O pastor informou o grupo que o dízimo da igreja está atrasado. Lembrou o grupo que atrasar o dízimo é pecado. Os participantes escolheram espontaneamente em qual grupo gostariam de participar do processo. Reuniram-se e escolheram um lugar no espaço para definir os personagens. Cada participante criou um personagem e definiram em grupo as inter-relações. Apresentei-lhes um texto sobre os segredos e objetivos de cada jogador e eles anexaram esses segredos aos objetivos dos personagens.

Em seguida fizemos uma roda e apresentamos os personagens aos demais jogadores. Cada um falou um pouco sobre os seus personagens e em seguida falaram sobre alguns pecados que ocorrem na ilha. Apontaram as falhas dos outros e os personagens começaram com as acusações mútuas no intuito de encontrar os responsáveis pelos problemas ocorridos na Ilha de São Sebastião, local onde ocorrem os acontecimentos do jogo.

Por fim, fechamos com uma cena de culto conduzida pelo jogador que faz o pastor. Nesta cena ficou acertado que o “culto” do dia seguinte seria conduzido pelo pastor. O pastor recebeu uma bíblia e reforçou a ideia de que zelará pela comunidade.

Encerramos a atividade com esse culto.

### **Atividade do dia 27/ 10 (Segundo dia):**

A atividade desse dia iniciou-se com o culto que o jogador que interpreta o pastor elaborou no dia anterior. Neste culto, o pastor e sua mulher apresentaram os fundamentos da sua igreja e reforçaram o problema ocorrido com pequena Betty.

Enquanto ocorria o culto, eu distribuí alguns trechos do texto “As Bruxas de Salém” (Ver os trechos do texto nos anexos), que é o pré-texto do jogo e pedi para que os jogadores relatassem os fatos ocorridos com seus personagens, com base nos trechos do texto. Todos os jogadores apresentaram seus trechos e o pastor e os demais jogadores teceram comentários. Em seguida, os jogadores se reuniram nos subgrupos e montaram pequenas cenas para mostrar a dinâmica de cada família aos demais jogadores. Quando apresentaram, cada grupo teve aproximadamente dois minutos para mostrar o grupo.

Terminada essa demonstração, combinamos de mostrar os espaços da cidade e de montar as fichas de personagem no próximo encontro.

### **Atividade do dia 3/ 11 (Terceiro encontro):**

Iniciamos com um aquecimento corporal e em seguida conversamos sobre a dinâmica da montagem de personagens. Falei sobre o fato de que pegaria os personagens novamente, após o preenchimento da ficha e avisei que iria acrescentar elementos novos à trama. Disse que ao final da roda todos nos colocaríamos no espaço como personagens. Ainda na roda, pedi para os jogadores falarem o nome dos personagens e se o seu personagem deseja saber ou fazer no jogo.

Na sequência, os jogadores se deslocaram pelo espaço falando para si o que desejavam fazer ou saber. Pedi que aumentassem os gestos e se juntassem em duplas. Primeiramente uma dupla deveria ser formada com outro jogador com quem o seu personagem já tivesse uma relação estabelecida. Em seguida deveriam juntar-se com outro personagem com o qual não houvesse ainda uma relação. Com esses personagens, os jogadores mostraram para os demais alguns diálogos, e em seguida criaram pequenas cenas em alguns locais da cidade onde o jogo se passa.

Após essa demonstração, os jogadores reuniram-se novamente em grupos e criaram suas fichas de personagem. Foi-lhes recomendado que buscassem relações com os demais jogadores. Essas interações entre os jogadores deveriam ser transformadas em segredos e objetivos comuns dos personagens, que deveriam constar na ficha. Estimulei os participantes a sair dos seus grupos e buscar estabelecer vínculos entre os personagens. Esse processo aconteceu em uma proporção menor do que eu imaginava e tive de interferir um pouco para que a interação acontecesse de verdade.

Durante esse processo de montagem de personagem instruí o Márcio (pastor) a levar um saco com artefatos mágicos para o grupo dos posseiros, pois o pastor e esse grupo têm um acordo no qual os posseiros criam cenas de falsas magias para assustar a comunidade para, assim, o pastor manter o controle pelo medo.

Ao final da montagem dos personagens, os jogadores foram à floresta para ver o que ocorreu nesse cenário (no caso, fomos para o bambuzal atrás do Espaço 1 do CEART, UDESC). Os grupos falaram sobre as magias na floresta e fomos também para onde ocorreram os deslizamentos de terra. Lá os construtores falaram sobre a catástrofe que move o jogo e também sobre as invasões de terras.

Quando o grupo voltou à sala, ali havia uma série de velas acesas e um sapo com um bilhete na boca. Este bilhete continha o nome do líder dos construtores. Terminei o dia de jogo nessa cena. Avisei os participantes que iria mexer nas fichas de personagens e os informei sobre o fato de não termos jogo na próxima semana.

### **Atividades do dia 16 e 17 (Quarto e Quinto dia)**

Trabalhei basicamente com exploração de cenas teatrais a partir de matrizes do jogo. Na terça-feira (16) dividi o grupo em homens e mulheres e a partir daí criamos cenas sobre a política da cidade (homens) e a confraria das mulheres. O espaço foi dividido em palco e plateia e os grupos mostraram, em trios, as questões relacionadas aos segredos e aos acontecimentos do jogo.

Na quarta-feira entreguei os personagens para os jogadores, modificados por mim e amarrados na trama. Iniciamos com um “culto” e aconteceu um “milagre”, pois o personagem que era supostamente mudo, voltou a falar. Ele não era mudo de verdade, mas a fala dele ajudou a manter a ideia de divindade que o pastor quer passar sobre si para os personagens moradores da ilha.

Em seguida, trabalhamos na caracterização de personagens, com uma arara no espaço para utilização dos figurinos e composição de cenas. Na parte do jogo livre, definimos os espaços da sala como espaços da cidade. Isso ficou um pouco confuso. Acredito que para funcionar, temos de trabalhar um dia inteiro só com a definição dos espaços.

As cenas aconteciam simultaneamente e em seguida eram paralisadas para se dar o foco para uma cena só, depois voltava-se para o jogo. Os jogadores demoram um pouco pra entrar no clima desse trabalho e entender como acontecia isso no jogo. Tudo acontece de modo muito rápido e os jogadores trocam de duplas de maneira inesperada.

### **Atividades do dia 23 de novembro (último encontro):**

A atividade desse dia visava finalizar a trama. Para isso, deveríamos apresentar situações em que o jogo levasse os jogadores a improvisar a partir dos segredos dos seus personagens.

Tivemos de usar a sala do Espaço II, pois o Espaço I, que era nossa sala habitual, estava sendo usado para uma encenação. Preferimos não interferir no cenário da encenação, por isso mudamos de sala, o que causou certo desconforto para a turma e acredito que tenha criado certa resistência inicial ao jogo por parte dos alunos.

Inicialmente, fizemos um aquecimento corporal e colocamos os figurinos e entreguei as fichas de personagens. Na sequência, no papel de Alex, lembrei aos jogadores todos os acontecimentos do jogo. Lembrei-os da história da pequena Betty, da trama dos invasores e da questão dos ritos de magia na floresta. Disse que era dia de revelar os segredos e pedi para que alguém entrasse no meio da roda para falar.

Pouco a pouco os jogadores foram entrando. No início, eles ainda não lembravam direito da trama, mas em seguida, já estavam bastante envolvidos. Primeiramente, os participantes assumiram uma atitude mais narrativa com relação aos fatos e aos poucos foram estimulados a encenar situações em que os acontecimentos se desenrolavam. As cenas tratavam da chegada dos jogadores em casa após as revelações de alguns fatos ocorridos na trama, tais como a descoberta de adultério do personagem da mulher do pastor e da revelação de parentesco entre o pastor e a filha do personagem líder dos empreiteiros.

Em uma das cenas da família do pastor, um dos filhos dele cometeu suicídio, e isso mudou completamente o jogo, uma vez que não se poderia ignorar esse fato na trama.

Em uma cena paralela, mulheres faziam um ritual na floresta e isso revelou o envolvimento das adolescentes da cidade com a família dos invasores. Numa terceira cena,

uma das invasoras matou o filho do empreiteiro (que usava cadeira de roda e sabia da verdade da história da pequena Betty e de vários segredos do jogo), pois tinha o interesse de que a sua ligação com o empreiteiro não fosse revelada.

O jogo terminou com o enterro dos dois mortos. Algumas tramas ficaram sem ser reveladas e por isso se fez necessário um dia de avaliação.

## 2.14 A AVALIAÇÃO DO JOGO

Ao final do segundo processo, fizemos uma roda de conversas com os jogadores. Os participantes fizeram alguns desenhos (que se encontram nos anexos III) e também levantaram algumas questões e apontamentos que posteriormente enviaram por e-mail ou apresentaram em entrevista, dentre os quais destaco:

- A) A importância da condução do mestre para o andamento do jogo;
- B) Os problemas que ausências (faltas) dos jogadores durante o processo podem acarretar;
- C) As dificuldades que alguns jogadores sentiram em se envolver no processo e os transtornos que isso causou para o grupo;
- D) O prazer e a diversão proporcionados pelo jogo;
- E) A falta de distinção clara e precisa entre Drama e RPG.
- F) O problema do foco no personagem da Pequena Betty.

Com relação à condução do mestre, os jogadores destacaram que no momento em que o mestre participava mais diretamente do jogo, o andamento da trama se tornava mais dinâmico. Eles afirmaram que em muitos momentos a atividade perdeu ritmo devido ao “jogo livre”, visto que alguns participantes ficavam perdidos na trama e com isso não conseguiam passar as informações necessárias. O mestre, como condutor da história, segundo os jogadores, os ajuda a manter o foco. O jogador Marcio Cardoso comenta:

“Algumas vezes não conseguia ter um aprofundamento do (meu) personagem e de jogador ao mesmo tempo. Talvez por não haver um “GUIA ou MESTRE” presente o tempo todo. Ao perceber a participação do “ANDRÉ” (...) inserido no jogo em alguns momentos, as coisas ficavam mais claras. Acontecia ali uma distinção clara entre os nossos objetivos e as condições de realização destes, propiciada pelas regras do jogo. Ou seja, o guia colocava os limites de cada situação. Colocava segurança para os jogadores.” (Cardoso, m. Relato de experiência enviado por e-mail. Nov. 2010).

Percebeu-se que as ausências dos jogadores é um problema sério, uma vez que um “nó” da trama fica faltando e certas informações acabam ficando presas na mão de um único personagem. Essa questão já havia sido levantada no primeiro processo, e tomei o cuidado de, na segunda prática, distribuir as informações mais importantes para mais de um personagem. Contudo, esse problema foi inevitável.

Na questão do engajamento, os jogadores disseram que em vários momentos perderam o foco. Por se tratar de um jogo com muitos jogadores e pelo fato desse grupo já ter muita intimidade, muitas vezes os participantes faziam piadas que não tinham relação com o jogo e se perdiam em discussões paralelas. Acredito que esse seria um problema comum em uma prática em escolas, pois nesses espaços, as crianças e adolescentes muitas vezes apresentam pouco interesse nas propostas apresentadas pelos professores. O grupo destacou novamente que o papel do mestre é fundamental nesse momento, no sentido de resgatar o foco do jogo.

Eles expressaram contentamento com o jogo e disseram ser uma prática muito divertida. A jogadora Tainá observou:

“O RPG me fez ter vontade de ir para aula, pois sabia que podia criar e me divertir ao mesmo tempo em que ajudava o André Sarturi na sua pesquisa, pois junto com a diversão havia também o comprometimento e interesse de minha parte, e acredito que da turma também<sup>82</sup>. A maioria dos colegas, pelo que pude perceber, também se envolveu e procurou aprofundar o personagem em cada aula”. (Fronner, T. Relato de experiência enviado por e-mail. Nov. 2010).

Com relação à dificuldade de diferenciar o Drama do RPG, novamente Tainá comenta:

“Este semestre trabalhamos variadas metodologias, entre elas, o RPG, coordenado pelo nosso colega e mestrando André Sarturi. Eu nunca havia participado do RPG, e não conhecia até então. Achei este trabalho muito parecido com o drama, inclusive acho que deveria ser explicada em detalhes, logo no primeiro encontro, a diferença entre Drama e RPG. Eu participei apenas das aulas de terças e quartas, e faltei no primeiro dia, então desconheço caso tenha acontecido este esclarecimento inicial, justamente pela minha falta é que senti falta.” (Fronner, T. Relato de experiência enviado por e-mail. Nov. 2010).

E de fato houve uma dificuldade de diferenciar o RPG do Drama, visto que a proposta, especialmente da segunda prática, mesclou muitos elementos do Drama e dos jogos teatrais

---

<sup>82</sup> Infelizmente, a ideia de comprometimento por parte da turma, expressa por Tainá, não era compartilhada por todos os jogadores, conforme pode ser observado nos relatos de experiência e nas entrevistas que se encontram nos anexos. De toda forma, ela se apresentou muito engajada com o jogo.

com as práticas de RPG. Estas questões também não estavam muito claras para mim num primeiro momento e só foram clareando à medida que a pesquisa avançava.

Também falaram sobre a dificuldade de visualizar a pequena Betty durante o jogo. Por não ser interpretada por nenhum jogador, os participantes reclamaram que era muito difícil trabalhar com o drama dela. Como cada personagem tinha um problema e um desafio pessoal, a trama principal (o caso da pequena Betty) às vezes acabava ficando de lado. Novamente, destacaram o papel do mestre em chamar o foco do jogo para a direção necessária.

Por fim, disseram ser uma atividade interessante, especialmente na relação com o personagem. Apegaram-se muito a eles e queriam ter tido mais tempo para jogar com eles. De minha parte, acredito que os jogadores gostaram do processo. Saí satisfeito da experiência, percebendo que é apenas o começo de um trabalho bem mais longo.

## 2.15 MAPAS DE RELAÇÕES E SEGREDOS DOS GRUPOS NA PRÁTICA DA UDESC

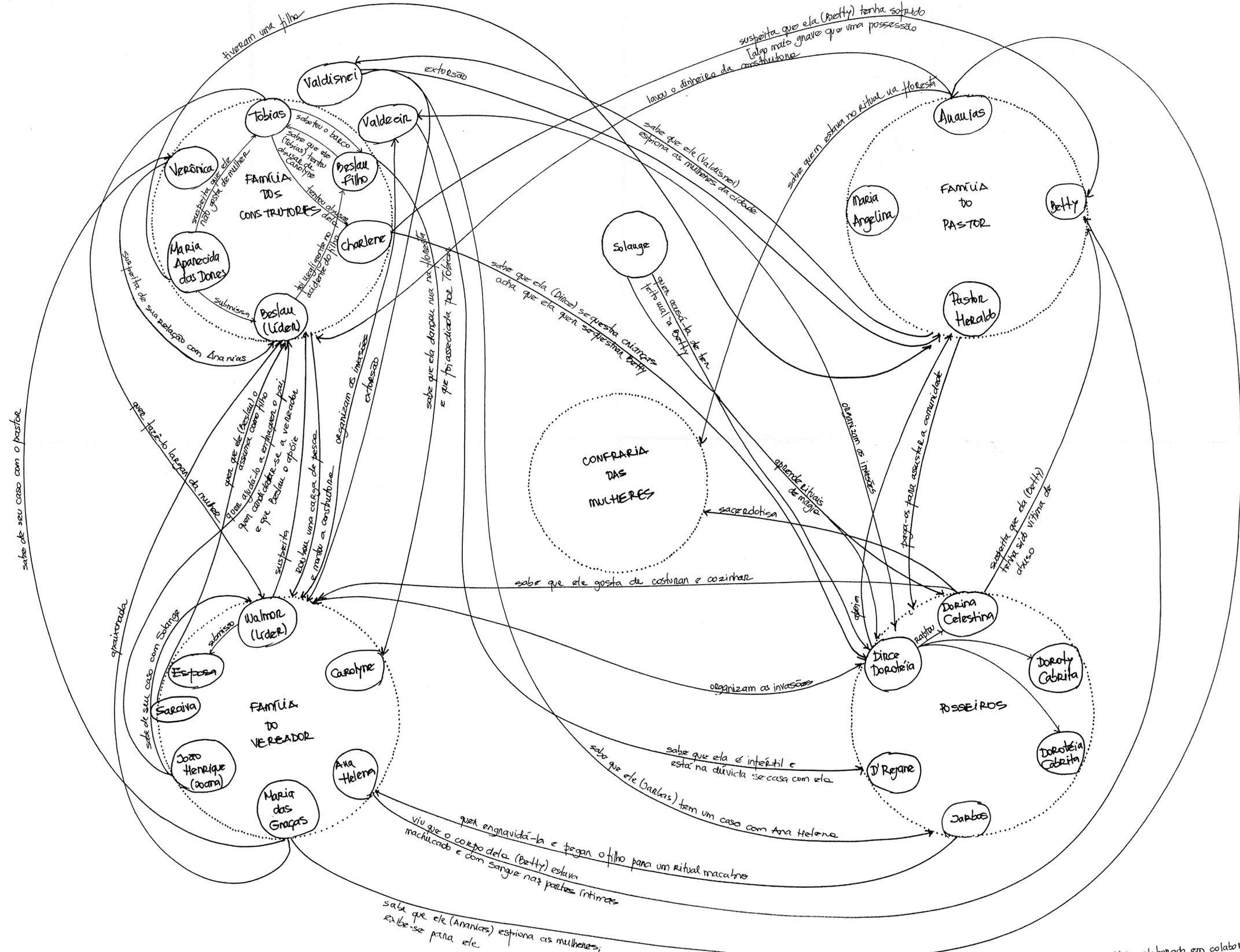
Na segunda prática possuíamos um grupo maior, o que impossibilitava a indicar as relações e os segredos num mesmo mapa. Por conta disso foram feitos dois mapas, sendo um para os segredos e outro para as relações.

Os mapas que se encontram na próxima página seguem as mesmas regras para leitura das intencionalidades de destinador e destinatário apresentada no primeiro mapa, sendo à base da flecha para o destinador e a ponta para o destinatário.

Como nessa prática o grupo dos posseiros teve jogadores interpretando seus membros, isso se reflete no mapa. Nesse caos, é possível ver um mapa mais equilibrado graficamente, pois o grupo dos posseiros é destinatário e também destinador.

Na segunda prática, podemos ver que o personagem Solange faz o mesmo papel que Ana Rosa na prática na Casa do Divino.

TERRA DOS PECADOS  
 PRÁTICA NA UDESC  
 MAPA II - SEGREDOS



Mapa elaborado em colaboração com Márcia Sousa Maio/2012.



## CAPÍTULO TRÊS

### QUANDO OS DADOS NÃO ROLAM

*O acaso.  
Cai a pluma,  
Ritmo suspense do sinistro.  
( MALLARMÉ<sup>83</sup>)*

Nessa pesquisa, aboliu-se o uso dos dados como meio de solução de problemas. Os caprichos dos dados foram substituídos pelas imprevisíveis escolhas dos jogadores, e também pelo diálogo e pelos acordos. A imprevisibilidade das ações dos jogadores está mediada pela ação do mestre e contornada pelos diálogos e pelo acordo entre os jogadores. Desta forma, os confrontos foram resolvidos pelos próprios participantes a partir dos desafios, deslocamentos e ênfases propostos pelo mestre. Partimos da noção de atuantes espectadores - noção presente no Drama - como o correlato mais próximo ao jogador de RPG.

Acolher as escolhas e modos de solução de problemas por meio da interação com outros jogadores foi a maneira encontrada para equalizar necessidades de atuação e solucionar impasses do jogo. Cada jogador vê o jogo por uma determinada perspectiva pessoal. Essa perspectiva estrutura-se a partir do pré-texto, dos interesses de seu subgrupo,<sup>84</sup> e da ficha de personagens, bem como das relações de afinidade estabelecidas com membros de outros grupos. É a partir desses elementos que se constrói a teatralidade do jogo.

Nessa pesquisa conduzi duas práticas. Na primeira, investiguei a teatralidade do jogo em si, realizando uma LARP aos modos convencionais, tal como os autores de RPG propõem, excetuando-se o uso de dados<sup>85</sup>. Utilizei como pré-texto a peça “As Bruxas de Salém” de Arthur Miller e transformei em um jogo cuja ação se passa no presente, em uma ilha de pescadores isolados. Ao final de cada jogo o grupo discutia quais elementos se relacionavam mais com o teatro, tal qual relata Marcio Cardozo,<sup>86</sup> um dos participantes, em sua entrevista:

A tensão que tinha lá (na igreja) era interessante e eu me lembro das reuniões que tinham depois (do jogo) não sei se tu se lembra? Era um debate sobre justamente onde não tinha tensão. “Aquilo dali escapou”... (Entrevista com o jogador Marcio Cardozo, cedida no dia 4/05/2011)

<sup>83</sup> CAMPOS, A; PIGNATARI, D; CAMPOS, H. **Mallarmé**. 3ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

<sup>84</sup> Podem ser grupos familiares, clãs, e outras formas de grupos.

<sup>85</sup> Em LARP normalmente não se usam dados propriamente dito, como no caso de outras modalidades de RPG. No lugar deles costuma-se jogar Jo-quem-Pô, par ou ímpar e outras disputas de sorte. Contudo, a finalidade é a mesma, e os dados só não são utilizados pro uma questão de praticidade.

<sup>86</sup> Márcio participou nas duas práticas. Na primeira foi ajudante do pastor e na segunda prática atuou como o pastor.

Paulatinamente, a partir dessas discussões, inseri alguns elementos capazes de criar um “algo a ser visto”, que permitia explorar elementos teatrais dentro da teatralidade do jogo. Na segunda prática colhemos as informações apresentadas pelos jogadores e, partindo do mesmo pré-texto, inserimos elementos vindos de metodologias tais como o Drama e dos jogos teatrais.

Entre os elementos que se destacam estão: o fracionamento do processo em episódios; o mestre de jogo agindo de maneira semelhante a um professor personagem; o uso de cenas congeladas; o uso de convenções teatrais tais como “mostre, não conte”; a ênfase na fisicalização das ações dos personagens.

Parti da noção de perspectiva e do papel do espectador com o intuito de identificar que tipo de teatralidade se estabelece nesse jogo e como é possível reforçar seus elementos eminentemente teatrais. Também busquei entender o que acontece quando o participante atua e, principalmente, tentar traduzir o que acontece quando o condutor, seja ele mestre de jogo, professor personagem ou diretor, atua ao mesmo tempo em que conduz o processo.

### 3.1 O PAPEL DO OBSERVADOR

Tanto a vida quanto a arte estão sujeitas a convenções. Para Féral, atores e espectadores interpretam papéis sociais e seguem convenções claras. Isso também ocorre quando somos espectadores. Féral (2004, p.35) afirma que teatralidade depende de um observador que atribua uma qualidade a uma obra, a uma pessoa ou situação, sendo esta a condição para a teatralidade.

A teatralidade, nesse sentido, tem a ver com a ostentação de signos, e o objetivo desta ostentação é atrair o observador para este signo. Este é também o objetivo do jogo de *Mimicry*, o qual busca imitar, representar ou criar um estado diferente do cotidiano, seduzindo tanto os outros jogadores quanto os observadores para esse universo de jogo, que, no fundo, não passa de ficção (CAILLOIS, 1994, p.52). Lehmann (2007, p.178) recorda que a ilusão sempre foi um subproduto do teatro e da fantasia do espectador, coeficiente de uma atividade conjunta. Segundo ele, uma análise das camadas de ilusão torna possível passar sem o ilusionismo, sem, com isso, deixar de ser teatro <sup>87</sup>.

Féral (2004) define o real como o que existe e a realidade como o que não é ficção. O teatro está inscrito no real. É real porque trata dos corpos dos atores e dos objetos. Também é

---

<sup>87</sup> “Quando se fala em ilusão, na maior parte das vezes é para enfatizar que não se deve perturbá-la. No entanto, ela sempre foi perturbada e o palco não precisa remediar isso” (LEHMANN, 2007, p. 175).

real porque está inscrito em um evento que pertence à realidade, porém, ao mesmo tempo está fora dela, e é diferente dela porque está em um mundo de ilusão. Portanto, a relação entre teatro e realidade salienta a questão da *mimesis*. Féral (2004) afirma existir uma confusão quando se fala neste conceito, pois este é tomado pela ideia de imitação. No entanto, quando Aristóteles falava em *mimesis* não falava em cópia, e sim que a tragédia era mimética a respeito da realidade, mas por outros meios. Então, por outros meios, a *mimesis* pode ser entendida por uma “tradução”<sup>88</sup>, e não uma cópia. Também é interessante recordar que a noção de teatro como cópia da realidade vem do século XIX, com o teatro realista e naturalista.

O problema do teatro e da realidade é que o teatro está ancorado no real e usa elementos da realidade. O teatro é real, pois os atores e o espaço teatral são reais. O que amplia o problema é que sabemos estar diante de uma representação e de uma imitação ao mesmo tempo<sup>89</sup>.

Podemos perguntar: Como entra a teatralidade nesse contexto? Féral (2004, p.34-35), nos diz que o teatro é a realidade que aponta a ilusão. Quando o vemos, projetamos teatralidade naquilo que vemos. A teatralidade pressupõe um acordo entre o ator e o espectador. Sabemos que as situações no teatro têm normas e regras<sup>90</sup> e é assim também na vida cotidiana. Existe aí uma dupla consciência da emergência da realidade social e de sua relatividade, de maneira que a vida real também é parte ilusão, o mesmo que no teatro.

A autora canadense nos relembra que o próprio espaço teatral possui teatralidade (FÉRAL, 2004, p.38). Podemos extrair algumas informações desta afirmação: a presença de ator não é elemento necessário para haver teatralidade (pode ser do teatro, mas não da teatralidade), tão pouco a narrativa é necessária à teatralidade. Féral cita o caso do teatro invisível de Boal e uma cena sobre o fumo<sup>91</sup>. Ela acredita que a teatralidade pode se dar como fenômeno *a posteriori* e cita este caso como exemplo. Ou seja, a teatralidade é um fator que está fora do tempo. Pode-se concluir, portanto, que a teatralidade não é um fator determinado

---

<sup>88</sup> A ideia de tradução remete ao sentido de transposição de um universo de signos para outro e, nesse sentido, podemos dizer que traduções podem ser relativamente simples, mais fáceis de se fazer (como transpor um texto em espanhol para o português, por exemplo) ou mais complexas (como quando traduziram pela primeira vez os hieróglifos da Pedra da Roseta para o Francês). Em todo caso, uma tradução é sempre uma reescrita e não uma cópia daquilo que foi escrito no texto original.

<sup>89</sup> No caso do Drama e do RPG estamos diante do mesmo problema.

<sup>90</sup> Outra evidência clara da arte como jogo, tão defendida por Caillois e Huizinga.

<sup>91</sup> Na cena, ocorrida em um metrô, um dos passageiros (ator) fuma dentro do vagão e outro (também ator) diz que ali é proibido fumar. Um terceiro passageiro também intervém na cena. Não havia cenário, mas os passageiros observavam a cena. Quando o trem para, está diante de um grande anúncio de cigarro e o fumante assinala a desproporção entre o anúncio de cigarro, muito grande, e a placa de “proibido fumar”, pequena. Quando as pessoas saíram do vagão viram os atores se reunindo e se deram conta (*a posteriori*) de que se tratava de uma representação teatral.

pela presença do ator: em todos os exemplos temos o espaço como veículo da teatralidade. Logo, o espectador percebe algumas relações entre o espaço e os signos e entre o espaço e o próprio espectador. De fato, a natureza do cenário é espetacular e atrai a vista para si (FÉRAL, 2004, p.40). Neste caso, a teatralidade emerge da consciência do espectador de que há teatro.

Féral (2004, p.41) nos fala, então, da noção de espaço potencial e a discute a partir do modo como Winnicott (1975) trata a questão em seu livro “*Jogo e Realidade*”, onde foram desenvolvidas as noções de espaço transicional e espaço potencial. O espaço transicional está ligado ao brinquedo, o objeto transicional que a criança usa para captar a realidade. No processo de separação que a criança faz com a mãe, utiliza-se de bonecos e brinquedos para conseguir dar sentido ao mundo. Esses objetos permitem a criança apoderar-se do mundo porque fazem parte de seu corpo<sup>92</sup>.

O objeto transicional precisa de um espaço transicional. A criança o cria e pode controlá-lo. Esse espaço não pertence totalmente à realidade (pois é criado dentro do universo de fantasia da criança), porém não pertence totalmente à criança (pois está calcado no real e no objeto transicional). Winnicott (1975) demonstra que o espaço transicional faz com que a criança possa apreender a realidade. Esse espaço tem regras que são inventadas pelas crianças (WINNICOTT, 1975, p.13). Quando elas brincam entre si, sempre perguntam umas às outras quais são as regras desse mundo e costumam brigar quando estas são quebradas (FÉRAL, 2004, p.43).

Esse espaço é potencial, virtual, não necessariamente físico, mas mental. Winnicott (1975) argumenta que criamos o nosso espaço potencial. Para que exista arte – e, por consequência, teatro - tem de haver um espaço potencial. Para quem vem do teatro isso parece bastante evidente e deixa claro porque às vezes ocorre teatro e outras vezes não. A qualidade com que o ator é capaz de criar o espaço potencial equivale à sua capacidade de atuar. Se sua presença enquanto sujeito é demasiada, a teatralidade fracassa. Se a realidade é demasiadamente presente, também fracassa (FÉRAL, 2004, p.43). Féral conclui que esse espaço potencial, em alguns casos tem que estar baseado no espaço real. Esse espaço tem que ser físico, ainda que não seja uma obrigação. Pode se passar em qualquer lugar e em qualquer circunstância, desde que haja o enquadramento necessário.

---

<sup>92</sup> Do ponto de vista da estrutura psicológica da criança, não no sentido real. Um objeto (carrinho) não faz parte do corpo da criança no sentido literal, mas, segundo Winnicott, a criança, ao nascer, não é capaz de diferenciar o Eu, a Mãe e o Mundo, de modo que tudo faz parte de seu *Self*. Segundo Winnicott (1975, p. 2), “[...] o bebê recebe o seio que faz parte dele e a mãe dá leite a um bebê que é parte dela mesma”.

Féral diz ainda que é o espectador quem cria esse enquadramento, de maneira que este possa estar nos seus olhos. Se o espaço potencial do ator e do espectador não se encontram, se não se reconhecem, não há teatro. A autora cita Peter Brook, o qual afirma que o teatro implica na existência de um ator, de um espaço e de um espectador. Se levarmos em conta o espaço potencial, podemos dizer que a necessidade do espaço pode ser mais forte do que parece (FÉRAL, 2004, p.43). Féral ressalta ainda que o espaço potencial protege o ator criando ao seu redor um “algo proibido” que impede o espectador de transgredir o espaço. O espaço potencial é a base do espetáculo, porém, é também a base do processo mimético. Da mesma maneira que o ator necessita de um espaço potencial para representar, o espectador precisa desse espaço para conseguir ler a teatralidade. Isso tem pouco a ver com a natureza do objeto, tal como ator e cenário, e não é resultado de um processo de ilusão. Tem a ver com o olhar e com o que faz o espectador reconhecer, identificar e criar esse espaço potencial no qual se encontra a teatralidade (FÉRAL, 2004, p.44). Esta não é, portanto, uma qualidade que pertença ao objeto e ao sujeito, ou ao espaço e a um sujeito. Não é uma propriedade pré-existente das coisas, não está esperando para ser descoberta, não tem uma existência autônoma e somente pode ser percebida como processo (FÉRAL, 2004, p.44). Possui, entretanto, algumas características: espaço potencial, conhecimento da intencionalidade, ostentação, espetacularidade, enquadramento. Tem que ser concretizada através do sujeito - o espectador - como ponto inicial do processo. É o resultado de uma vontade definida de transformar situações e retomá-las fora de seu cotidiano para fazê-la significar de maneira diferente.

Isso significa que:

- 1) A teatralidade tem pouco a ver com a natureza do objeto o do acontecimento (ator, espaço). Não é o resultado do processo que importa. É o processo em si e a transformação que este permite identificar.
- 2) A teatralidade tem a ver com o olhar do espectador. Este olhar identifica, cria um espaço potencial no qual a teatralidade vai poder ser localizada. O espectador reconhece este outro espaço de onde a ficção pode emergir.
- 3) Este olhar é sempre duplo. Vê o real e a ficção, o produto e o processo. A teatralidade pertence ao espectador.
- 4) Por fim, o olhar do espectador identifica uma série de eventos que constituem o exercício da teatralização.

- A primeira intervenção define a relação entre o real e a ficção.

- A segunda divisão distingue o espaço cotidiano do espaço potencial (nesse sentido de espaço existe outra divisão entre o real e o ficcional, inclusive sobre o cenário).

- A terceira intervenção está no nível do sujeito em referência à atuação. Quer dizer, as transformações que sofrem os objetos e acontecimentos em relação à atuação. A atuação é uma fricção entre múltiplas estruturas pulsionais do sujeito e suas estruturas simbólicas. É por esta via que o espectador consegue perceber, por detrás da atuação, o ator e o homem, e também o não eu (not not-me) do artista de que fala Richard Schechner (FÉRAL, 2004, p.40).

### 3.2 A PERSPECTIVA DO ESPECTADOR

*“O que se mostra de si mesmo,  
tende a se esconder”.*<sup>93</sup>  
HERÁCLITO.

Ver é sempre ver de algum lugar.<sup>94</sup> O lugar do observador é determinado pelo espaço. Em um espaço teatral à italiana, o observador, definido como espectador, vê, literalmente a partir de uma perspectiva definida, aquilo que lhe é dado à vista. Campos (1990) nos relembra que a palavra perspectiva deriva do verbo latino *perspicere*, que significa “ver com clareza”. Segundo tal autor, esta noção de perspectiva gera uma ambiguidade, pois, para os antigos gregos, demonstrava o quão necessário era o emprego da geometria para uma avaliação do mundo a partir de cálculos dos ângulos visuais, enquanto que para os renascentistas a perspectiva acabou por definir-se como um sistema de redução proporcional dos objetos segundo a distância. Na visão renascentista, os termos “espaço” e “perspectiva” têm um sentido bem definido, sobre o qual a palavra “perspectiva” é entendida como um sistema de agenciamento da superfície plana da tela, onde todos os elementos representados são considerados a partir de um ponto de vista único e as dimensões relativas das partes, deduzidas matematicamente a partir do cálculo da distância dos objetos que aparecem em relação ao olho sempre imóvel do espectador (CAMPOS, 1990, p. 25).

Do ponto de vista teatral, segundo Pavis (1999), o encenador dispõe do cenário e dos atores tanto em função de sua lógica de relações quanto da maneira pela qual a imagem

<sup>93</sup> *Phisis Kryptesti phylein*. Também costuma ser traduzido como “A natureza ama esconder-se” (CAMPOS, 1990, p. 17).

<sup>94</sup> Schopenhauer (2005, p. 546) observa que, para Kant, não há objeto sem sujeito. Para Sartre (2000, p. 332), “o homem define-se com relação ao mundo e com relação a mim”.

aparecerá para um público. De acordo com a concepção da cena como um “cubo-fragmento” da realidade posta “na vitrine”, o espectador, nesse caso, encontra-se como que imobilizado no ponto de fuga das linhas da cena, tornando-se necessariamente um ser passivo, *voyeur*, preza fácil da ilusão.

Ainda segundo Pavis, a perspectiva é um elemento dramático que força o público a “se acomodar” – portanto, a relativizar – e a reduzir sua visão das coisas. Do ponto de vista das personagens, os acontecimentos do drama também se dão a partir de um lugar específico e, apesar de haver um pressuposto de que, na escritura dramática, cada personagem é uma consciência autônoma, dotada pelo autor da faculdade de julgar e expor suas diferenças, essa definição não é verdadeira, pois o trabalho dramático é fábrica de perspectivas. Os diálogos no texto dramático não são uma imitação dos diálogos na vida cotidiana. O autor sempre traz uma perspectiva central, e, neste caso, a perspectiva de cada personagem está subordinada a uma perspectiva “autoral”. (PAVIS, 1999, p. 290).

Espera-se, segundo Pavis (1999), que o espectador implícito comum<sup>95</sup>, sentado em uma fileira de um teatro à italiana, assistindo a um drama burguês do século XVIII elaborado sob os preceitos fundamentados na poética de Aristóteles, chegue invariavelmente a identificar uma perspectiva central como o centro ideológico da obra<sup>96</sup>. Mesmo que o espectador não caia no engodo ilusionista da obra, ainda assim estará sujeito a uma perspectiva limitada de entendimento da obra. Neste contexto, o papel do espectador como agente é nulo.

Contudo, por mais totalizante que este projeto seja, a construção de sentido e o entendimento de que o evento apresentado e perspectivado é teatro (ou possuidor de teatralidade) pertence a quem vê.

### 3.3 ATUANTE-ESPECTADOR E INTERATOR

E o que acontece quando o espectador participa da ação? O que acontece quando ele é colocado na condição de jogador? Como fica esse compartilhamento? De que dimensão de teatralidade estamos falando? Algumas experiências<sup>97</sup>, tais como o Drama, o *Child Drama* de

<sup>95</sup> Ou superespectador ideal para o qual convergiriam os sentidos da peça (PAVIS, 1999, p. 291).

<sup>96</sup> Pavis (1999, p.291) deixa claro que nem sempre esse centro ideológico da obra é detectável, aponta algumas possibilidades de perspectiva e afirma que pode haver convergências e divergências de perspectivas, além de lugares não perspectivados.

<sup>97</sup> Podemos citar duas experiências em outras áreas, tais como a instalação *Playing the Building*, de David Byrne, ou o trabalho da companhia de dança Cena 11, chamado SIM – Ações Integradas de Consentimento para Ocupação e Resistência. Em todas elas, o público tem o papel de agente. No caso mais pronunciado – o trabalho

Slade, o Teatro do Oprimido de Boal e o RPG oferecem a possibilidade do espectador atuar. Nesses casos é muito comum chamarmos àquelas pessoas que não são os atores, mas interferem na cena: participantes, atuantes-espectadores<sup>98</sup>, *espect-atores*<sup>99</sup>, agentes, interatores<sup>100</sup>, entre outros termos. No caso do RPG, trata-se simplesmente do jogador. Porém, enquanto nos termos anteriores o espectador passa a interferir na cena, no caso dos jogadores de RPG sua perspectiva é produzida à maneira como acontece com os atores, ou seja, participando da ação, observando-a de dentro, e não de fora da cena.

Em relação a esse aspecto, Lehmann comenta:

Assim, um teatro que não é mais simplesmente “algo a ser assistido”, mas uma situação social, escapa a uma descrição objetiva porque representa para cada um dos participantes uma experiência que não conflui com a experiência dos outros. Ocorre uma virada do ato artístico em direção ao observador, o qual se depara com a própria presença e ao mesmo tempo se vê forçado a travar uma contenda virtual com o criador do processo teatral: O que se espera dele?

Desse modo, chega ao teatro àquela corrente da arte moderna que converte a obra em um processo, tal qual inaugurada por Marcel Duchamp com o real urinol. O objeto quase não mais possui substância própria, funciona antes como um elemento que desencadeia, catalisa e contextualiza um processo no observador. O título de uma pintura de Barnett Newman, “Não lá: Aqui” [not there – here] que tematiza a presença do observador diante do quadro, ingressa no teatro. É somente no sentido da “ilusão dramática” do teatro tradicional que Susanne Langer tem razão em considerar que a ruptura da “quarta parede” é a princípio “artisticamente desastrosa”, já que cada espectador “passa a atentar não só para a própria presença, como também para as outras pessoas, para a sala, para o palco, para as distrações em torno”. Para o teatro pós-dramático é justamente aí que se encontra a oportunidade” (LEHMANN, 2007, p. 173).

Se voltarmos a Pavis (1999, p.290), veremos que o trabalho dramatúrgico ou autoral é responsável por “fabricar” a perspectiva tanto dos personagens (no sentido do entendimento que eles têm do mundo onde estão inseridos) como de quem olha para eles, pois o autor do texto teatral indica um lugar para ser olhado<sup>101</sup>. O observador percebe o acontecimento, dá um sentido àquilo que é visto e confere (ou não) valor de teatralidade ao evento. Porém, se o

---

de Byrne - um instrumento musical foi construído por ele utilizando-se da estrutura do segundo andar de 836 m<sup>2</sup> do *Battery Maritime Building*, em Nova Iorque. O projeto ligava um órgão de madeira semelhante aos usados em igrejas, cujas teclas eram divididas em três seções: motores, tubulações e pilares. Cada sessão estava ligada a uma estrutura de cabeamento e fiação simples que carregavam sinais e impulsos elétricos para aparatos como motores e martelos presos aos pilares, vigas e tubulações, fazendo-os vibrar ou ressoar. O público era convidado a tocar as teclas do instrumento-edifício (BOUGER, 2009, p. 38). No caso do espetáculo do grupo Cena 11, os dançarinos do grupo ocupavam o espaço e obrigavam os espectadores a deslocar-se por ele. O fato de o espectador sair ou não, e o tempo em que isso acontecia, interferia no ritmo do espetáculo.

<sup>98</sup> Termo ligado ao Drama, utilizado por Vidor (2010, p.34). Em O’Neill aparece a expressão *self spectator*, que pode ser entendido como aquele que observa a si mesmo quando atua. (O’NEILL apud VIDOR, 2010, p. 33) No caso de Vidor (2010), a expressão tem claramente o sentido de pessoa que age e vê.

<sup>99</sup> (BOAL, 1999, p. IX).

<sup>100</sup> (MURRAY, 2003, p.127).

<sup>101</sup> O dramaturgo pode produzir também uma situação multifocal, mas esse caso também é uma escolha arbitrária e “autoral”.

observador atua, ele não só assiste como interfere naquilo que é visto, ou seja, cria novos sentidos (tanto para si quanto para os outros participantes), interferindo nesse espaço potencial.

É o caso do que acontece no RPG. No jogo, o mestre (que nesse caso assume o papel de dramaturgo principal) propõe o ambiente de ficção - semelhante ao Drama - a partir de um pré-texto. É ele quem propõe tanto a trama principal quanto a de subgrupos e estabelece um modelo de fichas de personagens<sup>102</sup>. Os jogadores criam seus personagens a partir das instruções elaboradas nas fichas, estabelecendo assim suas próprias perspectivas da trama do jogo. Eles combinam entre si as relações entre os personagens, criam os seus antecedentes e sugerem novos elementos para o jogo, além de decidirem sobre suas próprias características – aquelas que mostrarão aos outros.

Em *Leis da Noite*<sup>103</sup>, os autores descrevem o papel do mestre, que neste sistema de jogo é chamado de Narrador, na criação de história da seguinte maneira:

“A Narrativa (referindo-se ao papel do mestre<sup>104</sup>) funciona menos como engenharia e mais como química experimental. Não é uma questão de aderir a procedimentos padrões, escolher materiais conhecidos e montá-los de acordo com uma precisa equação matemática. É mais como encarar cada projeto como uma experiência que combina ingredientes familiares e desconhecidos para criar um composto inteiramente novo. Os resultados podem ser completamente diferentes do seu plano inicial, mas isso nem sempre é uma coisa ruim. Parte da alegria da narrativa o fato de cada nova história ser uma aventura em um território desconhecido, porque você simplesmente não pode prever com precisão maior do que a média onde seus esforços levarão. Independente do resultado, entretanto, cada projeto – cada história – vai lhe ensinar alguma coisa que você não sabia quando começou, e cada uma se tornará outra experiência que fará de você um bom narrador” (CARL; HINIG; WOODWORTH, 2001, p. 229)

Eis um bom exemplo de jogo de *Alea*. Todavia, do ponto de vista da teatralidade, um dos problemas da LARP é que, por originar dos jogos de tabuleiro e de mesa, está impregnada pelo uso da imaginação dos jogadores como meio para a construção do sentido do jogo. Basta que algum personagem narre para outro um acontecimento e este o imagine para que a trama se resolva<sup>105</sup>. O problema disso é que os jogadores acabam por investir mais no diálogo do

<sup>102</sup> Os sistemas de jogos de RPG comerciais já vêm com esses modelos de fichas de personagens. Todavia, o mestre tem a liberdade para inserir ou suprimir informações nas fichas, caso sinta a necessidade para a sua trama. O mestre pode ainda criar o seu próprio sistema de regras e suas próprias fichas de personagens, como foi o caso da nossa prática.

<sup>103</sup> Uma das edições do sistema Vampiro – A Máscara, voltada para mestres e jogadores interessados em jogar Vampiro em LARP.

<sup>104</sup> Parênteses meu.

<sup>105</sup> Ou seja, um ato de fala, um “performativo feliz” de Austin (1990, p. 29).

que em mostrar o que fazem e observar as ações dos outros, empobrecendo a teatralidade do jogo.

Contribuem para agravar o problema da teatralidade as seguintes características do jogo:

- O uso de dados como elemento solucionador de conflitos;
- A ausência de uma plateia definida e da definição clara dos papéis de espectador e ator;
- Apesar de possuir elementos característicos da escritura teatral, tanto do modelo épico quanto dramático, seu modo operante não se enquadra em nenhum desses modelos.<sup>106</sup>
- Dificuldade de superar, na *Mimicry* do jogo de RPG, a predominância de elementos de jogo de *Agon* presentes nas suas tramas.

### 3.4 RPG E TEATRO: TENTATIVAS DE EXPLORAR A TEATRALIDADE DO JOGO

O RPG não é oriundo do universo teatral e, apesar de possuir elementos de teatralidade e performatividade, não é reconhecido como componente deste campo, uma vez que não se caracteriza por uma relação entre atores e plateia e opera através de uma construção de narrativa baseada em regras precisas, porém flexíveis,<sup>107</sup> colocadas a priori.<sup>108</sup> As regras, em geral provenientes dos jogos de tabuleiro e de mesa, oferecem alternativas de ações, as quais acabam por ser definidas com lances de dados que muitas vezes impedem a tomada de decisões por parte dos jogadores.<sup>109</sup>

Em outras palavras, o fato de o RPG não se apresentar dentro de uma estrutura convencional do drama<sup>110</sup> e não se apresentar por meio de uma relação implícita entre um ator e uma plateia, não o impede de possuir elementos de teatralidade, nem tampouco o impede de

<sup>106</sup> E, contudo, o RPG também não se encaixa claramente no modelo chamado de pós-dramático, tal qual proposto por Lehmann (2007), uma vez que opera em um determinado espaço de tempo e lugar definidos, e, normalmente segue uma estrutura de curva de tensão semelhante à do drama, que funciona por um jogo de forças entre os personagens e os acontecimentos se desenvolvem por meio de diálogos.

<sup>107</sup> Todos os sistemas de jogo alertam para que as regras não atrapalhem o andamento do jogo. No Módulo Básico de GURPS, por exemplo, o autor recomenda que, para uma boa condução do jogo, o mestre deve usar bom senso” e “se uma regra qualquer levar a um resultado absurdo, abandone-a” (JACKSON, 1994, p.179).

<sup>108</sup> Isso não quer dizer que no teatro os jogos não operem por regras dadas a priori. Basta observar, por exemplo, o jogo da “planta baixa”, de Spolin (2000).

<sup>109</sup> Esse problema não aparece somente na relação entre o teatro e o jogo de RPG, mas está presente também no próprio *Role-playing Game*. Sonia Rodrigues, pesquisadora de RPG, observa que uma das principais tarefas do mestre de jogo é abrir mão das regras se elas atrapalharem a narrativa (RODRIGUES, 2004, p.109). Se o mestre não toma esse tipo de atitude, o jogo fica lento e enfadonho e os jogadores rapidamente perdem o interesse.

<sup>110</sup> Trata-se aqui do drama no sentido proposto por Diderot, ou seja, aquele intermediário à tragédia e à comédia, conforme encontramos em Pavis (1999, p.109). Pode-se também entender como o modelo de construção teatral que Brecht operará ao seu modelo de teatro épico (“Épico/Dramático”). (PAVIS, 1999, p.110 -111).

ser teatral, embora não seja previsto e nem fosse necessariamente do interesse de seus criadores torná-lo teatro. Contudo, se quisermos operar com o RPG dentro do universo teatral, tanto no campo da encenação quanto da pedagogia do teatro, é preciso primeiro identificar suas semelhanças com o universo do teatro, bem como adaptar essa teatralidade latente às práticas teatrais.

Na tentativa de abordar essas características do jogo e ampliar o seu potencial para o universo das artes cênicas, alguns elementos de metodologias de trabalhos teatrais, especialmente aqueles mais ligados às noções de jogos, tal como os Jogos Teatrais da vertente americana de Viola Spolin e o *Process Drama* (ou simplesmente Drama), foram empregados nessa pesquisa com o intuito de reforçar os elementos de teatralidade do RPG, bem como servir de base para confrontá-lo com as formas de jogos mencionadas acima. Esta investigação, ao cruzar elementos destas distintas metodologias, pretende observar possíveis ampliações de repertório de trabalho tanto para professores quanto para encenadores e dramaturgos.

Seguindo nesse raciocínio de aplicação de várias práticas (teatrais ou não) em um mesmo trabalho, Bonfitto (2002) nos lembra que tanto Jerzy Grotowski quanto Peter Brook usaram, em seus trabalhos, diferentes procedimentos vindos de práticas distintas que adquirem sentido somente a partir de necessidades relacionadas a cada processo de investigação. Segundo Bonfitto,

no processo de construção dos espetáculos de Grotowski e Peter Brook não vemos uma estratégia estabelecida de aplicação de técnicas, mas uma prática de procedimentos diferenciados em cada espetáculo, que podem estar presentes internamente em cada espetáculo. (...) No entanto, seja no caso de Grotowski como no de Peter Brook tais características não levam a uma perda de unidade, seja do espetáculo, seja da própria poética. Pelo contrário, tais características poderiam ser definidoras de um ponto comum entre essas poéticas. As técnicas e procedimentos, nesses dois casos, não possuem uma razão de ser estática e definitiva. São recursos que podem ser utilizados ou descartados em função da necessidade de descobertas e transformações relacionadas ao objeto ou objetos de investigação. Existe em tais poéticas, um elemento gerador de práticas, que, ao meu ver, pode-se reconhecer, como já mencionado na improvisação, enquanto “espaço mental”. (2002, p. 122 - 123).

Isso quer dizer que, segundo o exemplo desses encenadores, diferentes metodologias (teatrais ou não) podem operar juntas em uma prática artística, e isso pode ser benéfico para alcançar resultados estéticos novos - ou ao menos diferenciados. Dessa forma, operar com o RPG juntamente com diferentes estratégias teatrais pode funcionar de maneira satisfatória<sup>111</sup>.

---

<sup>111</sup> Depende muito do talento e do trabalho do encenador.

Vejamos algumas relações entre o RPG e o Drama<sup>112</sup> nas próximas seções.

### 3.5 TEATRALIDADE, DRAMA E *ROLEPLAYING GAME*

O Drama compreende uma série de procedimentos que operam em uma estrutura<sup>113</sup> bem definida, porém não fixa<sup>114</sup>, e visam a construção de uma narrativa cênica. Cabral (2006, p.12) nos esclarece que o Drama se caracteriza por possuir:

- Um contexto e circunstância de ficção claramente definidos e que tenham alguma ressonância com o contexto dos participantes;
- Um processo desenvolvido através de episódios guiados pro um pré-texto que configure a narrativa;
- A orientação de um professor-personagem. Assim como no caso do RPG, o foco do Drama, não está em levar a experiência ao público (VIDOR, 2010, p.31).

O Drama, por operar a partir de um pré-texto e apoiar-se em “atuantes-espectadores”, mostrou-se, das estratégias teatrais, a mais semelhante ao RPG e a mais adequada para a inserção no RPG de tais elementos “eminenteamente teatrais”, os quais foram trabalhados na segunda prática dessa pesquisa.

Entre os elementos do jogo de RPG e do Drama que encontramos semelhança, podemos destacar os seguintes:

- a) O papel do Mestre de Jogo e a sua relação com o Professor-Personagem;

---

<sup>112</sup> Por suas semelhanças com o RPG, o Drama foi escolhido como a metodologia de referência para abordagem do jogo no campo das artes cênicas. Tais semelhanças se dão pelo fato de o Drama partir de um pré-texto, possuir a figura do “teacher-in-role” - que pode ser definida, segundo Vidor (2010, p. 35), como “professor no papel” ou como “professor-personagem” -, oferecer aos jogadores a possibilidade de participarem do jogo divididos em subgrupos (conforme o pré-texto) e a oportunidade de interagirem em uma história cujo final não pode ser determinado à priori. No caso do RPG, o final da história pode até ser sugerido no pré-texto como um objetivo a ser atingido. Contudo, no Drama, essa possibilidade parece bem mais remota.

<sup>113</sup> Segundo o dicionário Michaelis, da língua portuguesa, a palavra “Estrutura” significa: (*lat. structura*) *sf* 1. Organização das partes ou dos elementos que formam um todo. 2. *Arquit.* Esqueleto ou armação de um edifício (GREGORIM; MARINELLI; TERCOTTI; 2002, p. 326). Dependendo do material de que são feitas, as estruturas podem ser flexíveis ou rígidas. Não confundir com a noção de estruturalismo.

<sup>114</sup> Segundo Cabral (2008?), no Drama os professores devem estar prontos para mudar seus planos e saber improvisar e responder à demanda dos alunos.

- b) As estratégias de construção narrativas empregadas no Drama e na elaboração de jogos de RPG ao vivo, as dinâmicas das tramas principais e de subgrupos, e os objetivos dos personagens.
- c) O engajamento dos jogadores, a relação desses com o papel (personagem) em ambas as metodologias, e as formas de construção de personagens nessas metodologias.

### 3.6 ATUANTE EXPECTADOR, O PAPEL DO MESTRE DE JOGO E A SUA RELAÇÃO COM O PROFESSOR-PERSONAGEM

Como fica a questão da teatralidade no Drama? Vidor (2010) levanta a relação entre o método de Drama e teatralidade. Ela nos lembra que, segundo Féral, “[t]eatralidade é um conceito tão amplo que pode ser usado por qualquer disciplina, de maneira que cobre vários campos artísticos e não artísticos” (FÉRAL apud VIDOR, 2010, p.32)<sup>115</sup>. Vidor (2010), no entanto, apropria-se do termo teatralidade associado à representação teatral como uma qualidade de alguns aspectos como o cenário, a cena, o figurino, o uso do espaço e a atuação que podem receber, dentro da mesma, sendo considerado um produto composto por estes aspectos<sup>116</sup>.

Nesse caso, Vidor (2010) afirma que o caráter espetacular teatral do processo de Drama pode ser potencializado pelo condutor. Para que esses elementos de teatralidade apareçam no Drama e permitam que os participantes mergulhem na ficção, é preciso, algumas vezes, que o participante seja colocado diante da situação como quem observa os personagens desta situação. Vidor afirma que quando o professor assume um papel facilitador, e desta forma atua dentro do contexto dramático, o relacionamento entre professor e aluno é substituído pelo de colegas artistas (HEATHCOTE apud VIDOR, 2010, p. 31).

Por isso, para Vidor (2010) a possibilidade de identificação do “teatral” é mais palpável quando o papel do espectador no drama se dá alternadamente, ou seja, colocando-se às vezes como ator, às vezes como espectador, de modo a assumir um distanciamento necessário à dinâmica de ver e refletir sobre o que se viu. Dessa forma, ela ressalta que o “eminente teatral” opera em melhores condições se o participante ocupar em algumas ocasiões o papel de plateia em toda a sua dimensão, pois, assim como nos espetáculos fora do

---

<sup>115</sup> Ver também Féral (2003, p. 11).

<sup>116</sup> Creio que Vidor (2010) esteja se referindo a uma distinção que Féral faz entre “*Teatrilidad del teatro por un lado e teatralidad teatral por el outro*” (FÉRAL, 2003, p.11).

âmbito de sala de aula, quando somos espectadores, sentimo-nos impactados com o acontecimento teatral e necessitamos de um tempo para refletir sobre a experiência. Nesse sentido, a reflexão, tão preconizada em termos pedagógicos, não poderá deixar esmorecer o impacto estético que o acontecimento pode causar no participante “atuante-espectador”.

No jogo de RPG, esse elemento “dado à vista” para o participante observar muitas vezes é suprimido pela interação pura entre os jogadores. Isso gera uma situação de excessivas conversas paralelas e traz o jogo para o campo da imaginação, o que enfraquece os elementos “eminente teatrais”. Nesse caso, o problema acima exposto apareceu na primeira prática realizada nessa pesquisa, conforme nos relata a jogadora Katiúcia Heckler, que já conhecia o Método de Drama e cursava o curso de Artes Cênicas, mas que nunca tinha jogado RPG. Nesta prática, ela se expressou da seguinte forma<sup>117</sup>:

K: Eu acho que esse processo explorou pouco a questão teatral. A gente não fez várias experiências. Teve o momento do ritual que eu achei que foi bem teatral. Aqueles momentos em que a gente pausava e assistia uma cena também acho que dava bastante estímulo para você explorar bem o lado teatral. Mas eu acho que a gente podia ter explorado mais. E, não sei, é o que eu disse no começo, a questão da mistura da ficção com a realidade... eu acho que o jogo de RPG com teatro juntos eles... você não tem que estar totalmente imerso no personagem o tempo todo durante o jogo, as vezes deve ser isso, não sei.

A: Você acha que deve se distanciar do personagem?

K: É... um distanciamento. Porque no teatro você vai fazer o personagem, vai construir, dependendo da linha estética que você seguir e você vai ficar imerso na composição daquele personagem, certo? No processo que a gente fez, eu via isso mais evidente, por exemplo, no ritual, entende? Em momentos, em fragmentos assim que a gente colocava, mas não em tudo de uma maneira integral, entende? (Fragmento da entrevista com Katiúcia Heckler, 27 anos. Entrevista cedida no dia 2/12/2010).

Nas principais modalidades de RPG<sup>118</sup>, o mestre participa do jogo criando os personagens secundários e os antAgonistas. Porém, em LARP, normalmente não se espera que o mestre permaneça com um único personagem. Será que se colocássemos o mestre permanentemente atuando como um personagem do jogo isso poderia contribuir para a teatralidade desse jogo? Vejamos o que os jogadores Leandro Lunelli (18 anos) e Marcio Cardozo (32 anos), que participaram das duas práticas, afirmaram em entrevista:

A: você acha que a presença do mestre como personagem ajuda?

L: Ajuda.

A: E o mestre “por fora”, caminhando, falando e ... ele ajuda também?

<sup>117</sup> Ela chama de “teatral” esse momento do jogo em que o jogador age com a intenção de que os demais jogadores vejam o que ele está fazendo, ou seja, algo com caráter espetacular.

<sup>118</sup> Excetua-se aí, obviamente, os jogos de RPG de computador que são pré-programados, pois, nesse caso, o “mestre de jogo” – o programador – não participa ao vivo da ação.

**L:** É, ele ajuda pra você entender os “links”, assim. Eu tinha muita dificuldade de entender os links. Talvez também porque eu entrei no meio do processo...

**A:** É... talvez fosse mais fácil se eu estivesse desde de o começo...

**L:** É! Para os “links” é essencial. Essa olhada de fora e te dizendo: “olha ali... tem tal coisa”.

**M:** A gente não tinha experiência. Quando tu tem experiência você joga como aquele rapaz lá o ....

**A:** Fernando, digo, Felipe.

**M:** O Felipe! Ele já tinha uma visão pra conseguir se situar, sabe? Então eu confesso, por vezes ali eu me sentia perdido. Tinha horas que eu pensava: “É teatro ou é RPG... o que é?”. Mas a tua presença e a presença da Biange quando davam o foco ali é o que conduzia, era a linha. Eu acho muito importante, até pra diferenciar o RPG dentro do teatro. Eu não sei o RPG fora como é que você trabalha, mas na parte do teatro é legal, até porque, querendo ou não, fica um diretor dentro do RPG como um personagem, pois você não está fora demais e você consegue conduzir. Isso era o mais legal! Essas são as melhores lembranças que tenho, tanto lá (na igrejinha) quanto aqui (na UDESC). Essa direção. (Entrevista com os jogadores Marcio Cardoso. e Leandro Lunelli, realizada no dia 4/05/2011).

Observando a estratégia do *teacher in role* do Drama, vemos que acontece algo semelhante ao papel do mestre de RPG assumindo um personagem. Segundo Vidor (2010), no Drama o professor não precisa atuar como ator, embora possa ser, desde que não perca de vista o objetivo do trabalho. Segundo a autora, o professor deve enfrentar alguns desafios ao assumir um papel:

1. Agir como se fosse outra pessoa diante dos alunos;
2. Improvisar sua fala de acordo com o que surge da relação aqui e agora como os participantes;
3. Sustentar o papel e sua lógica;
4. Simultaneamente, manter os objetivos pedagógicos;
5. Aceitar o imprevisto, o acaso;
6. Ser flexível para mudar o rumo sempre que necessário.

Além de:

1. Ser um ouvinte;
2. Responder ao que é oferecido;
3. Incorporar as ideias dos participantes;
4. Controlar o tempo;
5. Agir como diretor do drama;
6. Agir como dramaturgo;
7. Participar da ação;
8. Representar um papel ou papéis. (NEELANDS, 1998 apud VIDOR, 2010, p. 38).

A professora Beatriz Cabral, por sua vez, aponta as seguintes funções que o professor pode assumir ao explorar a estratégia do *Teacher in role*:

- buscar auxílio ou conselho;
- buscar informações;
- coordenar – um investigador coordena uma equipe de policiais;
- desafiar – um detetive que não acredita que seus auxiliares serão capazes de interpretar as pistas deixadas por um criminoso;
- introduzir informações. (CABRAL, 2008, p.21)

Já o mestre de jogo (ou narrador, dependendo do sistema) é, segundo o sistema *Storytelling*, o “diretor” ou “roteirista” da história interativa contada pelos jogadores. O narrador cria o enredo e interpreta os personagens coadjuvantes com os quais os personagens dos jogadores interagem, tanto aliados quanto vilões (BRIDGES, et.al. 2006, p.37). Nessas condições, o mestre tem a função de conduzir a história e gerar situações de tensão e conflito no jogo. Uma das possibilidades do mestre fazer isso é apresentando-se como um personagem.

Em LARP, normalmente não se espera que o mestre (tal qual o professor no Drama) sustente um personagem durante todo o jogo. No entanto, ele está autorizado a fazer isso. O que acontece quando o mestre mantém um papel? Primeiramente, ele deve procurar um papel ou personagem que o jogador não deve ou não pode desempenhar. Este personagem tem o papel de cobrar dos jogadores que busquem informações sobre o jogo e os estimule a arriscar e a buscar a interação. Este personagem pode, ainda, saber de algo que os jogadores não sabem e serve para introduzir informações novas ao jogo. O mestre deve sempre estar atento aos elementos principais da história, tais como o tema, a atmosfera, o enredo, o cenário e o ritmo, e seu personagem pode estimular o andamento do jogo.

Dessa forma, o mestre apresenta funções semelhantes às do professor-personagem do Drama, tais como desafiar os jogadores, introduzir informações, coordenar o jogo de dentro da ação, entre outras. O Mestre, assumindo um personagem e o sustentando, cria um “algo a ser visto”. Se o Mestre planeja sua entrada e traz um texto básico para apresentar o pré-texto do jogo, cria uma atmosfera teatral que estimula os jogadores a jogarem “pra fora”, ou seja, mostrar para os colegas de jogo o que estão fazendo e, mesmo que estejam fazendo algo secreto, procurem mostrar o ato de esconder. O Mestre também pode estimular a atuação dos jogadores no sentido de “mostrar” congelando cenas, separando-as, criando rituais, exigindo

apresentação dos jogadores e instigando e exigindo que os jogadores mostrem com ações físicas as características dos seus personagens.

### 3.7 AS ESTRATÉGIAS DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA EMPREGADAS NO DRAMA E NA ELABORAÇÃO DE JOGOS DE RPG AO VIVO: AS DINÂMICAS DAS TRAMAS PRINCIPAIS, DE SUBGRUPOS E OS OBJETIVOS DOS PERSONAGENS.

O Drama desenvolve uma narrativa cênica a partir de um tema. Esta narrativa pode partir tanto de um pré-texto quanto de outros estímulos, tais como narração, imagens congeladas, jogos dramáticos, criação de assembleias de personagens, pantomima, criação de objetos cênicos, pesquisa histórica e leitura de fragmentos de textos – dramáticos ou não - teatro fórum ou rituais de canto e dança (DESGRANJES, 2006, p.128). Os alunos são estimulados a interagir nesse mundo ficcional, agindo como eles mesmos, assumindo um papel, ou ainda narrando os acontecimentos. O drama se desenvolve como processo, dando-se em episódios e se estabelecendo em situações ficcionais que tenham alguma relação com a realidade dos participantes. Tal processo é conduzido por um professor no papel ou professor-personagem. Segundo Vidor (2010, p. 31), a proposta de Heathcote deixa explícita uma dinâmica processual de criação dos acontecimentos baseados em improvisações que permitam incorporar as ideias, experiências e proposições dos participantes.

O RPG, por sua vez, se desenvolve por meio de um sistema de colaboração entre o mestre de jogo e os jogadores. O narrador, segundo o sistema *Leis da Noite*, oferece aos jogadores um cenário e um “esqueleto”<sup>119</sup>, sobre os quais os jogadores trabalharão. Segundo esse sistema, o mestre deve oferecer vários materiais aos jogadores para que eles não fiquem entediados<sup>120</sup>. Considerando que em LARP muitas pessoas participam do jogo, é necessário que o mestre procure criar tantas situações de jogo quanto sejam possíveis para que os

<sup>119</sup> A expressão “esqueleto” aparece em *Teatro da Mente – Leis da Noite*. O correlato mais próximo a essa ideia de “esqueleto” seria o pré-texto. Vale lembrar que os livros de RPG não são escritos em linguagem acadêmica e muitas vezes chegam a empregar gírias em seu texto com a finalidade de estabelecer vínculos com os jogadores.

<sup>120</sup> É importante lembrar que o objetivo do RPG é divertir os jogadores e, portanto, entediar os participantes é uma falta grave cometida pelo mestre. Todos os sistemas de jogo sempre abordam a importância da preocupação do mestre em manter o jogo como uma atividade divertida e prazerosa. Ver exemplos em GURPS (JACKSON, 1994.p. III) ou em *Dicas de Mestre: Como se Divertir Mais com RPG* (CASSARO, 2002, p. 17) ou qualquer outro título de RPG. O *Role-playing Game* é um *hobby*, um passatempo, e não tem, a princípio, nenhuma finalidade pedagógica ou artística. Tem potencial para ambos, conforme vemos em Pavão (2000, p.42), Rodrigues (2004, p. 169) e Marcatto (1994, p.45), mas não é este o seu objetivo inicial.

jogadores mantenham-se ocupados o tempo todo. Com a preocupação de oferecer dinamismo ao jogo, o sistema estimula que os mestres elaborem suas tramas em três níveis<sup>121</sup>:

**Trama Principal:** É a história principal. Ela deve abranger todos os jogadores e justificar a presença de todos naquele local. Ainda que nem todos os personagens participem da trama principal, eles devem estar cientes de sua circunstância e da possibilidade do seu potencial para mudá-la.

**Trama Secundária e/ou de subgrupos:** Muitos personagens não irão se interessar pela trama principal e terão - ou buscarão - outros objetivos dentro do jogo. As tramas secundárias são uma boa opção para encontrar o que fazer durante o jogo. Elas são tramas paralelas à trama principal. Podem ser disputas de força entre os jogadores, intrigas entre os membros dos subgrupos, grupos secretos que estão buscando algo diferente da maioria dos jogadores ou até mesmo tramas de personagens tão fortes que atraiam vários personagens para ela. Elas também têm a finalidade de criar áreas de debate de pontos de vista diferentes em relação à trama principal.

**Relações entre os personagens:** No RPG, o jogo acontece pela interação entre os jogadores. Todos os jogadores têm segredos inconfessáveis que podem estar em mãos erradas e objetivos pessoais que dependem de outros para sua conclusão. Além disso, os jogadores podem combinar relações entre os personagens no momento em que os estão criando. O mestre também costuma estabelecer relações entre os personagens. Os objetivos e as alianças podem mudar durante o jogo, bem como um jogador pode abandonar um objetivo de personagem em detrimento de outro nível de trama e posteriormente retomar seu objetivo.

Se comparado com o drama, o RPG tem uma estrutura um pouco mais rígida, principalmente no que tange a elaboração da narrativa. O RPG possui um modelo enquanto que o Drama apresenta princípios. Estes princípios podem ser absorvidos ao jogo.

Um princípio importante é a noção de episódios. Tanto no *Role-playing Game* quanto no drama, os encontros entre os participantes são chamados de episódios. Contudo, no Drama a noção de episódios é fundamental; a noção estabelece-se por um objetivo claramente definido. A cada encontro estabelece-se um ponto de tensão que norteará a atividade, bem como o papel social que o professor desempenhará. Já no RPG essa noção não é bem definida. Existe a noção de campanha, conforme menciona Jackson (1994, p.199), ou crônica, que, de acordo com Hagen (1994, p. 103), designa um jogo de longa duração, realizado em

---

<sup>121</sup> Já tive a oportunidade de montar jogos sem tramas de subgrupos. Nem sempre faz sentido os jogadores se reunirem em grupos e a ideia de subgrupos não é crível para todas as tramas. Contudo, nesse caso, as tramas de personagem precisam ser ainda mais claras, pois o jogador fica sem possibilidade de explorar algumas intrigas que um subgrupo pode oferecer.

vários dias, podendo durar anos. Cada encontro é chamado de episódio, significando que naquele dia a história avançará um pouco mais. Os Mestres, tanto no jogo de mesa quanto na LARP, planejam o que irá acontecer nesse dia. Esses objetivos, contudo, nem sempre são diferentes entre si, pois o jogador está condicionado ao super objetivo da campanha ou crônica. O que acontece na prática é que não se estabelecem diferenças significativas entre um episódio e outro no que tange aos objetivos.

Na parte prática desta pesquisa, quando começamos a estabelecer objetivos mais claros para cada episódio, dando menos espaço para o jogo livre, tivemos melhores resultados no que diz respeito ao engajamento dos jogadores. Cada episódio tinha um tema e um foco, e isso ajudou os participantes a encontrar o caminho do jogo, pois não tinham que dar conta de todas as possibilidades ao mesmo tempo e no mesmo episódio. Cada episódio dava ênfase a uma parte da trama do jogo, tornando o jogo mais objetivo.

### 3.8 QUANDO OS DADOS NÃO ROLAM

*Tanto quanto os dramaturgos, os lógicos  
não podem evitar o paradoxo  
(DÜRRENMATT, 1966, p. 91).*

Na primeira prática, confesso que senti falta das disputas de sorte. O hábito de resolver as contendas na base do Jó-quem-pô me fazia sentir que faltava algo no jogo. Essa sensação gerou questionamentos, tanto por parte da orientação da pesquisa quanto dos jogadores. Os habituados com as práticas do RPG sentiam o mesmo que eu e perguntavam o porquê da ausência de dados. Os jogadores com experiência teatral e sem conhecimento em RPG, por outro lado, questionavam-me sobre o porquê de o RPG se valer desse artifício. Na metade do processo o grupo quase se desintegrou por causa disso.<sup>122</sup>

Com relação ao problema dos dados, a questão que se estabelecia era com o que fazer no caso da possível morte de algum personagem. Como ficaria a questão da possibilidade do personagem se salvar em caso de morte iminente? Ele não teria a chance de recorrer à sorte para se salvar? E se alguém o tentasse matar, não teria de disputar a sua habilidade de tiro ou luta contra a sorte do outro personagem para possibilitar uma esquiva milagrosa? Para tentar aprofundar o debate, o jogador Fernando Gonçalves, mestre de MMORPG e formado de Artes Cênicas, propôs, durante a roda de discussão do jogo, que fizéssemos um acordo. Se algum personagem fosse mortalmente ferido, o grupo avaliaria o contexto durante a cena e agiria de

---

<sup>122</sup> E eu quase desisti da pesquisa.

acordo com o que esta apresentou: a cena seria resolvida em grupo. Afinal, o objetivo do jogo não era vencer, mas dar continuidade a uma boa história.

Esta situação me fez refletir sobre o RPG: o que preserva os dados no jogo é o princípio de *Agon*, de disputa, pois se espera que os dados respondam de forma concreta a uma situação imprevisível, tirando do jogador sua responsabilidade de decidir sobre os rumos do jogo. Por outro lado, o que interessa para um ator não é vencer ou perder na cena. Quando procura “vencer” na cena, o ator tende a empobrecer as possibilidades de jogo que a situação teatral lhe oferece. Os atores, no teatro, têm de jogar como um só time quando estão em cena, improvisando juntos, e não como uma disputa entre atores para ver qual personagem se dá melhor. Mesmo em jogos de improvisação<sup>123</sup> com disputas, o que se vê são os atores de cada grupo jogando, um a favor do outro, para fazer uma improvisação melhor que a do grupo oponente. Nesse caso, se um personagem tem que morrer para que a cena aconteça, o ator “não recusa” - como manda a regra básica da técnica de *Clown* - e encena a morte, conforme pede o jogo de cena.

A partir dessa reflexão sobre a questão, comecei a entender que os dados não fortalecem a aleatoriedade do jogo como se pressupõe; pelo contrário, eles a tolgem. Isso se dá porque a relação entre as habilidades dos personagens no jogo de RPG e os resultados obtidos nos dados está estabelecida por uma proporção matemática. Conforme o personagem vai evoluindo durante o jogo, o jogador vai acumulando pontos de experiência que fazem com que o nível de habilidade do seu personagem aumente, diminuindo assim a chance de falhar nos dados. Isso faz com que os personagens, pouco a pouco, tornem-se mais e mais previsíveis, pois sempre acertarão o golpe no oponente. Marcelo Cassaro “Paladino”<sup>124</sup> chama jogadores que exageram no poder de seus personagens de *overpowers* ou *Big Bill*, conforme o jargão dos jogadores de RPG. Segundo “Paladino”, tais jogadores exploram ao máximo as regras e sobrecarregam seus personagens. Cassaro comenta que, em uma carta enviada à revista *Dragão Brasil* (nº 14), o leitor Umberto Titânia escreve:

Há um jogador, muito comum, aliás, que costumo chamar de *Overpower*. (...) Tudo o que ele busca na criação e “interpretação” de personagem é tirar o máximo proveito das regras para que ele se torne o centro do universo. Esse jogador não está interessado na história que seu personagem está vivendo, nem na interpretação dos outros personagens ou do Mestre, nas dicas e pistas espalhadas

<sup>123</sup> Como é o caso dos atores do grupo Brincando no Quintal.

<sup>124</sup> Um dos editores da revista “*Dragão Brasil*”, uma das principais publicações sobre RPG no Brasil. Ele é conhecido pela alcunha de “Paladino”. A publicação da qual extraio seus comentários é um livro com compilações de vários artigos publicados na revista *Dragão Brasil*. Pra que não haja confusão na hora de buscar pela referência, trata-se do livro “*Dicas de Mestre*” que consta na bibliografia.

pela história, ou nos conflitos entre PCs<sup>125</sup> e NPCs<sup>126</sup>, subjacentes nas várias cenas pelas quais passa como se fosse um furacão. Seus personagens sempre são excessivamente musculosos, lindos, ‘inteligentes’ e OCOS, sem nenhum conflito de consciência, com histórias que são colagens malfeitas de outros personagens supostamente heróicos. (CASSARO, 2002, p. 26-27)

E mais à frente:

Esses jogadores egocêntricos passam o jogo todo acariciando os dados, ansiosos por poder deslumbrar os demais com suas vantagens e bônus fantásticos, e não estão nem aí para o trabalho que o Mestre teve para bolar uma trama cheia de idas e vindas. Invariavelmente, ele perde o fio da meada e acaba fazendo trapalhadas que trazem danos a ele e a seus companheiros.” (CASSARO, 2002, p. 27)

Cassaro (2002) ainda afirma que o jogador *overpower* pensa no RPG como um quebra-cabeça e a construção de personagem como um desafio estratégico. Ele não está nem um pouco preocupado com o conteúdo emocional ou conflitos de consciência do personagem, apenas tenta criar um herói tão poderoso quanto possível dentro do limite das regras (Cassaro, 2002, p. 27). Ele afirma que essa atitude pode ser divertida e lícita dentro do jogo de RPG, mas não costuma dar certo quando misturada com jogadores que preferem interpretar personagens. Daí o choque dessa atitude com o universo do teatro. No teatro, os atores (jogadores) estão interessados em desenvolver seus personagens e explorar seus dramas, não em dar poder aos seus personagens. E no caso do teatro que não trabalha com a noção de personagem (actantes, performers, etc...) essa discussão simplesmente não faz sentido. Cassaro reforça que o papel do Mestre nesse caso é fundamental para dar limites tanto aos jogadores quanto aos seus poderes.

Ao tratar da questão dos dados e do papel do Mestre<sup>127</sup> na relação do grupo com esses objetos (os dados) Cassaro parte de duas frases emblemáticas de dois grandes físicos do século XX:

“Deus não joga dados com o universo” (Albert Einstein);

“Deus não só joga dados, como às vezes os joga onde não podem ser vistos” (Stephen W. Hawking).

---

<sup>125</sup> *Player Character* ou personagem do jogador.

<sup>126</sup> *Non Player Character*. Personagens manipulados pelo Mestre.

<sup>127</sup> É importante lembrar que no RPG o Mestre muitas vezes é considerado um deus no jogo, uma vez que cria mundos e suas regras de funcionamento, bem como propõe quase todos os acontecimentos do jogo.

Cassaro então aponta que existem dois modos de “mestrar”<sup>128</sup>: o método Einstein e o método Hawking. Resumidamente, o método Einstein dispensa dados e sugere que os jogadores e o Mestre mantenham o foco na interpretação de personagem, enquanto que o método Hawking se baseia no uso de dados, que podem ser mostrados para os jogadores ou serem jogados de maneira velada, de forma que o mestre decida se o resultado do dado interferirá ou não no resultado do jogo. Segundo “Paladino”, a vantagem do método de Hawking é que a rolagem de dados dá mais emoção para o jogo, pois a sorte lançada nos dados e o resultado obtido geram um grau de expectativa que anima o jogo. Todavia, esses métodos de “mestrar” o jogo se aplicam mais para o jogo de mesa que para a LARP. O método Einstein aplica-se muito mais aos jogos que tem como ponto de partida a interpretação de personagem, como é o caso da LARP e como foi o caso da nossa prática.

Ao decidir pelo “método Einstein” e investir na atuação, o jogador faz o personagem evoluir de outra maneira, diferente daquela voltada aos pontos, tão desejada pelo jogador *overpower*. Nesse sentido, a jogadora Tainá Fronner, que jogou na segunda prática dessa pesquisa, comenta:

(...) criei uma personagem que eu adorei representar, gostaria de ter mais tempo neste trabalho para poder continuar explorando a minha personagem, sei que ela podia expandir muito mais, tenho a dizer que foi um ótimo trabalho e divertido.

Nós tivemos mais espaço para criação e envolvimento com os outros personagens. Achei interessantes os problemas propostos por todos e como eles tinham ligação entre si.

No caso do jogo sem dados, o que evolui no personagem é o seu papel na trama do jogo. As relações entre os personagens se estabelecem no início do jogo, mas mudam e evoluem durante a atividade. Um personagem aparentemente sem importância no início da trama pode se tornar rei ao final do processo. Um personagem bondoso pode ir paulatinamente mostrando seu lado perverso. Outro aspecto que evolui durante o jogo é a relação do jogador com seu personagem. Ele pode explorar mais suas características internas, ser desafiado a permanecer um longo período de tempo com uma característica física do personagem e sustentar seu gestual por muito tempo. A ausência de dados exige mais do trabalho em equipe e diminui a competição, coloca os jogadores cara-a-cara e os obriga a optar por decisões lógicas e evitar soluções fantásticas, pois não haverá dado nenhum ou sorte para salvá-los.

---

<sup>128</sup> Verbo inventado pelos jogadores de RPG para definir o papel do mestre.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta dissertação, investiguei as interações possíveis entre o *Role-playing Game* e Drama e os elementos de teatralidade, performatividade e jogo resultantes destas interações.

A intenção da pesquisa foi visualizar as possibilidades de inserção do RPG ao universo do teatro, relacionando-o ao *Process Drama*, visto este como uma forma particular de fazer teatral, centrada na interação entre participantes e coordenador (professor-ator/personagem) para a construção da narrativa cênica. Para tal, além do estudo teórico das relações entre os conceitos de teatralidade, performatividade e jogo em sua relação com o objeto pesquisado, procurei realizar duas práticas, cujos resultados estão descritos no segundo e terceiro capítulo. A investigação destas relações partiu de uma base comum a ambos os fazeres – a noção de jogo. Assim, no primeiro capítulo investigo o jogo através da obra de Caillois (1994) e Huizinga (2001).

Com Huizinga pude investigar as noções de jogo e jogador para identificar as relações entre jogo e teatro. O primeiro desafio foi contrapor jogar e representar. Pode-se dizer que jogar e atuar são sinônimos? Como vimos, segundo Huizinga, sim. Tanto Huizinga (2001) quanto Spolin (2000) apresentam essa relação entre jogar e representar, de tal modo que Spolin dá preferência ao termo *player* ao invés de *actor* para os participantes das suas oficinas. Do ponto de vista de Huizinga, podemos dizer que o ator joga enquanto atua, ou seja, atuar é um dos aspectos do jogar.

Como vimos, Caillois (1994), a partir de Huizinga (2001), amplia o entendimento do que é jogo e elabora uma “sociologia dos jogos”. Ele explora os elementos de azar, competência, simulacro e vertigem como fontes para compreensão do fenômeno do jogo e da relação entre os jogos e os homens. Caillois esforça-se por encontrar uma unidade de classificação dos jogos e a localiza nos elementos de competência, sorte e azar, simulacro e vertigem, aspectos que caracterizam distintas classes de jogos. O sociólogo nomeia essas categorias fundamentais, chamando-as respectivamente de *Agon* (relacionadas aos jogos de competência), *Alea* (ligados a sorte e azar), *Mimicry* (ligado aos simulacros, simulações e representações de papéis) e *Ilinx* (relacionado vertigem e aos jogos de confusão e desconforto). Caillois (1994) comenta que alguns jogos podem combinar mais de uma característica, como pode ser verificado nos jogos de RPG, que combinam *Mimicry*, *Agon* e *Alea*, ou seja, representação, disputa e conflitos e sorte ou aleatoriedade.

Além disso, ainda no primeiro capítulo, Pavis (1999) abre a possibilidade de relacionar a noção de jogo de Caillois (1994) com o universo do teatro. Desse modo, Pavis aproxima a

noção de jogo ao universo do teatro. Ferál (2008) avança nesse sentido, dizendo que o centro da noção de teatralidade é o jogo cênico. O autor afirma que o que estabelece as polaridades entre o ator (ser real) e o espaço outro da teatralidade é o jogo cênico. Este jogo cênico produz um “aqui e agora”, estabelecendo um acordo tácito entre os jogadores e os espectadores, de tal forma que os objetos e o espaço, nesse contexto de teatralidade, convertem-se em objetos e espaços teatrais – espaços de ficção. Esses espaços são delimitados por quem faz e, principalmente, por quem vê e dá valor para o que é visto.

Ainda na relação entre jogo e teatro, quando se relaciona jogar papéis, representar e atuar, tal qual foi abordado comparando os trabalhos de Pavis (1999) e Ferracini (2010), vimos que tais conceitos estão dentro de uma mesma categoria, de modo que tais noções são quase que auto-referentes umas às outras. Desse modo, o *Role-playing Game* pode, pelo menos do ponto de vista da noção de jogo, ser entendido como um jogo de representação/interpretação/atuação de papéis/personagens. A dificuldade de definir em que ponto exato em que se atua, representa ou interpreta os diversos níveis de personagens (actante, papel, máscara, tipo e outros...) em RPG, depende muito de diversos fatores, tais como o tipo de sistema, a modalidade, o nível de comprometimento do jogador com seu personagem, o modo como este ser ficcional é construído, a forma como é jogado/atuado/representado pelo jogador, a forma como o Mestre elabora a sua trama, entre outros aspectos. Por fim, apresento as diferentes modalidades e sistemas de RPG.

De posse desse arcabouço conceitual, foi possível observar a nossa prática em dois capítulos. O segundo capítulo apresenta as duas práticas em suas etapas de elaboração e desenvolvimento. Na primeira prática busquei trabalhar com a LARP, fazendo pequenas adaptações, mas buscando observar os elementos de teatralidade e performatividade implícitos no jogo. Nessa fase pude observar que o jogo possui certa teatralidade, porém, essa por vir dos jogos de tabuleiro e mesa, está muito vinculada ao uso da imaginação e da narração como modo de solucionar conflitos e resolver as situações dramáticas do jogo. O problema do excesso de diálogo e imaginação é que faltam coisas para serem vistas, pois a performatividade do jogo, nesse caso, está mais ligada a um sentido introdutório do conceito de performativo<sup>129</sup> (ligados os atos de fala de Austin – ou seja, performativos felizes e infelizes) e deixa de lado a noção de ação preconizada nos *performance studies*.

---

<sup>129</sup> O conceito de performativo proposto por Austin (1990). Dentro desse conceito, o falar pode realizar ações, tais como o “sim”, proferido em um casamento, que consuma o ato de união.

Busquei já na primeira prática superar esses problemas, introduzindo elementos do universo do teatro. Parti de um texto teatral, o que não é muito usual no universo dos *Role-playing Games*. Utilizei também estratégias vindas do Drama e dos Jogos Teatrais, entre os quais destaco a importância do Mestre de jogo agindo de forma semelhante ao Professor Personagem do Drama; a performatização de rituais; o uso de cenas congeladas; a indicação de mostrar, não contar. Além disso, decidimos eliminar o uso dos dados do jogo e combinamos que as cenas seriam resolvidas pelos próprios jogadores durante o jogo, sem sair do personagem, e com os próprios elementos que a situação oferece para resolvê-las. Como foi possível observar no segundo capítulo, apesar de conseguirmos alguns resultados na primeira prática, os jogadores ainda comentaram sobre algumas dificuldades do pré-texto e sobre a necessidade de potencializar ainda mais a teatralidade do jogo.

Na segunda prática procurei abordar os problemas surgidos da primeira prática investindo ainda mais na teatralidade do jogo. Para tal, reescrevi o pré-texto, inserindo um novo grupo e trabalhando mais com a elaboração de seus personagens. Além disso, distribuí melhor as tramas do jogo; dividi os encontros do jogo em episódios – tal como no Drama; assumi mais o papel de Mestre como Professor personagem; intensifiquei o uso das cenas congeladas e do mostrar em detrimento do contar, de modo que no último dia os jogadores praticamente só improvisaram como plateia (mais da metade do jogo), deixando o jogo livre para o momento final. Além disso, no papel de mestre, conduzi mais o jogo, o que possibilitou que a trama se desenvolvesse mais rapidamente. Dessa forma, a improvisação do jogo ganhou agilidade e propiciou maior imersão dos participantes no universo ficcional.

No terceiro capítulo discuto o papel do observador no jogo e sua possibilidade de agência, tal qual um atuante espectador do Drama. A relação entre a compreensão do jogo por parte do atuante espectador, seu engajamento e habilidade é capaz de produzir uma teatralidade que cause interesse no observador que também está no jogo, de modo que todos se interessem em assistir e jogar ao mesmo tempo.

Conforme o exposto, os elementos “dados à vista” para o observador são suprimidos pela própria dinâmica do jogo, uma vez que, como visto anteriormente, a interação dos jogadores gera um processo de imaginação de caráter performativo que se estabelece pelo diálogo. Dessa forma, a ação, que deveria ocorrer no espaço físico do jogo, com o corpo e a voz do jogador implicado no processo, acaba ocorrendo “dentro da cabeça” dos jogadores envolvidos. No caso do atuante espectador do Drama, quem estabelece o ambiente de teatralidade é o condutor. Na condição de Professor personagem, ele pode trazer “algo a ser visto”, bem como estabelecer estratégias de exposição dos jogadores. Dessa forma o

“eminente teatral” opera em melhores condições se o participante ocupar, em algumas ocasiões, o papel de plateia em toda a sua dimensão, pois, assim como nos espetáculos, fora do âmbito de sala de aula, quando somos espectadores, sentimo-nos impactados com o acontecimento teatral e necessitamos de um tempo para refletir sobre a experiência.

Por outro lado, como o espectador atuante não está fixado em um lugar na plateia, visto que é parte integrante da situação dramática e pode modificá-la, suas possibilidades de significação e interferência no Drama são extremas. Daí ocorre que o observador não está sujeito a uma única perspectiva, afinal, a perspectiva muda em relação ao ponto em que ele se encontra. Uma vez na condição de atuante espectador, o participante do Drama pode observar a ação tanto de dentro quanto de fora da cena. O Mestre de jogo, na condição de semelhante ao Professor-Personagem do Drama, pode estimular nos jogadores o estabelecimento do espaço potencial de que nos fala Winnicott (1975), e dessa forma estabelecer junto com o grupo, a partir do uso do pré-texto, um espaço de jogo rico em teatralidade.

Dessa forma, estimulando a teatralidade do jogo, conseguimos estabelecer um espaço de jogo que não dependia mais do uso dos lances de dados. Isso, contudo, não tirou do *Role-playing Game* a sua característica de imprevisibilidade e agregou maior responsabilidade aos jogadores.

Por fim, posso dizer que aprendi muito com a pesquisa, pois participar de uma experiência que congrega tanto o RPG quanto metodologias e abordagens do universo do teatro foi uma experiência enriquecedora. Durante os cinco anos que trabalhei como mestre de RPG em uma brinquedoteca, esse jogo sempre teve para mim um caráter teatral e sentia-o como uma forma de expressão artística, não apenas como mero entretenimento. Com a experiência teatral adquirida durante o meu período de estudos na UDESC pude perceber o quanto a improvisação teatral e o Drama têm em comum com o *Role-playing Game*.

O primeiro ensinamento que encontrei no trabalho com RPG e teatro foi o sentido do coletivo, de como pessoas podem criar uma história em conjunto e acreditar umas nas outras para que o coletivo tenha sucesso. O sucesso nesse tipo de experiência de jogo depende de que o prazer e o engajamento andem juntos. Nesse sentido, o condutor do trabalho (Mestre de RPG, professor-personagem ou outros) deve estar consciente de que seu papel é fundamental para manter os jogadores atentos e envolvidos na trama do jogo. Dessa forma, o mestre não deve se colocar como um ditador. Seu objetivo deve sempre ser o divertimento dos jogadores. Para isso, deve buscar o clima adequado ao jogo. Se o jogo pedir um clima tenso, o mestre deve exigir dos jogadores atitudes que estimulem a tensão. Se o jogo for cômico, o mestre deve estimular a comicidade dos jogadores, e assim por diante.

Outro ensinamento que adquiri no processo foi a percepção de que o resultado de uma situação cênica não depende da sorte para ser resolvida, mas de ações. Tanto um ator quanto um jogador precisam estar conscientes de que seu papel no jogo é sempre fundamental para o todo. O jogador e o ator nunca devem se omitir do seu papel, não importando o quão simples este possa parecer. Saber ouvir e responder ao que o jogo oferece é fundamental para qualquer situação teatral.

Também aprendi que os jogadores devem ser desafiados. O mestre deve sempre ter em mente que os jogadores precisam de desafios, e o melhor meio de oferecer isso aos jogadores é impondo obstáculos e apresentando problemas para que os jogadores os resolvam. Nesse sentido, Viola Spolin nos lembra que a ideia da solução de problemas é trabalhar com problemas para solucionar problemas. O problema oferece um foco tanto para o aluno quanto para o professor. A solução de problemas exerce a mesma função que o jogo ao criar uma unidade orgânica de liberdade de ação, mantendo todos os participantes em um mesmo contexto.

Aprendi que o jogo de RPG deve ser expressivo se o quisermos inserir no campo do teatro. É necessário sempre estar ciente das propostas dos *performance studies* no que tange ao agir. Nesse sentido, resgatando a abordagem de Féral (2008) a respeito do discurso de Schechner, devemos estar focados em:

- 1) Ser/estar, ou seja, se comportar;
- 2) Fazer;
- 3) Mostrar o que faz. Ou seja, dar-se em espetáculo, mostrar (ou se mostrar).
- 4) Explicar essa exposição do fazer. (FÉRAL, 2008, p. 63).

Além disso, aprendi que, para os participantes, LARP deve ser, antes de tudo, uma experiência, ou seja, aquilo que nos passa, que nos acontece, e não aquilo que simplesmente passa ou acontece. Experiência é algo que nos deixa marcas. O sujeito da experiência é, antes de tudo, um território de passagem.

Aprendi ainda que o RPG pode ser tanto um processo quanto um produto. Isso abre precedente para trabalhar com o jogo tanto no universo da pedagogia do teatro, no treinamento de atores (portanto processo), quanto como um jogo de um dia só (produto – que poderia, por exemplo, ser um espetáculo teatral, performance ou outra atividade artística que utilize o RPG). Esta pesquisa abre a possibilidade de ampliar a teatralidade do jogo como espaço rico em interações entre participantes.

Para uma futura pesquisa, tenho o interesse de buscar com o jogo de RPG uma forma artística (drama, teatro, performance, etc.) que apresente o mesmo tipo de agência dos

atuantes espectadores que hoje encontramos no jogos de *videogame*. Nesses jogos (da linha do XBOX 360<sup>®</sup> e *Playstation 3*<sup>®</sup>, por exemplo), os participantes assistem a uma trama muito rica em acontecimentos e imersiva, pois no meio das partes jogáveis existem vários vídeos que são partes fundamentais da trama do jogo e que são semelhantes a filmes de ação e suspense. Os jogadores assistem a esses vídeos e atuam com seus personagens nesse ambiente virtual proposto pelo jogo, sendo, portanto, atuantes espectadores.

Criar um espaço dramático que permita que façamos isso com nosso corpo e nossa voz, interagindo com pessoas reais é um desafio que o *Role-playing Game* nos mostra ser possível vencer. Cabe agora potencializar este “algo a ser visto” no jogo, criando cenas para apresentar aos jogadores e produzindo uma cenografia interativa que obrigue o atuante espectador a encontrar significados para cada objeto, reconstruindo a história do jogo a sua maneira e escolhendo os caminhos que levarão o enredo ao seu fim.

## REFERÊNCIAS

- AUSTIN, J.L. **Quando dizer é fazer:** palavras e ação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- BIZZOCCHI, Jim. **Games and narrative:** an analytical framework. 2006. <Disponível em: <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf>>. Acesso em: 21 agosto. 2010.
- BOAL, A. **Jogos para atores e não atores.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- BØCKMAN, Petter & HUTCHISON, Ragnhild (eds.). **Dissecting larp.** Knutepunkt: Oslo, 2005. Disponível em: <<http://knutepunkt.laiv.org/kp05/>>. Acesso em: 14 dezembro. 2010.
- BONDIA, J.L. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência.** <Disponível em: [http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19\\_04\\_JORGE\\_LARROSA\\_BONDIA.pdf](http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_JORGE_LARROSA_BONDIA.pdf)>. Acesso em: 1 junho. 2011.
- BONFITTO, M. **O ator compositor:** as ações físicas como eixo: de Stanislavski a Barba. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BOUGER, C. **Por favor toque** – participantes-performers vivenciam a arquitetura na instalação de David Byrne. In RAUEN, M. **A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor.** Salvador: EDUFBA, 2009.
- BRANDÃO, J. **Teatro grego:** Origem e evolução. São Paulo: Ars Poética, 1992.
- \_\_\_\_\_. **Mitologia grega.** Vol. II. RJ: Petrópolis: Vozes, 1987.
- \_\_\_\_\_. **Teatro grego:** Tragédia e Comédia. Petrópolis: Vozes, 1984.
- BRIDGES, B. **Mundo das trevas:** Livro de regras do sistema *Storytelling*. São Paulo: Devir, 2006.
- CABRAL, B. A. **O professor artista:** perspectivas históricas e deslocamento histórico. In: Revista Urdimento, V1, n 10; Florianópolis: UDESC/CEART, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Drama como método de ensino.** São Paulo: Hucitec, 2006.
- \_\_\_\_\_. **A tensão como pivô da experiência em drama.** Anais do VI Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas. São Paulo, 2011.
- CAILLOIS, R. **Los juegos y los hombres:** La Mascara y el Vertigo. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CAMPBELL, J. **As máscaras de Deus:** Mitologia Ocidental. São Paulo: Palas Atenas, 2004.
- CAMPOS, A; PIGNATARI, D; CAMPOS, H. **Mallarmé.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- CAMPOS, J, L. **Do simbólico ao virtual.** São Paulo: Perspectiva. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1990.

- CARL, J.; HEING, J.; WOODWORTH, P. **Teatro da mente: Leis da Noite**. São Paulo: Devir, 2001.
- CASCAES, F. **O Fantástico na Ilha de Santa Catarina**. Florianópolis: Editora da UFSC, 1989.
- CASSARO, M. **Dicas de mestre: Como se divertir mais com jogos de RPG**. São Paulo: Trama, 2002.
- CHACRA, S. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 1983.
- COURTENY, R. **Jogo, teatro & pensamento**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- CUNHA, A. G. da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1997.
- DESGRANGES, F. **Pedagogia do teatro: Provocações e Dialogismos**. São Paulo: Hucitec, 2006.
- DÜRRENMATT, F. **Os Físicos**. São Paulo: Brasiliense, 1966.
- DUTTON, R.; WALTER, F. O. **Nexus-Live-Action Roleplaying**. Oakland: Chaosium Inc., 1994.
- FÉRAL, J. **Acerca de la teatralidad**. Buenos Aires: Nueva Generación, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Por uma poética da performatividade: o Teatro Performativo**. In: *Sala Preta*, Programa de Revista do Pós-Graduação em Artes Cênicas, Eca/USP, São Paulo, n. 08, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Teatro, teoria y práctica: Más Allá de las Fronteras**. Buenos Aires, Galerna, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Performance e performatividade: O que são as Performance Studies**. In: MOSTAÇO, et al. (Org). **Performatividade**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009. p. 49 – 86.
- FERRACINI, R. **Nem representar, nem interpretar. Atuar**. In: MOSTAÇO, E. (org). **Para uma história cultural do teatro**. Florianópolis/Jaraguá do Sul: Design Editora, 2010. p. 309 – 332.
- FERREIRA, A. B. H. **Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- GADAMER, H. G. **A atualidade do belo: Arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GYGAX, G. **Advanced Dungeons & Dragons**. São Paulo: Abril Jovem, 1994.
- HAGEN, M.R. **Vampiro: a Máscara**. São Paulo: Devir, 1994.
- \_\_\_\_\_. (org). **Mind's Eye Theatre: The Masquerade**. 2. ed. Stone Mountain. Wite Wolf Game Studio. 1994.

- HITOTUZI, M. **Um modelo pedagógico teatral chamado Drama Processo**. <Disponível em: [www.fsba.edu.br/dialogospossiveis](http://www.fsba.edu.br/dialogospossiveis)>. Acesso em: 22 março. 2012.
- HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS. Jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JACKSON, S. **GURPS: Generic Universal Roleplaying System: Módulo Básico**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.
- KUHN, T.S. **A Estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- LEHMANN, H. T. **O Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- MACEDO, J. R. **Riso, cultura e sociedade na Idade Média**. São Paulo: Unesp, 2000.
- MARCATTO, A. **Saindo do quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa Baseada em Role Playing Game**. São Paulo: A Marcatto, 1996.
- MICHAELIS. **Dicionário escolar da Língua Portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2002.
- MILLER, A. **A Morte do Caixeiro Viajante**. São Paulo: Editora , 1976.
- \_\_\_\_\_. **As Bruxas de Salém**. In. **A Morte do Caixeiro Viajante e outras quatro peças**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MOORE, Michael (Direção). **FARENHEINT 09/11**. [s.i]: Lincon Gates Films & IFC Films: 2004. DVD (122 min.)
- MORENO, J.L. **Psicodrama**. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1978.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural, 2002.
- PAVÃO, A. **A Aventura da leitura e da escrita entre Mestres de ROLEPLAYING GAMES (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PENA, R. P. M. **A Ciência como jogo e outros ensaios sobre ética e filosofia da ciência**. Belo Horizonte: FACE-FUMEC, C/ Arte, 2003.
- RODRIGUES, S. **ROLEPLAYING GAME e a Pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- RYNGAERT, J.P. **Jogar, representar**. São Paulo: CosacNaif, 2009.
- SARTRE, J. P. **O Ser e o Nada**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- STANISLAVSKI, C. **A Preparação do Ator**. São Paulo: Civilização Brasileira, 1999.
- SCHECHNER, R. **“Performativity” in Performance Studies: an Introduction**. New York & Londres : Routledge, 2006. p. 123-169.
- \_\_\_\_\_. **Drama, script, theatre and performance**. In: Performance Theory. New York: Routledge, 1998.

SCHIMIT, W, R. **RPG e educação: Alguns apontamentos teóricos.** Dissertação. Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade de Londrina, 2008.

SCHOPENHAUER, A. **O Mundo como vontade e como representação.** São Paulo: Editora Unesp, 2005.

SCOTT, C.M. **GURPS CONAN – O RPG a Era Hiboriana.** São Paulo: Devir, 1997.

SERBENA, C. A. **O Mito dos heróis nos jogos de representação (RPG).** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.

SLADE, P. **O Jogo Dramático Infantil.** São Paulo: Summus, 1978.

SPOLIN, V. **Improvisação para o teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

VIDOR, H. B. **Drama e Teatralidade: O ensino do teatro na escola.** Porto Alegre: Mediação, 2010.

WINNICOTT. D.W. **O Brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

APÊNDICE

A seguir, incluo as fichas preenchidas pelos jogadores, lembrando que estão em *itálico* as indicações do mestre.

**Nome do Jogador:** João Pitta

**Nome do personagem:** Edivaldo Pereira dos Santos

**Frase que define o personagem:** O trabalho árduo glorifica o homem.

**Idade:** 25 anos

**Qual é o seu segredo?** Rouba o dinheiro da igreja onde o seu amigo Theodoro é o responsável. Já teve relações sexuais com Theodoro e, embora se considere um “homem macho”, teme que descubram suas escapadas com ele. Tenta encobrir essa história para que sua reputação entre os pescadores não seja difamada. Isso seria o fim de sua possível carreira política, pois os pescadores jamais votariam em um homossexual como seu representante. *Quando criança ouviu dizer que Joaquim Sousa (dono da construtora) roubou um barco com a pesca de outros pescadores. Não tem provas disso, mas se as conseguisse, seria um ótimo argumento para acabar com a carreira política dele. Ele precisa de provas para isso e seu objetivo é consegui-las.*

**Profissão:** Responsável pelo bingo da A.M.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Karem (irmã), Lau (Pai), Ivone (avó), Ana Rosa (irmã).

**Características:** Alto, magro, usa roupas básicas, tem uma figura carismática, tem uma cicatriz na mão por conta de um acidente com um arpão.

**Habilidades:** Pesca, cozinha e tem conhecimento de datilografia.

**Objetos e artefatos:** Tem diploma de datilografia no SENAC.

**História do personagem:** *Edivaldo é um rapaz com grandes ambições políticas. Seu sonho é poder suceder seu pai em eleições futuras. Muito articulado e com visões que possam lhe ajudar em seu sonho.* Edivaldo criou um bingo na associação de moradores para alegrar a vida pacata da ilha – seu pai não sabe disso (*isso é proibido, tanto para o pastor quanto para uma ala mais conservadora da associação de moradores, além de ser proibido pela legislação federal*). Filho do Sr. Lau, tem o pai como um braço direito e sempre apoia suas decisões. Bastante amigo de Theodoro da Luz, em quem encontra a força para superar a vida de um jovem sem mãe. É muito querido pela avó por ser o neto mais novo.

Há um tempo, fez um curso de secretariado no SENAC (datilografia e auxiliar de escritório), não na sede do SENAC propriamente dita, mas num curso itinerante desta instituição em um barco escola pelas ilhas do estado. Este curso mudou o seu status na associação de moradores. Depois do acidente com o arpão, quase perdeu o seu posto na

associação dos moradores, pois não podia mais datilografar. Theodoro então o convidou para trabalhar na igreja com ele. Isso recuperou seu status e Edivaldo, portanto, deve muito ao amigo. Ele sabe que Theodoro desvia dinheiro da igreja para si e não acha isso certo, mas, como ele é mais velho e lhe ajudou muito, João nunca tomou coragem de contar isso aos outros. Este segredo é uma tortura para ele e Edivaldo sente que é pecador por ajudar um amigo em um roubo. Ele saiu poucas vezes da ilha, por isso admira muito seu amigo Theodoro, que veio da capital.

**Nome do Jogador:** Stephan Baungärtel.

**Nome do personagem:** Seu Lau (Pereira dos Santos)

**Frase que define o personagem:** O mundo gira e eu junto ou a onda bate e eu junto.

**Idade:** 45 anos.

**Qual é o seu segredo:** *Comanda as invasões de terras, comanda os imigrantes que invadem as terras. Junto com o pastor, divide o comando de uma confraria (secreta) de homens com o pastor.*

Suspeita que o pastor tenha conhecimento de magia.

**Profissão:** Político e ex-pescador

**Parentes e conhecidos na cidade:** Karem (filha), Edivaldo (filho) Ana Rosa (Filha) Ione (Mãe). Relação com o pastor. Desdém (inveja) → ação.

**Características:** Alto, magro. As caminhadas na praia o mantém jovem.

**Habilidades:** Lábria, carisma, olhar objetivo.

**Objetos e artefatos:** Chapéu de palha.

**História do personagem:** O Seu Lau é valente, carismático e sabe realizar os próprios interesses ao realizar projetos comunitários. Sempre lucra com os projetos, propostas dele. Odeia a crescente despersonalização do poder público. Exemplo de homem cordial brasileiro. Ultimamente tem andado estressado, pois a amante o custa cada vez mais caro do que pode pagar. É viúvo. Sempre ganhou nas licitações a sua parte! Agora está perdendo espaço; se alinhou com as empreiteiras do Sr “JRA” (*quem é? Não ficou claro para o mestre*). Quer fazer do seu filho seu sucessor.

**Nome do Jogador:** Samanta R. Michelin

**Nome do personagem:** Karem Pereira dos Santos

**Frase que define o personagem:** “As aparências enganam”.

**Idade:** 26 anos

**Qual é o seu segredo?** *Faz parte de uma seita secreta de mulheres, cuja líder é a sua avó (Ione).*

**Profissão:** Auxiliar técnica de enfermagem e curandeira (iniciando conhecimentos de parteira, plantas e outros truques).

**Parentes e conhecidos na cidade:** Edivaldo (irmão), Ione (avó), Ana Rosa (irmã mais velha) Lau (pai) Ricardo (melhor amigo secreto).

**Características:** Cabelos compridos, magra, atraente. Gosta de usar decotes, salto alto e acessórios brilhantes. De uns tempos para cá, o pastor anda proibindo essas coisas na ilha. Karem quer movimentar as mulheres da ilha para conseguir usar essas vestimentas.

**Habilidades:** Anatomia, fisiologia e plantas medicinais (iniciante). Costuma não ter problemas com cheiros fétidos.

**Objetos e artefatos:** Possui um colar de pedra da lua que está sempre no seu pescoço. Acredita que ele traz proteção. (o pastor já tentou tirar ele de Karem).

**História do personagem:** Trabalha há 4 anos como enfermeira no posto médico local. É uma das poucas pessoas habilitada a atender emergências na ilha. Devido à precariedade da saúde do local, desenvolveu um pouco de conhecimento de métodos de cura junto com as mulheres da região. É carismática e tem muito ímpeto. Nunca entendeu porque o pastor escolheu sua irmã ao invés dela. Se conseguir, quer tirar o pastor da irmã.

**Nome do Jogador:** Betriz Cabral (Biange)

**Nome do personagem:** Ione Pereira dos Santos

**Frase que define o personagem:** “Com os meus, ninguém mexe”.

**Idade:** 70 anos

**Qual é o seu segredo?** Ofereceu a neta para o pastor em troca de votos para o filho. Pretende fazer o mesmo com a neta caçula com Joaquim, chefe dos empreiteiros. *Conduz um grupo de mulheres e ensina a fazer curas e partos. Sabe fazer simpatia para o amor e foi com isso que conseguiu casar a filha mais velha.*

*Uma noite, Ione e o seu grupo estavam fazendo um ritual na floresta e ouviram gritos e uma pessoa correndo. Quando encontraram, era a pequena Betty (filha mais nova do pastor). O pastor também as encontrou fazendo feitiço e achou que Betty tinha ficado doente por causa do rito. No dia seguinte, Ione foi visitar a menina e pediu para ela tirar a roupa para fazer um banho de benzedura completa (escondido do pastor). A menina não falava e*

*não tirava a roupa. Quando Ione conseguiu convencê-la, notou que ela tinha marcas na perna – marcas de abuso.*

*Ione também sofreu isso na sua infância e sabe do que se trata, mas não sabe quem foi o agressor, nem existem provas. Betty não fala e não tem coragem de olhar para ninguém. Não se não pode incriminar alguém sem provas. Ione quer encontrar provas e saber quem foi o Demônio que fez isso com a pequena Betty.*

*Outro segredo: Ione sabe que Theodoro da Luz tem traços afeminados... e o quer em seu grupo de mulheres. Ele não é mulher, mas tem energia feminina e por isso pode ser um aliado. Para isso, ele tem de submeter-se a uma iniciação com o grupo. (Por ser importante para a trama, muito foi escrito na ficha desta personagem).*

**Profissão:** Benzedeira

**Parentes e conhecidos na cidade:** Conhece todo mundo na cidade. Ajudou a parir todos e os que não conhece não lhe interessa muito conhecer, pois não gosta de forasteiros.

**Características:** Defeito na face. Sempre usa lenço para cobrir o pescoço e parte de baixo da face.

**Habilidades:** Mexer com ervas, pedras, conchas e fazer benzeduras.

**Objetos e artefatos:** Pedras, sementes, conchas.

**História do personagem:** Histórias amargas a tornaram amarga. Foi abandonada no pé do altar.

Revoltada, faz intrigas e descobriu a vida de muita gente. Gosta de manipular as filhas. Junta-se semanalmente com as mulheres da ilha para ensinar algumas receitas, conversar, fofocar e praticar benzeduras. Às vezes é chamada de bruxa pelas crianças da região.

**Nome do Jogador:** Wagner Monteiro

**Nome do personagem:** Reverendo Amilton Fonseca

**Frase que define o personagem:** “Com Deus você pode mais”.

**Idade:** 32 anos

**Qual é o seu segredo?** *É filiado a uma sociedade secreta de homens, que não deu certo. Sabe de um grupo de mulheres que se reúnem e quer desmoralizá-las perante a comunidade. Tem o líder dos construtores como aliado secreto e sabe da força de Dona Ione (mãe do vereador – Seu Lau). Quer fazer de seu filho adotivo Amir Silva seu sucessor e boneco na política. Para isso paga um professor particular (Rafael Marques) para ele e sua filha Betty. Quer acabar com o poder das mulheres na vila e eleger seu filho o novo vereador. Para isso faz falsas*

*magias espalhadas na ilha e também está disposto a negociar apoio para o vereador de um cargo maior para ele (seu Lau). Wagner possui uma carta do prefeito, que pertence a sua igreja, pedindo indicação para o cargo de secretário municipal da pesca. Ele pode indicar quem quiser, mas os mais aptos para isso são o Seu Lau e o Seu Joaquim Sousa. A indicação não garante a efetivação no cargo, por isso Wagner não quer “gastar cartucho” com o seu filho adotivo – até porque, ele é tolo demais e não estaria apto a seus desígnios enquanto seu treinamento não estiver concluído.*

*Com o dinheiro da igreja Wagner ajuda a manter a escola da ilha. Com isso, conseguiu colocar lá um professor de religião (o professor particular) para pregar na escola também. No início do seu casamento, Wagner teve um caso com a mulher de Chico Souza (dono da construtora), o que se originou de uma proposta da jogadora.*

**Profissão:** Pastor.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Primo contador da igreja, vereador (sogro) Mão do vereador (com quem disputa o poder verdadeiro da cidade). Tem grupo secreto de homens com o chefe dos empreiteiros em que participam o seu primo, o dono da empreiteira, seus filhos adotivo, o professor e Chico Sousa. Quer aumentar o grupo, mas teme o poder do vereador e a influência da mãe dele.

**Características:** Veste-se de maneira clássica e elegante.

**Habilidades:** Facilidade para lidar com pessoas e grande poder de persuasão.

**Objetos e artefatos:** Caixa contendo artefatos que o ligam a uma sociedade secreta.

**História do personagem:** O pastor nasceu na localidade e sempre esteve envolvido em trabalhos sociais. Mudou-se para a capital para estudar, onde se tornou evangélico. Voltou como responsável pela igreja local incumbido de construir um templo de Jesus naquela localidade de grande potencial turístico. Casou-se com uma mulher que não era rica, mas que é de uma família muito tradicional, por interesse de maior projeção na sociedade. Este casamento encaminhou um maior número de conversões e agora os pescadores são quase todos evangélicos. Ele não aceita música que não seja cristã (Rock, Funk ou outras não podem entrar na ilha). Não aceita curandeirice nem jogos de azar. Também não aceita mulher vestida de forma indecente nem homem afeminado. Quer fazer desaparecer da ilha os maus costumes.

**Nome do Jogador:** Felipe Rocha

**Nome do personagem:** Rafael Marques

**Frase que define o personagem:** “As crianças devem ser protegidas de todo o mal”.

**Idade:** 30

**Qual é o seu segredo?** *Sabe que o pastor quer fazer do filho adotivo dele (Amir Silva) seu sucessor, seja na igreja, seja na vida política. Rafael está sendo pago para dar aula ao menino e não à filha Betty, como as pessoas pensam. Rafael sabe que Amir tem algum distúrbio mental estranho e não sabe definir direito o que é. Na verdade ele serve de boneco na mão de quem o manipular. Rafael está incumbido de escrever e ensaiar os discursos de Amir. Além disso, ele dá aulas de religião na escola, para pregar e manter a palavra da igreja presente em todas as camadas da comunidade. Certa vez, quando foi pegar os cadernos de Amir, encontrou, sem querer, o caderno de contas de Theodoro da Luz (contador da igreja e sobrinho do pastor) e notou que estavam estranhas. Isso gerou a suspeita de que ele estivesse roubando o pastor. Se conseguir provas disso, Rafael talvez possa tomar o seu lugar e ter algum lucro com isso.*

**Profissão:** professor de séries iniciais e professor de religião.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Comunidade da igreja e escola local.

**Características:** Usa óculos, e está sempre arrumado. Gesticula quando fala e faz vozes.

**Habilidades:** Pedagogia, paciência, caminhadas.

**Objetos e artefatos:**

**História do personagem:** Recém-formado na capital, foi contratado pelo pastor para dar aulas na ilha. Apaixonou-se pelo local e no ano passado mudou-se para a ilha. Está alugando uma casa e comprou um terreno para construir. Este terreno foi invadido, e agora está desesperado, pois investiu ali muito dinheiro. Rafael quer que o pastor lhe ajude a recuperar a sua casa, pois com os deslizamentos de terra que aconteceram na ilha, os aluguéis ficaram muito caros. Está procurando uma companheira.

**Nome do Jogador:** Ricardo Carli

**Nome do personagem:** Amir Silva

**Frase que define o personagem:** “eu estou aqui para ajudar todos vocês”.

**Idade:** 35 anos

**Qual é o seu segredo?** Teve um caso com a mulher do pastor e adora ter relações sexuais com mulheres do bordel de outra ilha, já que o pastor expulsou todas as prostitutas que habitavam em São Sebastião. Cuida em manter as aparências. *Um dia, estava com muita vontade de fazer sexo e violentou a pequena Betty (sua irmã adotiva). Amir sabe que se alguém descobrir isso ele será morto, por isso lhe ameaçou que se abrisse a boca a mataria e se ela contasse para alguém as Bruxas iram comer a sua família. Desde então ela não fala.*

*Amir quer encobrir esta história e encontrar qualquer pessoa que tenha uma prova e , se for preciso,eliminar essas pessoas.*

*Outro segredo: o pastor quer que Amir seja o seu substituto. Amir não sabe ler nem escrever, fala errado e pra ser sincero... é até meio burro, mas tem se esforçado muito para aprender com o professor particular. Ele está ensaiando para falar em público no próximo culto e tomando aulas de interpretação com o professor.*

**Profissão:** Artesão (dizem que ele não faz nada direito). Futuro político.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Seu Luiz da padaria (amigo e trocador de fofocas), putas, pastor, professor e Betty.

**Características:** Cabelo comprido, bem vestido, simpático e falso.

**Habilidades:** Perito em fofocas (ouviu dizer, por exemplo, que Theodoro da Luz, contador da igreja, gosta de meninos).

**Objetos e artefatos:** Crucifixo

**História do personagem:** Veio de uma família pobre da cidade e na infância foi ajudado pelo pastor. Ele assumiu-o como filho adotivo. Sempre foi tratado de forma ríspida, mas o tinha mesmo como um pai, pois seu pai biológico abandonou-o devido ao álcool. Passou a viver na casa dele e dentro da igreja.

**Nome do Jogador:** Katiúcia Heckler

**Nome do personagem:** Ana Rosa Fonseca

**Frase que define o personagem:** “Eu transformo”! “Eu quero”!

**Idade:** 28 anos.

**Qual é o seu segredo?** Ficou com o filho do vereador antes do casamento.

Realiza, junto com a mãe, encontros semanais com as mulheres do bairro, mas acredita em... atividades secretas...<sup>130</sup>Sabe um pouco de atividades de benzedura.

*Sabe que Theodoro da Luz gosta de homens e acha que ele pode entrar para o grupo de mulheres.*

*Está preocupada, pois sua filha Betty está muito doente e acha mesmo que pode ter sido obra do demônio o que aconteceu com ela. Ana **não** ama o pastor.*

**Profissão:** Mãe, vendedora.

**Parentes e conhecidos na cidade:** família do vereador e família do pastor.

**Características:** Bonita. Veste-se de maneira clássica e elegante

<sup>130</sup>

A Jogadora não completou o personagem. Ficou difícil saber o que ela queria.

**Habilidades:** facilidade para lidar com pessoas. Benzeduras. Capacidade de persuasão (tem de interpretar, não basta colocar na ficha...). Dança, vendas (tem de interpretar) .

**Objetos e artefatos:** Punhal.

**História do personagem:** Mora no bairro desde que nasceu. Quis ajudar seu pai, pois nem sempre a sua família foi próspera. As coisas pioraram quando seu irmão sofreu um ferimento com arpão na mão e não pode trabalhar. Quando o pastor chegou, a possibilidade de prosperidade apareceu. Tinha um caso com outro homem, mas sua avó Ione empurrou-a para o pastor e ela então chegou a acreditar que estava apaixonada por ele. Hoje se sente mal com a situação, mas não acredita em separação. *Tem muita coisa em jogo no casamento deles. Caso se separem a sua família pode ficar sem o apoio da igreja.*

**Nome do Jogador:** Diego de Medeiros Pereira

**Nome do personagem:** Theodoro da Luz.

**Frase que define o personagem:** “Todos tem obrigações a cumprir”.

**Idade:** 35 anos

**Qual é o seu segredo?** Guarda o caixa 2 da igreja e tira dinheiro da igreja para si. Gosta de meninos e meninas.

**Profissão:** Contador

**Parentes e conhecidos na cidade:** Pastor e sua família. Demais moradores (pois cobra dízimo).

**Características:** usa óculos, tem dores de estômago (talvez esteja com uma doença grave). Viciado em café.

**Habilidades:** Bom em matemática e falsificação de assinaturas.

**Objetos e artefatos:** Caneta e calculadora no bolso.

**História do personagem:** Primo do pastor, foi criado na mesma ilha. Cuida dos negócios da igreja e tira um pouco pra si. Formado em contabilidade. Não liga para a família que vive na ilha. Tem dúvidas quanto a sua sexualidade. Foi violentado por um padre católico, por isso virou protestante. Gostava de rituais de exploração do corpo na adolescência (rituais de magia) e alucinógenos. Batizou-se pelo dinheiro.

**Nome do Jogador:** Vitor Ribeiro do Vale Nicolau.

**Nome do personagem:** Joaquim Souza

**Frase que define o personagem:** “Minha pátria sou eu e minha família”

**Idade:** 58

**Qual é o seu segredo?** O dia que mudou sua vida foi um ato criminoso que resultou na morte de 2 pescadores em alto mar e num roubo de 20 toneladas de peixe, que o capitalizou para montar sua empresa de construção.

**Profissão:** Empresário.

**Parentes e conhecidos na cidade:**

**Características:** pele envelhecida pelo sol.

**Habilidades:** Pesca, negócios, lábria.

**Objetos e artefatos:** chapéu, faca, pistola... (tem de conversar com o mestre).

**História do personagem:** Pescador tradicional que após grande pescaria conseguiu dinheiro suficiente para fundar sua empresa. *Participa com o pastor e outros homens de uma confraria masculina que tem por objetivo definir os rumos políticos da cidade.*

**Nome do Jogador:** Rodrigo Benza

**Nome do personagem:** Chico Sousa

**Frase que define o personagem:** “Por que fazer se outro pode fazer”.

**Qual é o seu segredo?** “Pegou” a filha do Seu Lau antes do casamento dela com o pastor Amilton. *Sua casa está condenada por causa dos deslizamentos de terra. Quer que sua casa seja construída logo no terreno que a prefeitura conseguiu para a empreiteira. Sabe que alguém da cidade está por trás das invasões de terras. Quer descobrir quem é.*

**Profissão:** Construtor

**Parentes e conhecidos na cidade:** pai, mãe, dois irmãos.

**Características:** Sai cabelo nas mãos. Alto, magro.

**Habilidades:** Enganar, fazer os outros realizarem o que ele quer.

**Objetos e artefatos:** Chapéu, peixe.

**História do personagem:** É o filho do meio. Não gosta de trabalhar mas gosta da boa vida. Pegou a mulher do pastor antes do casamento. Dá a vida pela sua família, mas os engana o tempo todo. Viu um dia um dos homens da igreja pregando nas invasões de terra. Também viu a família do vereador por lá. Acha que algum deles tem a ver com isso e quer provas. Pertence, junto com seu pai, o pastor e outros homens, a um grupo secreto formado só por homens e que define os rumos políticos da cidade.

**Nome do Jogador:** Fernando Peiter Gonçalves.

**Nome do personagem:** Ricardo Sousa.

**Frase que define o personagem:** “o perdão não é a solução”

**Idade:** 18 anos

**Qual é o seu segredo?** Tem amizades fortes com um grupo misterioso do vilarejo, especialmente com a Karem, que pretende iniciá-lo nesse grupo. Sabe que o filho adotivo do pastor tem algum tipo de distúrbio sexual. Já o encontrou no bordel. Teve um caso com a filha mais nova do vereador.

**Profissão:** quer ser músico, trabalha como construtor, mas odeia!

**Parentes e conhecidos na cidade:** Karem, Roberto, Ana Rosa.

**Características:** Veste tudo que combina com preto. Bebe muito.

**Habilidades:** Toca guitarra.

**Objetos e artefatos:** Braceletes com pontas e pôsteres do Iron Maiden.

**História do personagem:** Ricardo não tem certeza se é filho legítimo dos Sousa. Não gosta de regras sociais, principalmente as do seu pai que não o permitiu seguir a carreira artística. Conheceu Karem em um ensaio de rock (*que foi proibido na ilha...*). São quase amantes. Quer casar-se com ela e fugir da ilha para tocar em uma banda de Rock, ou melhor. Queria dar um jeito de liberar o rock na ilha pra poder viver aqui como sempre gostou.

**Nome do Jogador:** Joyce Andrade

**Nome do personagem:** Manoela Souza.

**Frase que define o personagem:** “Uma mulher que foi pescadora e dona de casa é hoje voluntária no hospital, parece feliz”

**Idade:** 45 anos

**Qual é o seu segredo?** Traiu o marido com o pastor. Acredita que o filho seja dele. *Participa de algumas reuniões secretas com a Ione (mãe do vereador). Aprendeu algumas curas por meio de chás e técnicas de parto com ela. O grupo é secreto e em algumas ocasiões até se animou demais com os “ritos” e dançou nua na floresta.*

**Profissão:** Voluntária no posto de saúde

**Parentes e conhecidos na cidade:** Joaquim – marido, Chico – filho, Manuel – filho.

**Características:** Cabelos grisalhos, magra, vaidosa, sempre anda maquiada.

**Habilidades:** primeiros socorros, cozinha bem, mas não para o marido. Conhecimentos de ervas e partos. Acha que consegue prever pensamentos.

**Objetos e artefatos:** Faca banhada de bronze, pedras coloridas, kit de enfermagem.

**História do personagem:** É uma triste mulher, apesar de seu aspecto sempre feliz, guarda a amargura de seu dia -a- dia. Casou-se aos 15 anos com Joaquim, um simples pescador que se

tornou rico. Teve um caso com o pastor, sendo que um de seus filhos é dele. Dona de Casa voluntária no posto médico. *Sabe que seu marido tem encontros secretos com o pastor e quer saber o que eles estão tramando.*

**Nome do Jogador:** Raul Barbosa (*Este jogador participou de poucas sessões de jogo e não escreveu muito. Acabou saindo no meio do processo.*)

**Nome do personagem:** Manoel Sousa

**Frase que define o personagem:** “Quem fala muito age pouco, sou de fazer, não de falar”.

**Idade:** 27

**Qual é o seu segredo?** (O jogador não preencheu esse campo nem os demais).

**Profissão:**

**Parentes e conhecidos na cidade:**

**Características:**

**Habilidades:**

**Objetos e artefatos:**

**História do personagem:** Filho primogênito, Manoel foi criado para herdar os negócios da família. Teve uma educação formal conceituada e se formou bacharel em contabilidade, focando sua atuação na empresa do pai. Acredita superar o pai e quer que o mesmo passe, ainda em vida, uma procuração em seu nome para controlar a empresa. Está disposto a apoiar o pastor, se ele o ajudar a tornar-se o novo líder nos negócios da família.

## PRÁTICA II (UDESC).

### Fichas de personagens, por grupo

*(as indicações do mestre continuam marcadas em itálico).*

#### Personagens da família do vereador

**Nome do Jogador:** Renato Grecchi da Costa

**Nome do personagem:** Walmor José Pereira

**Frase que define o personagem:** *(O jogador não preencheu esse campo).*

**Idade:** 53 anos

**Qual é o seu segredo?** Tem um caso com a filha do Beslau (construtor). *Também é o responsável pelas invasões de terras.* Tem o desejo de se tornar prefeito, e para isso não mede esforços. A secretária é sua filha bastarda. *Walmor é submisso a sua mulher.*

**Profissão:** Ex-pescador, chefe da associação de pescadores e atual vereador representante da Ilha na cidade.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor (filha adotiva – Solange)

Posseiros (doou terras a eles)

Charlene (sobre os segredos da família)

**Características:** Sorriso no rosto, postura reta, passos largos. Gestos com mãos expressivas. Roupas sociais e cabelo grisalho.

**Habilidades:** Cozinha e costura

**Objetos e artefatos:** Relógio de bolso, única lembrança de seu pai pescador

**História do personagem:** Valdisney extorque dinheiro de Walmor, pois sabe de sua ligação com os posseiros. *Walmor trabalhava com Vicente Beslau em um barco pesqueiro antes de os dois mudarem de profissão. Um dia, um barco com uma carga de pesca muito grande foi roubada e ninguém sabe quem foi o autor do roubo. Estranhamente, anos depois, Walmor viu que Beslau montou sua construtora. Sabendo que ele não tinha dinheiro para fazer a empresa, começou a suspeitar.*

*Seu objetivo é provar que Beslau roubou o dinheiro e que não tem direito às terras. Para atrapalhar os planos dele, Walmor chamou os posseiros e, junto com o pastor e com um dos capatazes de Beslau, mantém um grupo de resistência.*

**Nome do Jogador:** Marina Castro Soares

**Nome do personagem:** Maria das Graças Pereira

**Frase que define o personagem:** “As aparências enganam – O diabo reside nessas residências”

**Idade:** 27 anos

**Qual é o seu segredo?** Finge ser religiosa. É apaixonada por Vicente Beslau e sempre sonha com ele. Participa de um grupo secreto de mulheres que fazem ritos na floresta

**Profissão:** Professora da escola dominical

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor.

**Características:** Roupas compridas, nada justo nem decotado.

**Habilidades:** Rezar, cozinhar.

**Objetos e artefatos:** Caixa de camisinha na bolsa.

**História do personagem:** Sabe que o pastor tem um caso com a mulher do empresário Beslau (construtores). Foi uma graça divina, por isso recebeu o nome de Maria das Graças. Sua mãe não conseguia ter filhos e de repente ela nasceu. É religiosa, mas tem desejos sexuais ao extremo.

*Ela sabe que o filho do pastor (Ananias) fica espionando pela janela e se exhibe para ele. Também o usa para conseguir o que quer.*

**Nome do Jogador:** Ketelin Serafin

**Nome do personagem:** João Henrique (Joana)

**Frase que define o personagem:** “Cada mergulho é um Flash”

**Idade:** 25 anos

**Qual é o seu segredo?** Teve um filho com D’Rejane, mas ela sofreu um aborto. Também sabe que o seu pai tem um caso com a filha de Beslau.

**Profissão:** Modelo

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor e sua família

**Características:** Anda com postura, centrada, vive muito maquiada

**Habilidades:** Lutar boxe, encanadora e costura

**Objetos e artefatos:** cueca roubada

**História do personagem:** Se chama Joana hoje, mas foi batizada como João Henrique (nasceu homem). Virou mulher aos 18 anos. *Tem um senso de justiça muito forte e não concorda com as coisas que andam acontecendo na cidade. Sabe que Beslau está sendo traído pelo seu pai (vereador) e pelo pastor. Acha que isso não é certo, e por isso quer ajudar Beslau e enfraquecer seu pai, para assim voltar a ter uma ilha mais justa. João gostaria de se candidatar e acha que Beslau pode apoiá-lo, na disputa contra o seu pai.*

**Nome do Jogador:** Tainá Fromer

**Nome do personagem:** Carolyne Cristina Pereira

**Frase que define o personagem:** Adolescente alegre que gosta de viver

**Idade:** 16 anos

**Qual é o seu segredo?** Foi assediada sexualmente, atrás da sua casa, e quem fez isso foi Tobias Beslau (mudei por ser coerente com esse personagem). Besluzinho viu tudo. Este ato talvez explique o seu jeito de ser. Ninguém sabe.

*Carolyne participa de uma confraria secreta de mulheres que louvam a sexualidade e a feminilidade, aprendem técnicas de parto e cura. Já dançou nua na floresta e a pequena*

Betty a viu assim. Se sente um pouco culpada porque acha que a doença dela possa ser culpa sua.

**Profissão:** Estudante

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor, Família Beslau, Alex e as mulheres da Confraria feminina

**Características:** Bonita, anda saltitante

**Habilidades:** Sabe dançar e beijar meninos, mas fala muito e faz pouco. Vai bem na escola. É boa aluna

**Objetos e artefatos:** Chicletes para ficar mascando.

**História do personagem:** Menina educada, que ama muito o seu pai. Quando nasceu, sua família já estava bem de vida. Sempre teve tudo o que quis, escola, roupas, etc... é muito apegada a sua irmã mais nova. Tem bons amigos na escola.

**Objetivo:** *Fazer com que Tobias Beslau seja descoberto. Será que ele não está fazendo isso com mais gente? O filho do pastor pode ajudar. Ele é louco por Carlyne e quer evitar que acusações caiam sobre ela.*

**Nome do Jogador:** Carlos Longo (*Participou da primeira prática na Casa do divino*)

**Nome do personagem:** Saraiva

**Frase que define o personagem:** Dinheiro atrai felicidade.

**Idade:** (*O jogador não preencheu esse campo*).

**Qual é o seu segredo?** Filho bastardo do construtor.

**Profissão:** Formado em administração.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do vereador

**Características:** Moreno, pele clara, cabelos e olhos castanhos.

**Habilidades:** Números e persuasão.

**Objetos e artefatos:** Moeda. Única lembrança de sua mãe.

**História do personagem:** Perdeu sua mãe muito cedo, que era irmã do vereador. Foi mandado para a cidade grande para a cidade estudar e lá descobriu quem era seu verdadeiro pai.

**Objetivo:** Desmascarar Beslau e exigir que ele lhe assuma como filho.

**Nome do Jogador:** Hanna Luiza.

**Nome do personagem:** Ana Helena Pereira.

**Frase que define o personagem:** Vamos brincar na Floresta? Nós estamos na floresta mesmo e quando o homem chegou, tão de repente, Betty desmaiou.

**Idade:** 14 anos.

**Qual é o seu segredo?** Dançou nua na floresta. Apaixonada por Jarbas. *Participa de uma confraria de mulheres, se bem que até bem pouco tempo ainda brincava de bonecas com a Betty. Ana Helena a viu no dia em que ela parou de falar. Ela estava com o corpo machucado, com sangue nas partes íntimas. Isso a deixou muito assustada.*

**Profissão:** Estudante.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor, Jarbas, Família do vereador e mulheres da confraria.

**Características:** Assanhada (batom borrado), Roupas de criança (roupas curtas), agitada.

**Habilidades:** Dançar e costurar.

**Objetos e artefatos:** Anel, boneca.

**História do personagem:** Menina dedicada, mas que foi influenciada pela irmã e pretende seguir a instrução dela. Gosta muito de brincar.

**Objetivo:** Conseguir dar um beijo em Jarbas. *Dançar nua mais uma vez.*

### **Família do pastor**

**Nome do Jogador:** Márcio Cardoso (*Participou da primeira prática na Casa do divino*).

**Nome do personagem:** Pastor Heraldo da Silva.

**Frase que define o personagem:** “Servir ao senhor, porém, servir aos bens materiais”.

**Idade:** 47 anos (*mudei a idade do personagem para adequar a história – seu filho precisava ser um pouco mais velho*).

**Qual é o seu segredo?** Trabalhou com a esposa do empreiteiro em uma casa de prostituição e tem um caso com ela até hoje. Teve uma filha com ela e entregou-a ao vereador, pois não quer os fiéis saibam desse relacionamento. Mantém um caso com ela até hoje.

**Profissão:** Pastor.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor.

**Características:** Coluna arcada, olhar tenso, voz calma.

**Habilidades:** Servir ao senhor, vendas e troca de imóveis.

**Objetos e artefatos:** Bíblia.

**História do personagem:** Sua família sempre foi religiosa, porém, trabalhava em uma casa de prostituição como barman e teve um caso com a atual esposa de Beslau e continua a se

relacionar com ele até hoje. Teve uma filha com ele. *Heraldo e os posseiros têm um acordo, não para invadir as terras propriamente ditas, mas ele os paga para que eles assustem a comunidade com falsas magias, pois assim mantém o controle da cidade e o povo dentro da igreja. Heraldo instiga a ideia de que a ilha é uma terra de pecados e sem a igreja todos estão condenados à danação.*

*O capataz de Beslau (Valdecir) traz pessoas para as invasões de terras e Heraldo sabe disso. É ele que agencia as coisas entre os invasores e eles. Sabe quem é o verdadeiro responsável pelas invasões de terras. Valdisney (construtor, ajudante de pedreiro) extorque dinheiro dele, pois sabe de sua ligação com os posseiros. Ele não conta nada ao Beslau, pois sabe que assim ganha dinheiro. Heraldo quer dar um jeito de fazer Valdisney sumir. Para isso pensa em acusá-lo de invasão de privacidade. Quer pegar ele me flagrante espionando e dessa forma convencer a comunidade a expulsá-lo da ilha.*

**Nome do Jogador:** Thais Antonio Carli.

**Nome do personagem:** Maria Angelina.

**Frase que define o personagem:** “Ouço os tambores em noite de lua”.

**Idade:** 23 anos (*modifiquei a idade para adequar à trama*).

**Qual é o seu segredo?** *Ela participa ativamente de um grupo de mulheres e organiza os ritos na floresta. Já ficou nua (foi a primeira a fazer isso) e sabe o poder desse rito. Tem um papel de liderança entre as meninas e cobra o sigilo delas com relação aos ritos. Ajuda sua mãe nos partos na ilha.*

**Profissão:** Não tem.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor, vereador.

**Características:** As mãos quase sempre na boca. Roupas frescas, pois é primavera.

**Habilidades:** Mão de fada. Conhece ritos de feminilidade.

**Objetos e artefatos:** Lenço.

**História do personagem:** É filha do pastor da igreja, irmã gêmea de Ananias. Tem como irmã adotiva Lúcia Fernanda. Gosta de nadar no rio e dos pássaros. Vai a todos os lugares.

**Nome do Jogador:** Dimitri

**Nome do personagem:** Ananias de Assis.

**Frase que define o personagem:** “Tudo em nome de Deus”.

**Idade:** 23 anos (*mudei a idade para ficar mais coerente com a história do personagem*).

**Qual é o seu segredo?** *Ananias agiu como receptor de uma carga de peixe que Beslau (líder dos construtores) roubou muitos anos atrás. Ananias vendeu essa carga na capital e repassou o dinheiro a Beslau. Ele montou a construtora e em troca dá a igreja um dizimo enorme como pagamento a Ananias. O pastor não sabe da transação, pois o que Ananias fez foi lavagem de dinheiro. Ananias oculta a transação tanto do pastor quanto do resto da cidade.*

Justifica tudo em nome de Deus. Pegou em flagrante a sua irmã fazendo magia na floresta (nua) e acha que a pequena Betty está doente por culpa dela. Ananias acusa sua irmã de bruxaria e quer que ela seja enviada para fora da cidade.

**Profissão:** Pregação e contabilidade da igreja.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor, Beslau e sua mulher e a família do vereador (as meninas são suas primas).

**Características:** *(O jogador não preencheu esse campo).*

**Habilidades:** Percussão; conhecimento profundo da Bíblia; contabilidade.

**Objetos e artefatos:** Bíblia, caneta, calculadora, artefatos de bruxaria.

**História do personagem:** Criação rígida sob a orientação do pai pastor. Odiou sempre a irmã adotada, porém sempre invejou a liberdade dela. Quando assume a responsabilidade da família, é pior que o pai. Leitor assíduo da Bíblia, já não sabe se confia nela. Teve sempre vontade de se aproximar das meninas da família do vereador e para chamar a atenção colocou alguns artefatos de “macumba” pela cidade, mas na verdade não entende nada disso. Não dorme bem, fica pensando nas meninas. Ou sai pela rua espalhando “macumba”.

**Nome do Jogador:** Chaiane Gracietti.

**Nome do personagem:** Solange Assis.

**Frase que define o personagem:** “quem paga a igreja está em dia com Deus”.

**Idade:** 31 anos.

**Qual é o seu segredo?** *Participa secretamente, junto com sua filha, de uma confraria de mulheres que fazem ritos de feminilidade na floresta. Aprendeu vários truques com Dorotéia e Dorian (posseiros), forasteiras que entraram no grupo faz algum tempo.*

*Está muito preocupada com sua filha Betty e quer descobrir logo o que aconteceu com ela. Solange sabe que Dirce (a velha dos invasores) matou seu único filho e acha que ela pode estar fazendo mal a sua Betty e quer acusá-la, mas para isso precisa de provas.*

**Profissão:** Dona de casa e assistente de culto.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família do pastor; família do vereador (e filha do Vereador)

**Características:** Andar flutuante, sempre com a imagem comportada de Virgem Maria. Usa roupas compridas e o corpo escondido.

**Habilidades:** Cantar louvações, arrumar a casa, pregar a palavra e conhece rituais de feminilidade, além de ervas e técnicas de parto e cura com chás.

**Objetos e artefatos:** Chás, ervas e Bíblia.

**História do personagem:** Cresceu de maneira rebelde e criada pelos pais adotivos (vereador e esposa). Fez uso de narcóticos na juventude, mas quando encontrou o amor sua vida mudou e tornou-se mais feliz. *Aprendeu com uma velha curandeira da ilha (já falecida) a cuidar dos doentes. Como a Ilha não tem médico, são as mulheres que salvam as vidas por aqui. A confraria das mulheres tem a finalidade de passar o conhecimento de geração para geração e este é o seu trabalho secreto.*

### **Família dos construtores**

**Nome do Jogador:** Leandro V. Lunelli (*Participou da primeira prática na Casa do divino*).

**Nome do personagem:** Valdisney.

**Frase que define o personagem:** Tímido porque quer, pois sabe de tudo.

**Idade:** 17.

**Qual é o seu segredo?** Sabe de tudo porque tem lugares secretos por toda a Ilha. Finge que é tímido, pois tem medo do vereador. Ele recebe suborno para que não conte nada a ninguém a respeito dos segredos da cidade. *Sabe também que o mudo (Jarbas) tem um caso com a filha do vereador (Ana Helena).*

**Profissão:** Assistente de pedreiro (vulgo “orelha seca”)

**Parentes e conhecidos na cidade:** Todos da família dos construtores. Também conhece pessoas da família do pastor, do vereador e dos posseiros.

**Características:** Quietos, tímidos, sem jeito, travados.

**Habilidades:** Bom espião, sabe negociar.

**Objetos e artefatos:** Botas sujas com barro, roupa pobre e cartão com dinheiro da poupança.

**História do personagem:** Nasceu na Ilha e por causa dos deslizamentos de terra perdeu a família inteira. O pedreiro amigo de sua família o adotou. Sempre foi uma criança mais quieta e vivia brincando sozinho, por isso conhece vários lugares secretos na cidade. Para chegar a

esses lugares, passa por túneis e caminhos com barro. Nesses lugares, consegue ver tudo o que se passa com a cidade inteira.

*Já foi pego espionando duas vezes. Uma pelo pastor e outra pelo vereador. Conseguiu extorquir dinheiro deles. Sabe que o pastor usa os posseiros para assustar o povo fazendo “magias”. Sabe que o vereador tem contatos na cidade com gente ligada aos posseiros. Gravou uma ligação dele falando com um agente sobre as terras dos posseiros. Ele sabe que não pode contar ao seu patrão sobre isso logo, pois assim ficará sem dinheiro. Seu patrão só abusa de dele., por isso também quer mais é que ele se dê mal. O que quer é ganhar mais dinheiro para a sua poupança, pois não tem vínculo afetivo com quase ninguém da cidade. Já viu mulheres nuas dançando na floresta e teve a impressão de ter visto Charlene entre elas.*

**Nome do Jogador:** Rafael Reis Meira.

**Nome do personagem:** Vicente Beslau.

**Frase que define o personagem:** “Quem acredita sempre alcança”.

**Idade:** 40 anos.

**Qual é o seu segredo?** É o responsável pelo problema do seu filho. Também roubou uma carga de pesca e com o dinheiro do roubo criou a construtora. É por isso que Vicente e o vereador têm rixa. Os dois trabalhavam juntos no mesmo barco. Ele nunca conseguiu provar, mas suspeita de Vicente até hoje. Vicente usou a igreja para lavar o dinheiro do roubo. O tesoureiro da igreja foi quem fez a transação e, portanto, também está envolvido nisso. Além disso, Vicente tem um caso com sua cunhada, Verônica. Fora isso, é um homem honesto...

**Profissão:** Dono da Construtora Beslau.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família Beslau, o tesoureiro da igreja e o vereador.

**Características:** Alto, ereto e “meio bronco”.

**Habilidades:** Bom pai, bom patrão. Generoso.

**Objetos e artefatos:** *(O jogador não preencheu esse campo).*

**História do personagem:** Apesar dos desvios de caráter, é bastante religioso. *Junto com seu irmão montou a construtora. Ele não sabe de nada e acha que Vicente é honesto. De certa forma, ele costuma ajudar os outros porque sente muito peso na consciência por ter cometido um roubo. Com relação ao seu filho, também carrega grande culpa, pois seu filho estava no barco no dia do roubo e Vicente o deixou de vigia uma noite inteira em alto-mar em uma região muito gelada com um dos barcos pequenos. Ele caiu na água e foi salvo pelo colete salva-vidas que tinha um sinalizador. Porém, como a água estava extremamente gelada e também pelo fato de ele ter ficado desacordado e ter tido momentos longos sem ar, seus*

*membros congelaram e atrofiaram e ele teve sequelas cerebrais. Vicente se sente muito culpado por isso.*

**Nome do Jogador:** Marina Medeiros.

**Nome do personagem:** Charlene.

**Frase que define o personagem:** Revoltada com tudo que vê na família.

**Idade:** 16.

**Qual é o seu segredo?** Tem um caso com o Vereador. *Já o viu com os posseiros, mas não sabe o que ele tem a ver com isso. Quer descobrir o que ele faz para chantageá-lo a largar da mulher para ficar com ela. Participa da confraria secreta das mulheres e já dançou nua na floresta. Charlene estava na floresta no dia em que a pequena Betty apareceu na mata. Ela estava suja de sangue e Charlene suspeita que a menina tenha sofrido algo mais grave que simples “possessão demoníaca”. Provavelmente há algo mais sério aí.*

*Seu tio (Tobias) tentou ter relações com ela quando era criança. Não conseguiu. O fato de ele ter tentado a deixa revoltada.*

**Profissão:** Estudante.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Maria Aparecida das Dores (mãe), Vicente Beslau (pai) Valdecir e Valdisnei (subordinados) Verônica (tia), Tobias Beslau (tio) Walmor (vereador)

**Características:** *(A jogadora não preencheu esse campo).*

**Habilidades:** Irritar sua tia Verônica.

**Objetos e artefatos:** *(A jogadora não preencheu esse campo).*

**História do personagem:** Filha do construtor, não se conforma com a submissão da mãe ao pai. Gosta da irmã, apesar de não demonstrar. Detesta a Tia Verônica e seu marido Tobias. Vive com a ameaça de ir para o convento. Apesar de sempre bater de frente com o pai, gosta muito dele e se sente um pouco culpada por ter um caso com o rival dele. *Com relação aos posseiros, sabe que a velha Dirce sequestra crianças e Charlene acha que ela tem uma relação com a história da pequena Betty. Ela sequestrou as três filhas e Charlene acha que ela quer fazer o mesmo como a filha do pastor (Betty).*

**Nome do Jogador:** Iago Martins.

**Nome do personagem:** Valdecir Francisco Ferreira da Rocha Martins.

**Frase que define o personagem:** Um pedreiro muito extrovertido.

**Idade:** 42 anos.

**Qual é o seu segredo?** *Agencia pessoas para invadir terras. O vereador é quem lhe contratou para fazer isso. Conhece o líder dos posseiros. Já foi um deles.*

**Profissão:** Mestre de Obras.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família Beslau e quase todos da cidade. Não é nascido na ilha. D'Rejane (noiva).

**Características:** Pessoa mais velha, que obedece e manda.

**Habilidades:** Sabe lidar com pessoas. É um ótimo mestre de obras.

**Objetos e artefatos:** Caixa de ferramentas.

**História do personagem:** *Nasceu em uma vila pobre por isso teve de se virar sozinho. Acabou indo para a Ilha de São Sebastião porque sabia que precisavam de mão de obra. Está noivo de D'Rejane. Ela é manca de uma perna e não pode ter filhos. Tem um conflito se casa ou não com ela por causa de sua infertilidade. Valdecir nota que ela tem um certo ódio de não ter filhos e que ela olha estranho para mulheres grávidas e para bebês. Valdecir já teve a impressão de que ela queria matá-los. Talvez ela tenha algo a ver com a pequena Betty, mas ele prefere nem pensar nisso. Valdecir recebe dinheiro do vereador para agenciar as invasões de terras e os ajuda a se manter na ilha.*

**Nome do Jogador:** Luiz Ricardo.

**Nome do personagem:** Tobias Beslau.

**Frase que define o personagem:** “o amor matrimonial é que traz auto-realização”.

**Idade:** 38 anos.

**Qual é o seu segredo?** *Gay enrustido. Tem paixão por crianças. Tobias é o responsável pelo que está acontecendo com a pequena Betty, pois ele abusou sexualmente dela em uma noite na floresta e ameaçou matá-la. Tentou abusar da filha quando era criança e por isso acha que agora ela está revoltada e, além disso, certa vez, Tobias agarrou à força Carlyne, filha do vereador. Beslauzinho estava presente e ameaçou contar tudo e Tobias armou um jeito de ele não falar mais. Sabotou o seu barco para ele se afogar. Ele caiu na água gelada e quase morreu.*

**Profissão:** vice-presidente da Beslau edificações.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família Beslau, João Mateus Davi (amigo) e Anna Helena (ele dá umas olhadas).

**Características:** Cabelo moreno, branquelo, sorridente.

**Habilidades:** *(O jogador não preencheu esse campo).*

**Objetos e artefatos:** Protetor solar.

**História do personagem:** Irmão mais novo do Clã Beslau, casou-se com Verônica, pois ela o abusa. Gosta de crianças, e não suporta o fato de não ter filhos.

**Nome do Jogador:** Luiza Souto.

**Nome do personagem:** Maria Aparecida das Dores Beslau.

**Frase que define o personagem:** “O segredo é uma oração”.

**Idade:** 36 anos.

**Qual é o seu segredo?** *Verônica (sua cunhada) já lhe confidenciou que Tobias às vezes “falha” na hora “h”. Maria Aparecida suspeita que ele não gosta de mulher. Era dançarina de boate e fazia programas também e por isso já viu muitos homens que se fazem de macho e pagam mulheres para mentir sobre sua sexualidade. Maria suspeita que esse seja o caso do seu cunhado.*

*Ela tem um caso com o pastor. Apesar disso, é muito religiosa e gosta da igreja. Está sempre lá e até ajuda o pastor no culto. Acredita que carrega muitos pecados e por isso busca na igreja um caminho para a salvação.*

**Profissão:** Dona de casa.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família Beslau e os empregados, Pastor, Solange, Everaldo e família, e Ananias

**Características:** Baixa, morena, tipo médio.

**Habilidades:** Cozinha. Sabe a hora de ficar calada, boa mãe, diplomata. Antigamente dançava bem.

**Objetos e artefatos:** óculos

**História do personagem:** Nasceu em uma família pobre. Foi obrigada pela vida a dançar nua em uma boate onde conheceu o marido. Teve uma filha e perderam um filho. Por conta disso adotaram Besluzinho. *Sente vontade de beber escondido para extravasar a opressão do marido.*

**Nome do Jogador:** Tania Farinon.

**Nome do personagem:** Verônica Beslau.

**Frase que define o personagem:** “As relações se constroem sem a necessidade do amor”.

**Idade:** 40 anos.

**Qual é o seu segredo?** Tem um caso com seu cunhado (Vicente Beslau). Sabe que Vicente tem relações comerciais estranhas com o tesoureiro da igreja. *Verônica quer descobrir o que acontece para adquirir mais poder dentro da construtora. Além disso, ela participa de uma*

*confraria de mulheres que dançam secretamente na mata. Verônica já dançou nua na floresta, contudo, tudo que fazem é apenas para enaltecer a feminilidade.*

**Profissão:** administradora.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Família Beslau e os funcionários, Jarbas Cardoso (prof. Libras).

**Características:** Magra, alta, cabelo sempre preso (coque) e creme para disfarçar a idade.

**Habilidades:** Educada, calculista, fala e escreve bem.

**Objetos e artefatos:** Livro de Magia.

**História do personagem:** Foi criada pela avó porque os pais morreram quando era pequena. Sempre teve dinheiro e boa educação. Casou-se com Tobias Beslau, com quem tem um relacionamento estranho, pois ele quase “não te procura” e costuma falhar na hora “h”. É amargurada e sente a necessidade de ter outros homens, por isso trai o marido. Tem no dinheiro e no prazer do sexo com outros homens um pouco de prazer na vida.

### **Grupo dos posseiros**

**Nome do Jogador:** Maria Raquel.

**Nome do personagem:** Doriana Celestina.

**Frase que define o personagem:** Facilidade em persuadir.

**Idade:** 30 anos.

**Qual é o seu segredo?** Ela é uma sacerdotisa da Deusa terra. Introduziu a confraria das mulheres na ilha e é uma das líderes. Faz ritos pagãos de feminilidade, tanto para o bem quanto para o mal. Fez as meninas dançarem nuas na floresta. *Suspeita que Betty não esteja doente, mas sim, tenha sido vítima de alguma violência. Sabe que o vereador gosta de cozinhar e costurar.*

**Profissão:** Cartomante e lê mãos.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Grupo dos posseiros, o pastor.

**Características:** Tem um pouco de impulsividade e é fisicamente agressiva, por isso está sempre observando e desconfiada, querendo os segredos.

**Habilidades:** Clarividência.

**Objetos e artefatos:** Contas ciganas.

**História do personagem:** Órfã, não sabe sua origem. Foi criada pela Velha junto com suas duas irmãs. Vê e ouve espíritos desde pequena, mas foi mal orientada e acabou usando o dom para ganhar dinheiro.

**Objetivo:** Dominar as mentes para controlá-las.

**Nome do Jogador:** Luanda Sobrenome.

**Nome do personagem:** Doroteia Cabrita Cardoso.

**Frase que define o personagem:** “O mundo é cheio de possibilidades”.

**Idade:** 25.

**Qual é o seu segredo?** Casou com o melhor amigo do marido. Também conduz a confraria das mulheres. Entende de partos e sabe ler mãos. *Participa da confraria das mulheres e já dançou nua.*

**Profissão:** Do lar. Vende bolos e lê mãos.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Posseiros, (marido Jarbas).

**Características:** Mulher simples e mística. Sempre usa lenços.

**Habilidades:** Leitura de mãos, cozinha, poções e unguentos.

**Objetos e artefatos:** Velas, lenços e incensos.

**História do personagem:** Mais nova das três irmãs, sem filhos, abandonada pelos pais ainda criança e encontrada por uma velha louca, cuja obsessão é ser mãe de todas. Conheceu Jarbas Carvalho na favela, moravam no mesmo quadrado, e a proximidade despertou uma paixão louca. O sócio/parceiro dela (Jarbas) veio morar com a família e Doroteia ficou encantada com sua inteligência.

Ganha a vida lendo mãos e vendendo bolos. *Quer as escrituras dos terrenos das invasões e para isso pretende apoiar o pastor ou o vereador na eleição para o próximo vereador, dependendo de quem conseguir isso pra Doroteia. Ela pode manipular tanto o grupo das mulheres quanto os posseiros para isso.*

**Nome do Jogador:** Tainá Cristine.

**Nome do personagem:** Doroty Cabrita.

**Frase que define o personagem:** “Nossa linda juventude”.

**Idade:** 27 anos.

**Qual é o seu segredo?** Faz rituais com sangue e mantém relações homossexuais. *Participa da confraria das mulheres.*

**Profissão:** Paisagista (jardineira).

**Parentes e conhecidos na cidade:** pastor, Valdecir (construtores).

**Características:** Estilo puxado para o gótico. Preto. Andar de malandro.

**Habilidades:** Paisagismo e jardinagem e por isso passa um bom tempo na floresta. Faz creme rejuvenescedor.

**Objetos e artefatos:** Pentagrama e luvas cirúrgicas.

**História do personagem:** *Conhece Valdecir (construtores), pois, ele é o contato com o vereador para a invasão das terras.* Veio do interior. Ela e as irmãs foram adotadas por uma velha. Passou dificuldades e já dançou numa boate. Veio a São Sebastião pela promessa de terras. Entrou para a confraria das mulheres (seita da Deusa) e faz ritos para a juventude. *São cúmplices do vereador no que diz respeito às terras.*

**Objetivo Geral:** Montar uma empreiteira e colocar um membro da família para se candidatar a política local.

**Objetivo pessoal:** Conseguir as belas jovens e matá-las em prol da beleza. Quando acabar, fazer propaganda turística e trazer mais jovens a São Sebastião.

**Nome do Jogador:** Joyce Andrade (*Participou da primeira prática na Casa do divino*).

**Nome do personagem:** Dirce Dorotéia dos Santos.

**Frase que define o personagem:** (*A jogadora não preencheu esse campo*).

**Idade:** 60 anos.

**Qual é o seu segredo?** Raptou as crianças e diz tê-las achado. Criou-as como filhas. Elas não são irmãs de sangue. O motivo é o fato de seu transtorno por não poder engravidar e ter matado seu único filho. Desde então, faz tudo por dinheiro.

**Profissão:** Matadora e faz tudo de aluguel.

**Parentes e conhecidos na cidade:** O vereador que a trouxe até aqui, e Valdecir (construtores), pois ele é o contato com o vereador para a invasão das terras.

**Características:** Coluna arcada.

**Habilidades:** Lábia, manipulação.

**Objetos e artefatos:** (*A jogadora não preencheu esse campo*).

**História do personagem:** Há muitos anos sequestrou uma criança na ilha. Já foi paga para isso e criou como irmãs outras meninas. Mente sobre os outros filhos também, pois todos são frutos de seus serviços sujos.

**Objetivo:** *Ter o controle político da região e econômico da cidade. Derrubar a empreiteira e montar uma nova religião e ainda ter um membro da família na política.*

**Nome do Jogador:** Renata Lino.

**Nome do personagem:** D'Rejane.

**Frase que define o personagem:** “Se as crianças não me escolheram, eu as escolho”.

**Idade:** 30 anos.

**Qual é o seu segredo?** É parteira. Mata crianças quando nascem e finge que morreram com cordão umbilical enrolado no pescoço. Faz votos a todas as mulheres serem infelizes e não terem filhos, como ela. D'Rejane está noiva de Valdecir, com quem não consegue ter filhos. Tem relações secretas com Saraiva. *Participa da confraria das mulheres para acabar com o grupo e enfraquecer todas as mulheres da ilha.*

**Profissão:** Parteira.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Invasores, confraria das mulheres, Valdecir, Saraiva.

**Características:** Mulher triste, vestida de maneira muito fechada e roupas vermelhas.

**Habilidades:** Tarô, ler mãos, sedução, magia negra e matar crianças.

**Objetos e artefatos:** Colar de pedras ametistas, agulhas e tarô.

**História do personagem:** Chegou na ilha com as primas. Adoraram a cidade, pois tinha uma boa energia. Teve um caso com João, que logo virou travesti. Teve um filho dele que morreu no parto. Odeia João por isso. Fez o parto de Maria das Dores, era um menino e ele morreu. Era bonito demais e eles iam ser muito felizes. Agarra Saraiva na floresta de vez em quando, ele é gostoso, mas burrinho. Vai se casar com o pedreiro Valdecir para ter contato com o vereador quando precisar. Vai fazer o parto de Maira das Graças Pereira. Já fez um vodu dela e seu filho vai nascer com problemas no coração e morrer em 10 dias. Tem um colar de ametista em que enxerga a energia das pessoas.

**Objetivo:** Estar no poder público para poder ter dinheiro. – **pessoal:** Concluir sua magia negra, que manda matar 33 crianças recém-nascidas. Faltam 3. Quer que as mulheres (meninas) engravidem para poder matar as crianças, pois assim terá permissão de ter seus próprios filhos e deixar de ser estéril. Participa nos ritos da floresta e quer acabar com as mulheres dessa ilha nojenta!

**Nome do Jogador:** Marcos Laporta.

**Nome do personagem:** Jarbas José Cardoso.

**Frase que define o personagem:** “A incógnita do silêncio”.

**Idade:** 27.

**Qual é o seu segredo?** Tem um caso com Ana Helena, filha do vereador, de 14 anos para usá-la em rituais macabros. É amante de Verônica Beslau. Usa adolescentes em rituais macabros.

**Profissão:** Professor de Libras.

**Parentes e conhecidos na cidade:** Verônica Beslau. Ana Helena Pereira.

**Características:** Olhar suspeito, desconfiado, magro.

**Habilidades:** Ótimo professor, clarividência, inteligência.

**Objetos e artefatos:** (não possui celular, não pega na ilha) caderninho.

**História do personagem:** Jarbas José Cardoso foi professor de Libras na UESS (Universidade de São Sebastião – que fica no continente e não na ilha). Casado com Doroteia cabrita, mora com ela e suas irmãs. Sua família tem habilidades místicas como clarividência e feitiçaria. *A pedido do pastor, Marcos está fazendo feitiçaria na ilha. Quer fazer um ritual com a filha do vereador e colocar a culpa no pastor.*

**Objetivo:** Se tornar um político (vereador), engravidar Anna Helena e fazer o ritual com o filho dela.