

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE ARTES – CEART
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – PPGAV

LEONARDO RIBEIRO BRANDÃO

O RPG E SUA POTENCIALIDADE ARTÍSTICA

FLORIANÓPOLIS

2020

LEONARDO RIBEIRO BRANDÃO

O RPG E SUA POTENCIALIDADE ARTÍSTICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, área de Teoria e História da Arte.
Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos Vargas Sant'Anna

FLORIANÓPOLIS

2020

Brandão, Leonardo Ribeiro
O RPG E SUA POTENCIALIDADE ARTÍSTICA / Leonardo
Ribeiro Brandão. -- 2020.
133 p.

Orientador: Dr. Antônio Carlos Vargas Sant'Anna
Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes
Visuais, Florianópolis, 2020.

1. RPG de mesa. 2. Roleplaying Game. 3. Performance. 4.
Gameart. 5. Jogo performativo. I. Vargas Sant'Anna, Dr. Antônio
Carlos . II. Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de
Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. III. Título.

LEONARDO RIBEIRO BRANDÃO

O RPG E SUA POTENCIALIDADE ARTÍSTICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, área de Teoria e História da Arte.
Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos Vargas Sant'Anna

BANCA EXAMINADORA:

Orientador:

Prof. Dr. Antônio Carlos Vargas Sant'Anna
Universidade do Estado de Santa Catarina

Membros da Banca:

Prof. Dr. André Sarturi
Faculdade de Artes do Paraná

Prof. Dr. André Luiz Antunes Netto Carreira
Universidade do Estado de Santa Catarina

In memoriam de minha mãe, Sandra Mara Ribeiro, que é chama viva em meu espírito e motivação para seguir em frente.

A mim mesmo, em dois tempos: ao pequeno Leonardo do passado, que lembrou-me dos sonhos e de seu esforço para chegar até aqui; e ao incógnito Leonardo do futuro, para que nunca mais esqueça de que é capaz.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço ao meu orientador, Antônio Carlos Vargas Sant'Anna. Quando digo orientador, digo-o num sentido que excede nosso pacto acadêmico: digo-o como “aquele que orienta e dirige” e, também, “aquele que cuida”. Seus conhecimentos, paciência, sensibilidade e tato, foram fundamentais para que eu pudesse finalizar esta dissertação, atravessando esse turbulento momento da vida. É de extremo valor todo o conteúdo que um professor nos ensina, mas é inestimável a transformação que sua conduta acolhedora exerce sobre o crescimento de seus alunos. Desses mestres, levamos também uma inspiração e um carinho que extravasam as portas da academia, tornando as memórias mais doces e os passos mais firmes. Pelo incentivo e pela realização deste trabalho: muito obrigado!

Aos professores que participaram das bancas de avaliação deste trabalho, Dr. André Sarturi e Dr. André Carreira, pelas valiosas contribuições para o desenvolvimento da pesquisa. Entretanto, suas participações não limitam-se a este momento: desde a graduação em Teatro, conto com vosso apoio e ensinamentos. O caminho até aqui também foi pavimentado pelas aulas de interpretação do Dr. Carreira e pela inspiração no trabalho do Dr. Sarturi, que já pesquisava acerca dos jogos de RPG e me acompanha desde o TCC. Pela sua presença e generosidade ao longo dessa jornada: muito obrigado!

Ao professor, amigo e diretor, Stephan Baumgärtel, pelo cuidado, ensinamento, diversão, teatro e parceria ao longo dos últimos anos. Foi em minha primeira aula na universidade que me encantei com seu trabalho e decidi que o acompanharia em minha trajetória acadêmica. Pela mão sempre disponível para ajudar-me e por todo o carinho recebido: muito obrigado!

À minha família, Ito, Taísa, Eduardo e Roberta pelo amor e apoio incondicional. São os verdadeiros afetos que fazem com que a vida tenha mais sentido. Não há destino que me assuste, enquanto eu não esquecer o caminho de casa. Pelo porto seguro: muito obrigado!

Aos amigos e amigas, Andrey, Pedro Paulo, Alyssa, Tuany, Maíra, Luisa Helena, Arlette e Ingra, pela companhia divertida, motivadora e compreensiva. Por serem rede de força e contenção que me auxiliaram, tantas vezes, para que eu não desistisse no meio do caminho: muito obrigado!

Aos mestres, Matheus “Bill” e Marcel, por terem me ensinado tanto sobre RPG e auxiliado no desenvolvimento do trabalho. Por me permitirem explorar os fantásticos mundos que sua criatividade e performance enchem de cores e vida: muito obrigado!

Ao meu grupo de RPG e ao projeto *Nilbog Quest*, pela parceria inabalável para enfrentar vampiros, levantar mortos-vivos e bagunçar o mundo de Baróvia inteiro. Foi graças a vocês que o isolamento social tornou-se suportável e tive a certeza de que, para jogar, bastam grandes amigos. Por todas as aventuras que vivemos juntos: muito obrigado!

A Fredy Állan e ao espetáculo transmídia “*Esta é minha banana!*”. Através de sua arte e exemplo, lembrei-me da essência e dos motivos que me trouxeram até aqui. Foi a “chaminha” daquela leitura do Krepy que incendiou a casa inteira e desenterrou anseios preciosos, que me impulsionam para os próximos passos. “Morre uma bananeira, nasce outra! Temos chão!”. Pela inspiração e pela sensação única de ser profundamente tocado pela psicomagia do seu Teatro: muito obrigado!

Ao PROMOP, ao PPGAV e à Universidade do Estado de Santa Catarina e pelos recursos cedidos, os quais tornaram viável esta pesquisa científica em artes: um importante campo de conhecimento humano que deve ser sempre defendido e prezado. Sigamos resistentes a todo retrocesso!

Por fim, a toda a espiritualidade que me acompanha e sustenta. Especialmente, aos senhores Exus, guardiões incansáveis, que me guiam e protegem meus caminhos. Laroyê!

"O vasto mundo está em volta de vocês. Podem se trancar aqui dentro, mas não trancá-lo lá fora"

(O Senhor dos Anéis – J. R. R. Tolkien)

RESUMO

Este trabalho busca identificar a potencialidade artística do RPG de mesa. Para atingir tal finalidade, estabelece como recorte os sistemas de regras expostos nos livros “*Dungeons & Dragons 5ª edição*” (2019) e “*Mundo das Trevas*” (2006), ao tempo que as performances resultantes são compreendidas enquanto uma *forma* de construção poética e narrativa. Assim, a prática do jogo é afastada de seu referencial habitual, geralmente ligada à *interpretação* teatral, e aproximada dos procedimentos performativos e ficcionais, conforme o viés das Artes Visuais. Dentro dessa perspectiva, a ideia de *roleplay* é compreendida a partir da *performance art*, e sua potencialidade artística é evidenciada a partir de procedimentos da *gameart*.

Palavras-chave: RPG de mesa. Roleplaying game. Performance. Gameart. Jogo performativo.

ABSTRACT

This work seeks to identify the artistic potential of tabletop Roleplaying Game. To achieve this purpose, it sets out as clipping the rules systems exposed in the books “Dungeons & Dragons 5th edition” (2019) and “World of Darkness” (2006), while the resulting performances are understood as a form of poetic construction and narrative. Thus, the practice of the game is removed from its usual reference, generally linked to the theatrical acting, and approximated to the performative and fictional procedures, through the Visual Arts bias. Within this perspective, the idea of roleplay is understood based on performance art, and its artistic potential is evidenced through the procedures of gameart.

Keywords: Tabletop RPG. Roleplaying game. Performance. Gameart. Performative game.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. O JOGO: SOBRE RPG DE MESA.....	15
1.1 O QUE ANTECEDE OS PRODUTOS: NOÇÕES BÁSICAS PARA COMPREENDER O JOGO	16
1.1.1 O surgimento do <i>roleplaying game</i>	16
1.1.2 O básico do conceito de jogo	20
1.1.3 A constituição da prática RPGística por um jogador de RPG:	23
1.2 O QUE DIZEM OS LIVROS DE JOGO	29
1.2.1 Dungeons & Dragons 5e:	29
1.2.2 Mundo das Trevas:.....	39
2 O ROLEPLAY E SEUS REFERENCIAIS ESTÉTICOS PROVÁVEIS SOBRE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS	46
2.1 ALGUNS CONCEITOS DE INTERPRETAÇÃO RELEVANTES AO TEATRO OCIDENTAL:	46
2.1.1: Constantin Stanislavski:	48
2.1.2 Bertold Brecht:	53
2.2 INTERPRETAÇÃO NA PRÁTICA DO <i>ROLEPLAY</i>	56
3. RPG E ARTE.....	72
3.1 RPG DE MESA E A CONSTRUÇÃO NARRATIVA TRADICIONAL.....	73
3.2 RPG DE MESA COMO UMA LINGUAGEM NARRATIVA COM POTENCIAL ARTÍSTICO	80
3.2.1 – RPG, arte e <i>forma</i> :	81
3.2.2 RPG, teatralidade e performance	84
3.3 RPG E <i>GAMEART</i> :	109
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	131

INTRODUÇÃO

Quem joga RPG quer contar histórias. Mais do que consumir ficção, quer participar da sua criação e impactar a narrativa com suas escolhas, desejos e criatividade. Quer experimentar e *fazer-de-conta*: quem joga RPG quer fazê-lo coletivamente, ao vivo e com toda a complexidade única de um jogo que o desafia a *criar*.

Com o uso das mecânicas RPGísticas, o *faz-de-conta*, então, ganha nova complexidade e, tomado pelo *roleplaying game*, abre-se para diversas possibilidades, as quais um único trabalho dificilmente consegue abarcar. Temos jogos de interpretação predominantemente ativa, quase como uma tradicional peça de teatro, sistematizados dentro do LARP (*Live Action Roleplaying Game*). Temos jogos literários (e solitários, até), como nos *livros-jogos* de RPG. Temos a fascinante pluralidade, ainda imprevisível, dos meios tecnológicos, digitais e virtuais dos games, divididos em RPGs *single player* e MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Roleplaying Game*). Ademais, também temos os tradicionais RPGs de mesa: esses, que com seus dados, papéis, lápis, livros, amigos e imaginação, permitem que seus jogadores mergulhem em mundos de fantasia. É sobre a última modalidade que irei me aprofundar neste trabalho.

Sempre gostei de imaginar e *brincar de ser outro*, de modo que acabei encontrando nos games e no teatro a minha forma de nunca abandonar esse fantasma do brincar de *ser*. Conheci o videogame antes do palco e o palco antes da *mesa*. Entretanto, desde muito jovem, sempre tive curiosidade para entender como meu irmão mais velho usava aquela maleta com ilustrações de dragões, anões e cavaleiros. Queria saber como aquela caixa cheia de dados, fichas e um CD com narrativas gravadas o ajudavam a *brincar*. Brincar não, jogar! – Como ele fazia questão de deixar bem claro: aquilo era uma coisa séria! Muito diferente desse *faz-de-conta* que, nós, crianças, fazíamos no pátio e nas ruas ao redor de casa.

Tratava-se do *First Quest, a primeira missão* (1995), desenvolvido pela antiga TSR (*Tactical Studies Rules Inc*), e publicado no Brasil pela editora *Abril Jovem*. Este jogo era uma versão simplificada do *Advanced Dungeons and Dragons*, a qual era voltada para jovens que queriam aprender a jogar RPG. Para minha infelicidade e inquietação, nunca tive a oportunidade de jogá-lo com as crianças mais velhas, mas a memória e o desejo me acompanharam pelo resto da vida.

Foi somente durante a graduação em Teatro (Licenciatura e Bacharelado) que pude conhecer de verdade esse universo gigantesco. Quando cheguei nas disciplinas de estágio, em 2013, decidi que queria fazer algo que fosse divertido. Especialmente para mim, mas certamente também movia-me o desejo de proporcionar uma experiência agradável para meus futuros

grupos, nos campos de trabalho. A ideia de usar esse tipo de jogo me surgiu pelo mesmo viés que é citado em alguns trabalhos utilizados nas referências desta dissertação. Isto é: a proximidade entre a representação mimética existente no *roleplaying game*; e a interpretação teatral, tal qual executada por um ator e pretendida por/para aqueles que participam de uma aula de teatro.

Então, encontrei um grupo de jogo em Florianópolis e comecei a estudar diferentes RPGs de mesa, para que pudesse desenvolver uma proposta de prática aplicável nos campos de estágio. No estágio na comunidade, a prática organizou-se ao redor de pessoas que, voluntariamente, queriam jogar *roleplaying game*. Já na escola, a prática foi inserida dentro da disciplina de Artes, no currículo básico do ensino fundamental.

Tão empolgado quanto inexperiente no universo desses jogos, inicialmente, fiz uma mistura do que me interessava em diferentes sistemas e coloquei o projeto à prova junto dos grupos citados.

Foi uma experiência controversa, mas que identifico como positiva, no final de contas. Devido a essa inexperiência e às dificuldades próprias do uso destes jogos no ambiente escolar, passamos mais tempo em função do entendimento das questões mecânicas e desenvolvimento das fichas de personagem, do que performando o *roleplay*. Por outro lado, o engajamento dos alunos e da comunidade foi um fator notável e um diferencial perante outras abordagens pedagógicas que já testemunhei e experienciei.

A dimensão social e o fato de que os participantes o enxergavam como uma atividade lúdica divertida, deslocou-me da posição de professor e permitiu que me relacionasse com as turmas a partir do papel de jogador. Desse modo, priorizamos o *prazer* e a interação pessoalizada, gerando uma qualidade de relação que, em alguns casos, perdura até hoje. Ainda tenho ex-alunos que são parceiros em jogos online e, frequentemente, me convidam para uma partida de *League of Legends* ou outros games populares.

Chamo atenção para este fato, pois a necessidade de propor uma prática divertida foi o ponto de partida para minha aproximação com o RPG de mesa. Consequentemente, busquei afirmar isto em minhas aulas e evitei ao máximo intervir para diminuir a eclosão dessa dimensão predominantemente social. O resultado foi uma qualidade de socialização que, muitas vezes, se distanciava da relação habitual entre professor e aluno; escapava à ideia de *interpretação de papéis* no teatro e, até, protagonizava sessões inteiras de trabalho. Percebi, então, que a ficção e os procedimentos miméticos no *roleplay* eram apenas um fragmento de um fenômeno maior.

Com o resultado observado na relação desenvolvida com os grupos, tive a forte impressão de que esta particularidade era algo muito especial do jogo de RPG. Mais do que isso: uma potência desse modo de criar narrativas, que me provocava a compreendê-la melhor. Assim, terminei meu curso de Teatro buscando entender o RPG de mesa como uma possível linguagem teatral, mas não fui capaz de encontrar respostas conclusivas para minhas questões.

Este foi o motivo pelo qual, no mestrado, optei por abordar a prática do *roleplay* por um viés diferente. Um viés que me permitisse valorizar, no RPG, tudo aquilo que não era a *interpretação de papéis*. Queria entender o jogo, não apenas como uma metodologia para ensinar arte dramática, nem como um modo de produzir outras formas de arte. Me interessava entender este tipo de jogo em sua própria potencialidade expressiva. Ou seja: identificar a forma particular do *roleplaying game* criar e contar histórias.

Dentro desta perspectiva, surgiu-me a hipótese de aproximá-lo de noções da *performance art*, buscando evitar ao máximo noções teatrais acerca do procedimento mimético, do qual o jogo se apropria. Somado a isso, outro tipo de processo artístico também chamava minha atenção: a *gameart*. Como expliquei acima, antes de ser ator, fui jogador. *Gamer*, para delimitar um entendimento sobre os jogos digitais de *consoles*, aos quais tive acesso ao longo de minha infância. Parecia-me possível, ao invés de buscar a arte dentro do jogo, entender o jogo de RPG como forma de arte: uma mudança sutil na abordagem, mas que poderia levar a um lugar diferente de onde havia chegado através do teatro.

Movido por este interesse, descobri a existência de pesquisas acerca deste conceito no departamento de Artes Visuais da UDESC. Por conseguinte, migrei minha pesquisa este campo teórico. Assim, tomei, como objetivo da pesquisa, aproximar o jogo de RPG dos conceitos supracitados e, a partir disso, verificar se havia alguma potencialidade artística nesse tipo de prática lúdico-ficcional.

No primeiro capítulo, apresento a delimitação de meu estudo: dois jogos (*produtos*) de RPG com grande relevância no mercado (especialmente nos anos 90) e, também, os dois sistemas com os quais tive mais experiência como jogador. São os sistemas “D20” (*Dungeons & Dragons*) e “Storytelling” (*Mundo das Trevas*). Após apresentá-los, trago um panorama histórico do jogo de RPG e pontuo conceitos básicos para o entendimento do que é o *roleplaying game*, o que é *jogo* e um modelo analítico da estrutura do RPG.

No segundo capítulo, busco localizar quais práticas teatrais estão implícitas na noção de *interpretação* ligada ao termo *roleplay*. Faço-o de modo pontual e sem pretensão de aprofundar-me, especificamente, neste tema. O objetivo é apresentar noções básicas e instrumentais, que permitam entender os motivos pelos quais o teatro é levantado como uma referência para a

prática do *roleplay*. Desse modo, proponho verificar se esse é o referencial formal mais adequado para esse tipo de interpretação; especialmente, considerando o fato de que o público-alvo dos produtos não costuma ter familiaridade com o teatro.

Finalmente, no terceiro capítulo, chego ao campo da performance, propondo-a como uma linguagem mais adequada para a compreensão daquilo que é próprio da *forma* como o *roleplay* é executado. Partindo de uma análise formativa do modo de construção das narrativas através do RPG de mesa, busco entender o seu potencial artístico inato, o qual é trazido à tona pela articulação com procedimentos próprios da *gameart*.

1. O JOGO: SOBRE RPG DE MESA

Como citado na introdução, o *roleplaying game* é um campo vasto, composto por diversas modalidades de jogo. Tais modalidades resultam em práticas igualmente variadas, devido ao uso que fazem dos recursos disponibilizados para a construção ficcional.

Falar sobre RPG é falar sobre formas distintas de uso de regras e procedimentos para contar uma história coletivamente. Portanto, este trabalho não contempla (e nem pretende contemplar) a totalidade das práticas existentes. Tampouco encerra o debate, ou análise, desse fenômeno tão múltiplo. Muito pelo contrário: é uma provocação e um ponto de partida. É, também, chamado para pensarmos a particularidade no modo como esses jogos articulam uma série de recursos, artísticos e não artísticos, para construir narrativas. Estas, por sua vez, podem ser consideradas a partir da ideia de uma proposição poética sobre a ficção criada.

Posto isso, comecei pelo levantamento bibliográfico do que já foi escrito sobre o tema no âmbito acadêmico brasileiro. Nessa etapa, procurei trabalhos que ligassem o RPG de mesa às questões pertinentes ao trabalho, utilizando termos como: RPG, arte, *gameart*/gamearte e performance pesquisando nos seguintes bancos de dados e mecanismos de busca:

- Google Acadêmico;
- Catálogo de Teses e Dissertações da Capes
- Portal ABRACE
- Portal ANPAP
- Revistas Qualis A1 e A2 localizadas através da plataforma Sucupira
- Referências bibliográficas de trabalhos localizados nas bases acima.
- Revista não acadêmica voltada para a comunidade RPGística.

Dos trabalhos encontrados, boa parte tratava de RPGs digitais e, a maioria das relações estabelecidas com o jogo, não era pelo viés da performance.

Nos trabalhos voltados ao RPG de mesa, foi identificada a predominância de abordagens ligadas ao seu uso como uma ferramenta pedagógica.

Ademais, também encontrei algumas produções que abordam o jogo a partir do campo da literatura. Nesses casos, dissertando sobre a construção de narrativa, construção de personagens e hipertextualidade.

Os trabalhos que tangenciam a questão da performance do *roleplay* estão concentrados no campo de estudos do Teatro, especialmente nos trabalhos de André Sarturi e Beatriz Ângela Cabral, aproximando o jogo do método *Drama Process*.

Também destaco a tese de doutorado João Marcos Dadico Sobrinho, publicada em setembro de 2019, e que foi localizada somente no final do processo de pesquisa. Por mais que seu trabalho não aborde diretamente a performance, mas sim a construção dramatúrgica a partir da prática do jogo; sua proposta de análise formal do *roleplaying game* teve grande contribuição para a constituição deste trabalho.

Ampliando a busca para trabalhos estrangeiros, destaca-se o livro de Daniel Mackay (2001), o qual aborda diretamente o jogo de RPG como uma arte performativa. Por esse motivo, também é um forte referencial neste trabalho.

Estes são os materiais bibliográficos que tratam diretamente dos jogos de RPG de mesa. Somados a estes estão bibliografias complementares, próprias dos campos conceituais com os quais o trabalho dialoga.

Diante da escassez de material específico que ligasse o jogo ao recorte da *performance art*, foi identificado, como um potencial da dissertação, dar voz àquilo que está na prática dos jogadores e nos produtos do mercado. Por esse motivo, busquei priorizar o que é trazido nos produtos analisados; tomando o ponto de vista do jogador como ponto de partida para chegar à todas as outras questões teóricas que perpassam a dissertação.

Dito isso, pontuo que este trabalho é uma proposta de diálogo entre duas áreas distintas, arte e jogo, dentre as quais me coloco, simultaneamente, como artista e jogador. Por ora, o RPGista irá preceder o teórico da arte: neste capítulo identifico como os temas que ligam-se à arte, especialmente à performance do *ropleplay*, são colocados e compreendidos por quem busca apenas jogar *RPG*.

1.1 O QUE ANTECEDE OS PRODUTOS: NOÇÕES BÁSICAS PARA COMPREENDER O JOGO

Apresentado o percurso teórico que farei ao longo do capítulo, começo apresentando a história e o desenvolvimento do RPG, até que se tornasse os tipos de jogos que temos hoje.

1.1.1 O surgimento do *roleplaying game*

Para fazer a apresentação de contexto histórico e suas transformações, trago o panorama organizado por Daniel Mackay. Estas informações estão em sua obra, sem tradução para português, chamada “*A New Performing Art: The Fantasy Role-playing Game*” (2001).

Optei por utilizar a sistematização deste único autor, pois acredito que seu apanhado é completo, pertinente e aponta para relações interessantes entre os jogos de RPG e outras formas populares de arte narrativa, as quais desenvolveram-se paralelamente ao *roleplaying game*.

Segundo Daniel Mackay, a história do RPG de mesa tem início em 1811, identificando esta modalidade de jogo como uma derivação dos “*wargames*”. Nesse ano, o alemão Herr von Reiszitz e seu filho, um soldado prússio, modificaram uma versão de um jogo chamado “*War Chess*”, com o intuito de criar uma forma lúdica para treinar jovens oficiais militares. (MACKAY, 2001. p. 13)

Apesar dessa motivação inicial, logo o jogo saiu do contexto militar e ganhou uma série de versões destinadas a um público mais abrangente, para fins de entretenimento. Desse modo, em 1968, um jogador, chamado Dave Wesely, decidiu modificar ainda mais o *wargame*. Seu objetivo era tornar a experiência de jogo mais coletiva e colaborativa, contrapondo-se ao seu aspecto puramente competitivo, onde um lado ganha e o outro perde. (*Ibid.* p. 14)

Para efetuar esta mudança no objetivo do jogo, Dave Wesely ambientou-o em um cenário medieval e alterou suas regras drasticamente. Tal proposição gerou um efeito dramático que foi apreciado pelos jogadores, de modo que logo estavam interessados em explorar variações daquela modalidade emergente. O engajamento foi tanto, que estes acabaram motivando-se a levar essa nova forma adiante e ampliá-la. (*Ibid.* p. 14)

É a partir desse momento que o RPG se aproxima de outras obras ficcionais, especialmente pelo viés da fantasia medieval de espada e feitiçaria. O autor afirma que o interesse temático na ambientação medieval surgiu em função da obra literária “*O Senhor dos Anéis*”, de J.R.R Tolkien, lançada originalmente 1954. A trilogia de livros tornou-se um cânone do gênero, de modo que sua influência gerou uma noção de fantasia medieval que ainda perdura no imaginário popular e produções da indústria de entretenimento. (*Ibid.* p. 15)

Nesse contexto, Arneson, um dos jogadores que continuou o projeto de Wesely, conheceu Gary Gygax e, juntos, desenvolveram o primeiro jogo de RPG propriamente dito: o clássico aclamado até hoje, *Dungeons & Dragons*. Sua primeira versão foi publicada em 1974 e popularizou-se gradativamente, até ser publicado em 14 idiomas e tornando-se o alvo da atenção de livrarias e lojas de brinquedos, por volta de 1980. (*Ibid.* p.15)

Quando incorporado pelo mercado de entretenimento, jogo cresceu ainda mais, criando uma comunidade de jogadores bastante envolvidos com o *hobbie* emergente. O engajamento do público foi tanto, que surgiram uma série de paródias e apropriações dos produtos. A comunidade RPGística desenvolveu o hábito apropriar-se de materiais existentes para criar conteúdo independente: desde aventuras inspiradas em obras populares, até variações do

sistema de regras. Assim, o RPG de mesa desfrutava de um momento de grande sucesso e relevância no mercado de entretenimento. (*Ibid.* p. 16)

Entretanto, começaram a surgir boatos difamatórios que ligaram a prática do *roleplay* a práticas de ocultismo, resultando em uma resistência por parte daqueles que não conheciam o jogo. Esse desconforto social intensificou-se após o sensacionalismo midiático acerca do caso de um jovem chamado James Dallas Egbert III, desaparecido em túneis sob a Universidade Estadual de Michigan, em 1979. (*Ibid.* p. 16)

Na época, o desaparecimento do jovem foi erroneamente vinculado à prática de RPG, sendo amplamente divulgado pela mídia da época, retratado em obras de ficção e gerando uma série de lendas urbanas envolvendo o jogo. O resultado foi uma ampla rejeição do *roleplaying game*, fazendo com que ele deixasse de ser comercializado e produzido por diversas empresas. Consequentemente, o RPG de mesa acabou ficando bastante restrito a grupos específicos: os fãs de ficção científica e literatura medieval, juntamente dos jogadores de *wargames*. (*Ibid.* p. 16)

Mackay chama a atenção, especialmente, para o fato de que a adesão do *roleplaying game* por estes públicos, deu-se paralelamente ao crescimento das grandes produções cinematográficas, de ficção científica e fantasia. As obras audiovisuais deste gênero ganharam bastante visibilidade entre os anos de 1970 e 1980, criando um campo em comum entre apreciadores de cinema, literatura e jogos de tabuleiro. (*Ibid.* p. 17)

Consequentemente, essa confluência gerou uma moda dentro do RPG de mesa: a ambientação dentro de universos ficcionais fantásticos, já consagrados em obras da grande mídia (como *Star Wars* e *O Senhor dos Anéis*), também englobando, futuramente, o universo dos super-heróis das revistas em quadrinhos. (*Ibid.* p. 17)

Devido ao modo como estes temas tornaram-se parte fundamental da maioria dos RPGs produzidos a partir desta época, o autor considera que a soma destes aspectos é a raiz dos *roleplaying games* como conhecemos hoje. Assim, propõe a seguinte fórmula para o surgimento do RPG de mesa: **Literatura fantástica + Wargames = Role-playing game**. (*Ibid.* p. 17)

De fato, a relação do *roleplaying game* com a literatura fantástica vai muito além da mera inspiração temática. Em torno de 1984, a TSR¹ (empresa responsável pela franquia do *D&D*, na época) decidiu investir em um novo método de divulgação, fortalecendo a ligação das formas de arte produzidas para dar suporte ao produto. Ao invés de lançar apenas o jogo, a

¹ Tactical Studies Rules Inc.

empresa passou a investir em outras linguagens artísticas, para atrair público e consolidar um certo conhecimento prévio acerca do universo criado para o *D&D*. (*Ibid.* p. 18)

Foram livros, calendários, ilustrações e outros produtos ambientados dentro da narrativa da franquia; inclusive, ressalta que algumas destas obras fizeram mais sucesso do que o próprio jogo. O retorno positivo da estratégia foi tanto, que, nos anos seguintes, boa parte das empresas que tinham capital para fazer este investimento passaram a produzir obras para games ambientadas em seus universos, tais como: *White Wolf*, *FASA* e *West End Games*. (*Ibid.* p. 19)

A partir disso, a relação com outras mídias e obras narrativas foi tornando-se cada vez mais evidente. Paralelamente a este movimento no mercado do RPG, Mackay aponta o avanço da tecnologia audiovisual para produção de efeitos visuais em filmes como um novo marco. Nesse sentido, cita especialmente o sucesso estrondoso de “*Star Wars*”, em 1977.

Como um desdobramento natural dessa ligação entre as mídias que exploravam, cada vez mais, a construção de *universos fantásticos*, os universos dos jogos de RPG também passaram a fazer parte da produção cinematográfica. (*Ibid.* p. 20)

Logo, o *D&D* tornou-se o modelo para um estilo recorrente nas narrativas fantásticas baseadas nesse universo de “espada e feitiçaria”. Com isso, o autor chega a uma segunda fórmula para explicar as modificações que todos estes acontecimentos justapostos geraram no RPG de mesa:

***Roleplaying Games* (= literatura de fantasia + jogos de guerra)**

+

Fenômeno de *Star Wars* (= inovações técnicas + contexto ideológico e demográfico)

Afluxo de filmes de fantasia (particularmente filmes de espada e feitiçaria)²

Dessa maneira, o RPG saiu da influência unicamente literária e passou a englobar também os universos representados nos filmes hollywoodianos, como: *Indiana Jones*, *Star Wars*, *MIB* e outros. (*Ibid.* p. 23)

Mais recentemente, aponta que os games digitais também entraram nessa fórmula. Basta conhecer alguns games de RPG digital para perceber que boa parte destes sofreram grande influência do RPG de mesa. Tal sobrevivência é identificável nas mecânicas de classes, presentes em diversos jogos; na ideia da construção de universos ficcionais navegáveis; e até nos próprios sistemas de regras, mas agora automatizados. (*Ibid.* p. 24)

² (*Ibid.* p. 22)

Assim, temos que o surgimento dos jogos de RPG de mesa foi fundamental para um modo de produção ficcional que persiste até hoje, através da construção de universos ficcionais presentes em grandes franquias da indústria do entretenimento.

1.1.2 O básico do conceito de jogo

Para estabelecer relações que caracterizam a experiência lúdica do *roleplaying game*, é necessário um resgate de fundamentos do conceito de jogo, por alguns de seus teóricos mais expressivos. O objetivo é apenas delimitar o referencial teórico considerado para a análise deste trabalho, sem a pretensão de fazer uma revisão bibliográfica ou debate acerca do conceito.

Apesar de ser um trabalho antigo e revisto por inúmeros pesquisadores, os aspectos pontuados por Johan Huizinga em sua obra “*Homo Ludens*” (2001) ainda são úteis para reconhecer elementos importantes na constituição do RPG como um jogo.

Junto de teóricos consagrados nesse campo de estudo, como Roger Callois, o autor se destaca por ser um dos pioneiros na investigação do jogo como uma forma significativa, dotada de função social. Estes autores identificam o jogo como uma dimensão importante da própria experiência de parte dos seres vivos – demonstrando, inclusive, que ele ocorre, não somente entre humanos, mas também em outras formas de vida animal.

Huizinga observa elementos estruturais que reconhece como parte constituinte deste fenômeno. Dessarte, define o jogo como:

O jogo é uma atividade ou 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 de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2001, p.33)

Nessa perspectiva, o jogo é colocado em contraponto à vida cotidiana, ou ordinária, conferindo ao espaço-tempo, no qual essa atividade é realizada, um caráter especial e capaz de transportar jogadores para um momento de “tensão e alegria”. O jogo não tem uma finalidade de sobrevivência, tampouco é comprometido com qualquer lógica de produtividade, *a priori*. Pelo contrário: é um campo seguro para experimentação, exaltação e, também, uma busca por prazer.

Devida a essa diferenciação da vida “real”, os jogos funcionam, algumas vezes, como “ensaios” de competências fundamentais para o desenvolvimento do animal; outras como celebração individual ou coletiva; confronto de habilidades ou até representação de elementos simbólicos/culturais importantes para determinado grupo.

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (*Ibid*, p. 13).

Dada essa necessidade de deslocamento de um registro produtivo e ordinário para um campo lúdico da experiência, liga-se o jogo a uma dimensão própria do ócio e da fruição, ainda que esse seja um ócio criativo: como é o caso dos jogos de RPG, considerando a produção de uma narrativa como resultado inevitável da prática lúdica.

Como um desenvolvimento, atualização e síntese de aspectos já levantados por Huizinga, acrescento as definições de Roger Callois acerca do conceito de jogo. Callois (1990) considera o jogo como sendo uma 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 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 irrealidade em comparação com a vida corrente. (CAILLOIS, 1990, p. 37).

Para que se estabeleça um ambiente de jogo é preciso que haja uma situação de igualdade entre os jogadores, a qual unifique-os, para que estejam juntos nesse lugar-que-não-é-real. Com base em um dos termos utilizados nos exemplos de Huizinga, adotarei sua definição de *círculo mágico* para designar essa condição. Sendo assim, a experiência de igualdade é sustentada, na prática lúdica, através dessa dimensão ficcional e, também, do respeito pelas regras: ainda que a regra do jogo seja “não ter regras” ou o improviso.

Callois (1990) ainda vai além, desdobrando sua análise para os diferentes tipos de jogo. Assim, identifica 4 categorias fundamentais:

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

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

Mimicry – Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a

fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra (*Ibid.* p. 39-40).

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

Nos jogos de RPG de mesa analisados, temos uma coexistência entre, no mínimo, três destes tipos.

Ainda que seja um jogo colaborativo, o *agôn* pode ser identificado na mecânica matemática, baseada nos atributos de cada personagem. Quando o personagem deseja executar algo que envolva uma disputa ou maior complexidade, é solicitada uma rolagem de dados e o resultado é influenciado pelos modificadores garantidos pelos atributos, conforme as regras de cada sistema. Dentro dessa dinâmica, toda rolagem é feita *contra* algo: o que pode ser uma rolagem do mestre, de outro jogador ou um valor fixo estabelecido como o grau de dificuldade da ação pretendida.

O *alea* está presente no uso dos dados, pois os resultados destes não dependem de qualquer habilidade, contando apenas com a sorte de cada jogador. As rolagens efetivamente modificam o desenvolvimento da narrativa e, portanto, do próprio jogo. O jogador precisa incorporar as condições estabelecidas pelos dados em seu *roleplay*, o que pode levá-lo a um curso de ações completamente diferente do que havia planejado.

André Sarturi (2012) desconsidera os dados como potencializadores da aleatoriedade do RPG, devida a questão da probabilidade presente na progressão matemática dos atributos dos personagens. Conforme os personagens evoluem e seus jogadores compreendem as regras do jogo, é possível construí-los de modo que os resultados positivos sejam cada vez mais prováveis. Logo, os dados acabam por tolher a aleatoriedade, mais do que potencializá-la. (SARTURI, 2012. p. 112).

Sua afirmação fundamenta-se e justifica-se em sua busca pela *teatralidade* do *roleplaying game*, pois considera que estes resultados limitam a improvisação do jogador/ator. Nesse caso, sigo por um caminho dissidente: como busco compreender a potencialidade formal já existente nos produtos “*D&D 5e*” e “*Mundo das Trevas*”, e tomo como princípio não interferir nas mecânicas apresentadas nos livros, tenho outra percepção sobre a função dos dados.

No que tange a aleatoriedade, mesmo que as probabilidades aumentem conforme o estilo da performance de jogo (*gameplay*) de determinados jogadores, existem regras que garantem certa imprevisibilidade. Alguns resultados nos dados são falhas e sucessos críticos, modificando a ação independente dos atributos do jogador.

Além disso, a construção de um personagem com uma probabilidade de sucesso realmente alta, ao ponto de ser previsível, só é possível em personagens já desenvolvidos ao longo de diversas seções de jogo. Inclusive, esse aspecto é um diálogo direto entre as regras do jogo e o conteúdo ficcional, pois a progressão matemática do personagem se dá, paralelamente, ao seu desenvolvimento narrativo ao longo da jornada do herói. Logo, é coerente que os procedimentos formais do jogo reflitam a característica de que o personagem se transforma ao longo do desenvolvimento narrativo, de modo que, ao final do jogo/história, seja capaz de fazer coisas que antes não podia.

Seguindo com as categorias de Callois, o *mimicry* também é identificável no *roleplay*. O jogador coloca-se no contexto ficcional e age *como se fosse* outro, relacionando-se com a prática mimética e representativa evidente no RPG e já aprofundada em outros trabalhos citados.

O *ilinx*, a princípio, não está presente, pois o jogador deve manter a consciência de que está representando um personagem ficcional. Além disso, a necessidade das regras; a interação social; e a impermanência inevitável no contexto ficcional, a qual é dada na transição entre diferentes dimensões de enunciação, não permitem que ele perca a noção de realidade. Por outro lado, o alto potencial imersivo dos jogos de RPG pode levar jogadores com tendência ao escapismo a uma espécie de fuga da realidade, como é observado em casos patológicos de vício em jogos de MMORPG, por exemplo.

Com base no exposto, utilizo das noções apresentadas nessas definições de jogo, para o entendimento do objeto de estudo ao longo deste trabalho.

1.1.3 A constituição da prática RPGística por um jogador de RPG:

Para uma análise mais específica da constituição do jogo e da prática RPGística, opto por um material próprio da comunidade, publicado em uma revista não acadêmica especializada em RPG. Antes que o *roleplaying game* chegasse às pesquisas científicas, sua comunidade já tinha o hábito de pensar o jogo e sistematizar conhecimentos para compartilharem entre si.

Como colocado na conclusão do trabalho de Sobrinho (2019), o surgimento de produções científicas acerca do *roleplaying game* é um fenômeno recente, ligado ao fato de que este “avança na medida em que as primeiras gerações de jogadores de RPG chegam ao universo acadêmico, pois essas pesquisas se devem necessariamente pelo envolvimento prévio desses cientistas com o jogo.” (DADICO SOBRINHO, 2019, p. 173)

Antes do desenvolvimento do cenário atual das pesquisas em RPG, já existiam revistas e fóruns especializados no tema, especialmente voltados para membros da comunidade RPGística. Foi nestes ambientes que os jogadores começaram a compartilhar material e reflexões acerca do *roleplaying game*. Evidentemente, os RPGistas sempre sentiram a necessidade de produzir um léxico próprio e manter debates sobre o jogo, tornando característico deste grupo um envolvimento intenso com o *hobbie* e dedicando muito tempo para a prática e o estudo do RPG.

Ademais, também é válido pontuar que a dimensão social tem um papel fundamental nesse comportamento. O fato de que o jogo costuma gerar relações pessoais afetivas - que, por sua vez, acabam por constituir seus círculos sociais - resulta em uma vivência e um pensamento constante sobre o jogo. Tal engajamento torna essa experiência muito maior e mais complexa do que o momento da sessão de prática, motivo pelo qual existem materiais próprios da comunidade e uma constante apropriação do conteúdo dos jogos.

No Brasil, uma das revistas mais famosas sobre o tema, que se tornou muito popular nos anos noventa e início dos anos dois mil, foi a *Dragão Brasil*. Ela contribuiu muito para a divulgação e tradução de materiais internacionais sobre o jogo e, conseqüentemente, no estabelecimento de uma certa cultura RPGística entre os jogadores.

Nas edições de número 121, 122 e 123, em 2007, foram publicadas uma série de artigos sobre a importância do sistema de jogo na experiência do *roleplay*. Tais artigos foram originalmente *postados* por Ron Edwards no fórum de um site internacional especializado em jogos de RPG, chamado *A Forja*, e, posteriormente, veiculados em português pela *Dragão Brasil*.

Nestes artigos, Edwards apresenta algumas categorias de divisões dos jogadores e sistemas, conforme seus objetivos pessoais com a experiência do jogo; apontando, também, para resultados estéticos e formais resultantes de seu *modo* de jogar (*gameplay*).

Primeiramente, o autor define que, por sistema, deve-se entender “um método para resolver o que acontece no jogo” (EDWARDS, 2007 n.121. p. 47) e então divide os jogadores de RPG de mesa em três posturas baseadas em diferentes premissas (aquilo que mantém o interesse no jogo). Com isso, organiza aquilo que chama de *método CNS*:

Premissas Competitivistas: Se concentram na disputa em relação a objetivos ostensivamente externos ao jogo. Eles variam dependendo de: quem está competindo com quem (jogadores contra jogadores, jogadores contra o mestre, etc), o que está em jogo, as condições de vitória e derrota e que tipo de pensamento estratégico é empregado. O jogo competitivista também varia bastante em termos do que é e não é previsível (isto é, aleatório), tanto no que se refere às posições iniciais, quanto aos acontecimentos subsequentes. (...) A chave para entender as premissas competitivistas reside no fato de que o conflito de interesses entre as pessoas reais é uma fonte clara

de diversão.
Premissas Narrativistas: Se concentram na produção de um tema por meio daquilo que acontece durante o jogo. O tema é definido como um juízo de valor ou desígnio que pode se inferir a partir dos acontecimentos internos ao jogo. As premissas narrativistas variam de acordo com suas origens: por exemplo, premissas motivadas pelo personagem e premissas motivadas pelo cenário. Elas também variam bastante em termos de “mudanças” imprevisíveis na marcha dos acontecimentos durante o jogo. A chave para entender as premissas narrativistas reside no fato de que elas são questões morais que prendem a atenção dos jogadores. A “resposta” a essa premissa (tema) é produzida pelo jogo e pelas decisões dos participantes, não por um planejamento prévio.

Premissas Simulacionistas: Geralmente se atém a seu diminuto papel de interesse estético; o esforço, durante o jogo, é desviado para a exploração. Portanto, a diversidade dos jogos simulacionistas decorre da diversidade daquilo que é explorado (...) A chave para entender o Simulacionismo reside no fato de que a imaginação das características designadas é prioritária em relação a qualquer outro aspecto do ato de jogar RPG, especialmente em relação aos interesses externos ao jogo. (*Id.* n. 123, p.43)

Este método confirma que diferentes posturas de jogo resultam em experiências completamente diferentes, as quais acabam por priorizar determinados recortes da ação tanto ficcional (sobre a narrativa), quanto real (sobre o grupo de jogadores). Tal particularidade da jogabilidade (*gameplay*) imprime características marcantes na qualidade e estilo da mesa, demandando especificidades distintas na criação dos sistemas que irão reger estes jogos.

Nessa perspectiva, diante da impossibilidade de agradar plenamente aos três tipos de jogadores ao mesmo tempo, os sistemas devem ser precisos e conscientes em relação ao tipo de *gameplay* que desejam produzir, dada a dimensão de sua interferência na performance de jogo. Ou seja, a escolha e constituição do sistema de regras traz em si uma proposta que também é estética e tem implicações formais sobre a execução do *roleplay*. Por exemplo:

Quanto tempo se leva para resolver uma ação do jogo em tempo real? O Simulador aceita a demora, desde que esta valorize a precisão; o Narrador detesta a demora; o Competidor só aceita a demora ou métodos complexos se for possível explorá-los de alguma maneira. Ou, então, o que constitui o êxito? O Narrador exige que a conclusão seja dramática, mas o Competidor quer saber quem se saiu melhor. Ou, então, como “equilibrar” as chances de êxito dos jogadores-personagens? O Narrador não dá a mínima, o Simulador quer que elas reflitam o sistema social do universo fictício e o Competidor exige simplesmente um jogo limpo. (*Id.* n. 122, p.48).

Conforme o perfil do jogador, o qual é ligado às suas preferências, noções e referências formais do que significa *interpretar* o seu personagem, seu modo de executar o *roleplay* é diferente:

- A) O narrativista foca seus esforços na dimensão ficcional, logo priorizará a retórica para a construção de cenas, diálogos e descrições interessantes. Imagicamente, é o tipo de jogador que se comporta como uma espécie de ator, narrador ou contador de histórias.

- B) O competitivista se expressa a partir de seu entendimento das regras. Para ele, fazer um “bom jogo” é tirar o máximo proveito das regras para benefício próprio. Geralmente é um estilo de jogo que prioriza mecânicas de combate e testes de habilidade. São jogadores que se comportam de modo semelhante a praticantes de esportes, colocando à prova suas habilidades técnicas em relação aos desafios propostos pelo jogo.
- C) O simulacionista busca imersão. Deseja que as regras, mecânicas e dinâmica do jogo sirvam como linguagem para traduzir, do modo mais fiel possível, determinados aspectos de uma realidade – seja ela mimética ou fantástica. Simulacionistas, no RPG, são como viajantes: propõem-se a navegar e explorar o desconhecido, buscando, através do *roleplay*, um duplo da própria experiência de habitar o mundo.

Apesar da predominância de um deles na proposta de cada sistema, é impossível ater-se a um único modo durante uma sessão de RPG de mesa, conforme os jogos analisados. Como dito, há uma mudança de postura necessária para a execução das regras, essenciais à condição de jogo.

Atentar-se a existência dessas singularidades é fundamental para compreender, aprimorar ou buscar formas variadas de jogar RPG. Isso pode ser observado mais concretamente a partir dos métodos de resolução de conflitos utilizados em cada produto.

Ron Edwards lista três destes, os quais afirma serem os mais recorrentes na maioria dos jogos. São eles:

Sorte, ou seja, uma série de resultados é possível para cada caso (tirei um 10 jogando três dados e minha perícia é 12: acertei!). A maioria dos sistemas de RPG baseia-se fundamentalmente na sorte por razões históricas, entre os métodos temos dados, cartas e um monte de outras coisas.

Carma, que compara dois valores fixos (tenho 7 de esgrima, você tem 4. Ganhei!).

Drama, no qual o mestre (ou, raramente, o jogador) decide o resultado dizendo o que acontece (“Você espeta o cara!”, diz o Mestre, sem jogar nenhum dado nem consultar qualquer outro tipo de número). (*Ibid.* p. 49)

O modo de resolução deve dar conta de promover o andamento do jogo em uma velocidade e qualidade adequadas para cada postura de jogo. Deve ser mais rápido para jogos narrativos, mais justo para jogos competitivos e mais preciso para jogos simulacionistas.

Assim, baseando-se nessas premissas e nos debates com a comunidade ativa no próprio fórum, foi gerado o material que Ron Edward registrou como o chamado “*Modelão*”.

O *Modelão* descreve os procedimentos típicos dos jogos de RPG, desde as relações sociais que se estabelecem no grupo de jogo, até as prioridades criativas de cada grupo. Dentre os itens descritos no *Modelão*, estão:

Contrato social: Todas as interações e relações que se dão entre os membros do grupo de RPG, como os vínculos afetivos, os preparativos, a logística e as expectativas. O ato de jogar RPG é um subconjunto do Contrato Social. (*Ibid.* p. 46)

Tal qual o evento artístico, como uma instalação, exposição ou peça teatral, por exemplo; o jogo de RPG é um evento social e uma prática relacional, promovendo o encontro e a troca a partir das relações humanas, servindo também como um campo de desenvolvimento pessoal, afetivo, político e social.

Exploração: A imaginação de acontecimentos fictícios, estabelecida pela comunicação entre os participantes. A exploração tem cinco componentes: Personagem, Cenário, Situação, Sistema e Aparência. (...)

Personagem: uma pessoa ou entidade ficcional.

Sistema: uma maneira de determinar a ocorrência de incidentes fictícios no jogo.

Cenário: onde o personagem se encontra, no sentido mais amplo (que abrange o momento no tempo e o local)

Situação: uma circunstância ou um problema enfrentado pelo personagem.

Aparência: quaisquer recursos visuais e detalhes que proporcionem uma atmosfera. (*Id.* n. 121, p. 46)

A exploração é um procedimento de imaginação ativa e o ponto fundamental para a sensação de interatividade necessária para o jogo de RPG. A partir de diferentes componentes, cada qual com suas próprias ferramentas expressivas, é possível criar um espaço imaginário coletivo navegável. Conforme proposto pelo autor, temos:

- A) O personagem, que é uma instância de emissão e ação que permeia todos os campos da arte;
- B) O sistema, que é um modo comum de operação adotado em acordo entre todos, como é essencial para o estabelecimento do estado de jogo;
- C) O cenário, que é a espacialização da ficção de maneira que seja possível ao jogador localizar-se dentro da narrativa no tempo e no espaço. Essa espacialização pode se dar através de qualquer interface, inclusive na imaginação dos jogadores.
- D) A situação, que é o clássico conflito narrativo que move a trama ficcional.
- E) A aparência, que relaciona-se diretamente com a ideia de estilo e identidade, podendo os jogos e jogadores recorrerem a um vasto acervo, nas diversas linguagens artísticas. A percepção deste estilo, somada às referências oferecidas como exemplo formal, servem para criar um direcionamento estético compartilhado entre todos os jogadores, o qual possibilitará a criação de um Espaço Imaginado Comum.

Ron Edwards define que: “**Espaço Imaginado Comum (EIC ou Imaginação Partilhada):** O EIC é todo o conteúdo ficcional do ato de jogar RPG, da maneira como é estabelecido pelos participantes por meio das interações típicas da prática RPGística”. (*Id.* n. 122, p. 46)

Esse conceito engloba tudo aquilo que o grupo criou coletivamente e foi gerado a partir deste “dispositivo para geração de ficção” que é o RPG. Portanto, é o material original

resultante da atualização dos procedimentos e incorporação dos referenciais estéticos dados previamente no universo ficcional ao qual o jogo pertence.

Esse *background* é essencial para a prática, pois esta exige o planejamento de uma estrutura básica suficientemente consistente para sustentar o improvisado dos jogadores e o desenvolvimento de uma ficção em jogo.

Há também um olhar para a forma como a narrativa é construída, pois o *modo* como conta-se uma história também é parte da obra ficcional. Nesse âmbito, apresenta:

Técnicas: Procedimentos de jogo específicos que, quando empregados em conjunto, são suficientes para introduzir personagens, lugares ou acontecimentos fictícios no Espaço Imaginado Comum. Muitas técnicas diferentes podem ser usadas em jogos diferentes para estabelecer os mesmos tipos de acontecimentos. Uma determinada técnica é composta de um grupo de Efemeridades empregadas em conjunto. Tomadas em sua totalidade, para uma ocorrência RPGística, as Técnicas compõem o Sistema.
Efemeridades: Ações e declarações que, durante o jogo, ocorrem de instante a instante e de frase a frase. Quando combinadas, as Efemeridades geralmente constroem as Técnicas. As mudanças de Postura (premissas) representam um exemplo de aspecto Efêmero do jogo. (*Ibid.*)

Por fim, a relação entre estes elementos e as técnicas empregadas por cada grupo de jogadores define o que chama de *Programa Criativo*: as diferentes *gameplays* resultantes das performances de cada postura de jogo. Nas palavras de Edwards:

Programa Criativo (PC): As prioridades estéticas e quaisquer questões de interesse imaginativo referentes à prática do RPG. Reconhecem-se atualmente três Programas Criativos distintos: Encarar o desafio (Competitivismo), O Direito de Sonhar (Simulacionismo) e História Já (Narrativismo). (Id. n. 123, p. 42)

Conforme a análise estrutural apresentada no *Modelão*, tornam-se mais claros alguns dos paralelos possíveis entre a experiência RPGística e uma série de temas e questões que também estão presentes no campo das artes.

Para além do uso de práticas apropriadas de linguagens artísticas necessárias para jogar RPG, o autor aborda claramente a existência de uma dimensão estética e criativa. Essa, por sua vez, é atravessada por um conjunto diverso de elementos que possibilitam o jogo.

Reconhecidas estas dimensões, bastaria um deslocamento na intenção e no foco dos jogadores para que esses aspectos artísticos sejam utilizados enquanto uma proposição estética.

Pelo exposto no *Modelão*, juntamente das definições de jogo e da história do RPG, delimito os conceitos básicos que permitem reconhecer e caracterizam o RPG de mesa. Assim, parto para a apresentação dos jogos “*Dungeons & Dragons 5ª Edição*” (*D&D 5e*) e “*Mundo das trevas*” (*MdT*).

1.2 O QUE DIZEM OS LIVROS DE JOGO

O primeiro passo, naturalmente, é apresentar o que são os jogos de RPG de mesa, segundo os produtos escolhidos no recorte deste trabalho.

Na sequência, o foco se dá em selecionar o que é dito acerca do procedimento de *roleplay* em suas explicações, e na identificação das referências oferecidas aos jogadores para exemplificar sua prática.

Conseqüentemente, começo pela pesquisa nos próprios livros de jogo, tais como são comercializados pelas editoras e disponibilizado para o público em geral.

Chamo atenção para este fato, para não perder de vista que esses jogos não são voltados para um público com qualquer conhecimento ou interesse artístico prévio. Pelo contrário, eles buscam abranger o maior público possível, colocando como único requisito, o desejo de jogar RPG. Logo, assumem que todo o conhecimento necessário para a prática do *roleplay* é comunicado através dos livros de jogo e seus materiais complementares.

Para jogar RPG de mesa, muitas vezes, são necessários diversos livros diferentes. Estes são complementos lançados pelas editoras e servem para ampliar, de algum modo, a experiência de jogo: seja com regras adicionais; novos cenários narrativos ou instruções específicas para o desempenho do papel do mestre. Nesta pesquisa utilizei os livros básicos, destinados a explicar as regras de modo geral, para todos os jogadores: no caso do *D&D 5e* são os livros “*do Mestre*” e “*do Jogador*”; e no caso do *MdT* é o “*Livro de Regras*”.

Ao longo dessa etapa mantive o foco, especialmente, sobre a abordagem de duas definições: a do jogo em si e quais apontamentos ou noções são dados aos jogadores no que diz respeito à sua performance/interpretação. Em outras palavras: como os livros ensinam a praticar *roleplaying game*, literalmente traduzido para a língua portuguesa como “jogo de interpretação de papéis”.

Diante do exposto, começo pelo mais famoso jogo do gênero: *Dungeons & Dragons*.

1.2.1 Dungeons & Dragons 5e:

O jogo tem diversas edições e sofreu uma série de mudanças ao longo dos anos. A primeira edição de *D&D* foi lançada em 1974, nos Estados Unidos e foi o primeiro jogo de RPG narrativo, sendo um dos grandes marcos resultantes em muito do que temos hoje por *roleplaying game*.

A edição utilizada como referência neste trabalho é a 5ª edição, lançada em 2019 pela editora norte-americana *Wizards of The Coast*. No Brasil, foi traduzida e lançada pela *Galápagos Jogos*, no mesmo ano. Apesar desta ser a data do lançamento oficial, materiais para teste dos jogadores e traduções não oficiais já circulavam entre os jogadores, desde 2016.

Dentro do conteúdo lançado para a 5ª edição, utilizei os livros “*do Mestre*” (2019) e “*do Jogador*” (2019) para essa pesquisa.

No “*Prefácio*” do “*Livro do Jogador*” (2019) há um apanhado da história do *D&D* e uma apresentação geral do produto, assinada pelo principal criador, Mike Mearls.

Na edição brasileira, é nesta seção que é dada a tradução para *Roleplaying Game*, tomada por “*Jogo de Interpretação*”. Entretanto, ao longo do livro o termo traduzido não é retomado, utilizando sempre a sigla “RPG” quando é preciso denominar o jogo.

Também é nesta parte do livro que são elencadas as necessidades básicas para jogar *Dungeons & Dragons*:

Para jogar *D&D*, e para jogá-lo bem, você não precisa ler todas as regras, memorizar cada detalhe do jogo ou dominar a fina arte de rolar dados estranhos. Nenhuma dessas coisas chega nem perto do melhor sobre esse jogo. O que você precisa são duas coisas: a primeira é ter amigos com os quais possa compartilhar o jogo. Jogar com seus amigos é muito divertido, mas *D&D* é mais que apenas entretenimento. Jogar *D&D* é um exercício de criação colaborativa. (MEARLS e CRAWFORD, 2019a. p. 5)

Após afirmar-se como um exercício de criação colaborativa que excede a finalidade exclusiva de entreter, o criador reforça o aspecto social do jogo, ligando sua prática a relações de amizade entre os jogadores. Estas relações podem ser prévias ou desenvolvidas através da prática do RPG.

Você e seus amigos criarão histórias épicas cheias de tensão e tramas memoráveis. Vocês criarão piadas bobas que farão vocês rirem anos depois. Os dados serão cruéis com você, mas vocês irão domá-los. A sua criatividade coletiva irá construir histórias que vocês irão contar de novo e de novo, que vão desde o completo absurdo até sagas verdadeiramente lendárias. Caso você não tenha amigos interessados em jogar, não se preocupe. Existe uma alquimia especial e inigualável que acontece em toda mesa de *D&D*. Se você jogar com alguém por tempo o suficiente, é bem provável que vocês acabem se tornando grandes amigos. Esse é um efeito colateral incrível do jogo. (*Ibid.* p. 4)

A segunda necessidade básica para o jogo é a “*imaginação*”, tomada como a intenção criativa dos jogadores. Vide:

A segunda coisa que você precisa é uma imaginação fértil, ou melhor dizendo, a vontade de dar asas à sua imaginação. Você não precisa ser um contador de histórias fantástico ou um artista brilhante. Você só precisa ter o desejo de criar e a coragem de construir e compartilhar sua criação. (*Ibid.*)

Apesar de afirmar que não é necessário ser um artista para participar desse procedimento criativo, Mearls também diz que através da prática RPGística o jogador desenvolverá certo

domínio sobre a criação narrativa e, eventualmente, poderá levar esta habilidade para outros âmbitos. Ele afirma que: “muitos escritores, artistas e profissionais criativos de sucesso começaram suas carreiras com algumas páginas de anotações para suas aventuras de D&D, um punhado de dados e uma mesa de cozinha.” (*Ibid.*)

Assim, sugere que o RPG também funciona como um treinamento para a criatividade e tem potencial para gerar obras de arte, sobretudo obras que reorganizam o material ficcional gerado na prática de jogo em outras linguagens.

A definição do que é o jogo é dada com mais detalhes na “Introdução” do mesmo livro, pois este é o material básico para todos os participantes e os outros, complementos. Nele é apresentado o funcionamento do Sistema *D20*, isto é: das regras que regem o ato de jogar *D&D*. Nesse intuito, o produto apresenta-se como:

O RPG Dungeons & Dragons é um jogo de contar histórias em mundos de espada e magia. Ele tem uma semelhança com as brincadeiras infantis de faz de conta. Como elas, D&D também é guiado pela imaginação. Trata-se basicamente de visualizar um castelo imponente sob o céu de uma noite tempestuosa, e imaginar como aventureiros de um mundo de fantasia reagiriam aos desafios que essa cena apresenta. [...] Ao contrário das brincadeiras de faz de conta, D&D dá mais estrutura às histórias, de modo que se possa determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores usam dados para descobrir se seus ataques acertam ou erram, se seus personagens conseguem escalar um penhasco, se escapam de um relâmpago mágico ou se realizam qualquer outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados tornam alguns resultados mais prováveis que outros. (*Ibid.* p. 5)

Na primeira explicação trazida acerca do que é *roleplaying game*, conforme o entendimento deste jogo, não temos qualquer menção direta às noções de performance ou o papel da interpretação. Contudo, temos como primeira referência, a brincadeira de *faz de conta*, a qual remete a práticas que apontam para uma noção específica de *interpretação de papéis*. Esta noção liga-se ao conceito mimese e uma tradição de arte representativa, na qual a função da obra é, de algum modo, *imitar* a realidade. Tais conceitos serão abordados em breve, porém gostaria apenas de pontuá-los desde já, pois são fundamentais para a compreensão do que é proposto neste trabalho.

Ademais, além da referência mimética, é colocada a necessidade de um exercício da imaginação: campo onde os jogadores devem *projetar* a ficção narrativa fantástica, de modo representativo, através de um exercício de visualização criativa, individual para cada jogador. Sobreposto a isso é apontada a necessidade do uso dos dados e uma forma mais estruturada para a criação das histórias, conferindo uma imprevisibilidade ao desenvolvimento narrativo. Ou seja: um sistema de regras que complexifica a construção ficcional e diferencia o *D&D* da brincadeira de faz de conta.

Em seguida, o livro apresenta um exemplo de uma sessão de jogo, organizado na forma de um diálogo entre três jogadores diferentes:

Dungeon Master (DM): Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma guinada repentina para o leste e o Castelo Ravenloft aparece adiante. Torres em ruínas mantêm uma vigília silenciosa sobre a aproximação de vocês. Elas parecem guaritas abandonadas. Além delas, um abismo se mostra e desaparece em uma névoa mais ao fundo. Uma ponte levadiça está baixada e atravessa o abismo, conduzindo o caminho até uma entrada em arco para o jardim do castelo. As correntes da ponte levadiça rangem com o vento, o aço corroído pela ferrugem está tensionado com seu peso. Do alto da forte muralha, gárgulas de pedra encaram vocês com as órbitas vazias e sorrisos horríveis. Uma grade levadiça de madeira apodrecida, coberta de musgo que cresceu ali, segue dependurada no túnel de entrada. Além disso, as portas do castelo estão abertas, e uma luz quente e abundante chega até o jardim.

Felipe (jogando com Gareth): Eu quero olhar as gárgulas. Eu tenho um sentimento que elas não são apenas estátuas.

Ana (jogando com Riva): A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver quão resistente ela é. Dá para passar, ou ela vai cair com o nosso peso? (*Ibid.*)

Neste primeiro exemplo, a característica mimética está presente à nível narrativo, porém não enquanto uma forma de *interpretação*, tomando o teatro tradicional como referência. O mestre comporta-se como um narrador em terceira pessoa e os jogadores transitam entre uma descrição narrativa distanciada (terceira pessoa) e perguntas direcionadas ao mestre; como quando este solicita uma mecânica do jogo para que “Ana” possa verificar se sua personagem, “Riva”, consegue analisar a situação e extrair as informações que precisa para decidir se passará ou não.

Na continuação do exemplo, temos:

Dungeon Master (DM): Ok, um de cada vez. Phillip, Gareth está olhando para as gárgulas?

Felipe: Sim. Há algum sinal de que elas podem ser criaturas em vez de decoração?

DM: Faça um teste de Inteligência.

Felipe: Posso usar minha perícia Investigação?

DM: Claro!

Felipe (jogando um d20): Ah, não! Tirei sete.

DM: Elas parecem como decoração para você. E Amy, Riva está verificando a ponte levadiça? (*Ibid*)

Novamente, repete-se o modo de jogar. Evidentemente, as primeiras amostras estão voltadas para demonstrar como o jogo funciona, a partir de suas mecânicas. O que é revelado, inicialmente, é o procedimento de descrição narrativa do cenário, descrição narrativa de ações e a solicitação, seguida da aplicação, das mecânicas próprias do sistema (rolagem de dados, testes baseados em perícias, etc.).

O caráter colaborativo é citado novamente apenas após essas informações. Nesse caso, é dito que:

No jogo de Dungeons & Dragons, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos).

Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros. Um jogador, porém, toma o papel de Mestre, o condutor da história do jogo e árbitro. (*Ibid.*)

Nesse parágrafo o jogo apresenta a necessidade de um grupo de jogo, pois a narrativa deve ser criada em conjunto. Após, diferencia os jogadores em duas funções distintas: Mestre (DM) e Jogador. Ao Mestre cabe:

O Mestre cria aventuras para os personagens que navegam por seus perigos e decidem os caminhos a explorar. O Mestre pode descrever a entrada do Castelo *Ravenloft* e os jogadores decidem o que eles querem que seus aventureiros façam. Eles irão atravessar a arriscada ponte levadiça? Vão se amarrar a uma corda para minimizar a chance de alguém cair se a ponte ceder? Ou vão conjurar uma magia que pode atravessá-los pelo penhasco? Então o Mestre determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o que eles experimentaram. Como o Mestre pode improvisar uma reação para qualquer tentativa dos jogadores, D&D é infinitamente flexível e cada aventura pode ser excitante e inesperada. [...] Não há vencedor ou perdedor no jogo Dungeons & Dragons, pelo menos não em termos que geralmente se têm em um jogo. Juntos, o Mestre e os jogadores criam uma história excitante de aventureiros ousados que enfrentam perigos fatais. Algumas vezes um aventureiro pode ter um fim sinistro, sendo partido em pedaços por monstros ferozes ou finalizado por vilões corruptos. Mesmo assim, outros aventureiros podem procurar por magias poderosas que são capazes de reviver seus companheiros caídos, ou o jogador pode escolher criar um novo personagem para continuar jogando. O grupo pode não conseguir completar uma aventura, mas se todos tiveram um bom tempo juntos e criaram uma história memorável, então todos ganharam (*Ibid*)

Sendo assim, o Mestre é o responsável por operar as mecânicas e responder por todo e qualquer elemento ligado à construção da narrativa, que não os personagens dos Jogadores e suas ações. Logo, o Mestre tem um papel:

- 1) Propositivo, pois cria um contexto ficcional a partir do qual os jogadores poderão agir e tem plena liberdade para inserir elementos narrativos e, até mesmo, mecânicos;
- 2) Reativo, pois deve responder à toda e qualquer interação dos jogadores, seja ela com personagens, objetos, ambiente, etc.

Já os jogadores têm um papel interativo, pois devem decidir suas ações a partir do que é dado pelo Mestre e têm liberdade para interferir em sua proposta, conforme julguem interessante. Naturalmente, essa interação também é propositiva e reativa, mas difere da ação do mestre, pois geralmente está condicionada a ela. O que os une é o objetivo em comum de construir uma *boa história*.

Como podemos ver, a questão da interpretação ou performance não é mencionada diretamente na explicação do que é o jogo. A descrição apresentada é focada em mostrar a necessidade dos procedimentos mecânicos e o objetivo de construir uma narrativa ficcional fantástica. Ademais, os jogadores são chamados de *amigos*, já indicando uma qualidade de

relação que diz respeito à dimensão social do grupo, dando sustentação ao argumento de que o jogo deve ser divertido e colaborativo.

Sendo assim, a primeira descrição acaba por valorizar a narrativa em detrimento do resto e comunica que o *roleplaying game* é: um jogo interativo de contar uma história heroica e fantástica; em um grupo de amigos; mediados por um sistema de regras e de modo que os jogadores identifiquem-se com o contexto ficcional, *fazendo de conta* que estão agindo no tempo narrativo.

Na sequência, a introdução é dividida em alguns subtítulos, dentre eles o “Como Jogar”. Nele, consta o seguinte:

Uma sessão de Dungeons & Dragons transcorre de acordo com os seguintes passos.

1- O DM descreve o ambiente. Ele diz aos jogadores onde seus aventureiros se encontram e descreve os arredores, apresentando as circunstâncias básicas para a ação (quantas portas levam para além da sala, o que se encontra sobre a mesa, quem está na taverna, etc.).

2- Os jogadores descrevem o que querem fazer. Às vezes um jogador fala por todo o grupo, dizendo: “Vamos pela porta leste”, por exemplo. Outras vezes cada aventureiro toma sua própria decisão: um procura por tesouro, outro examina um símbolo exotérico entalhado numa parede, enquanto um terceiro fica atento à aproximação de monstros. Os jogadores podem agir todos ao mesmo tempo, mas o DM deve escutá-los individualmente e decidir como resolver suas ações. Muitas vezes, resolver uma ação é bem simples. Se um aventureiro quer atravessar um cômodo e abrir uma porta, o DM pode simplesmente dizer que a porta se abre e descrever o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal ou alguma outra circunstância pode desafiar o aventureiro. Nesses casos, o DM decide o que ocorre, geralmente usando uma jogada de dados para determinar o resultado.

3- O DM narra os resultados das ações dos aventureiros. Quase sempre, descrever os resultados leva a um outro ponto de decisão, o que devolve o fluxo de jogo ao passo 1. (*Ibid.* p 6)

Esse é o desenrolar padrão, quando os aventureiros exploram uma ruína com cautela, conversam com um príncipe corrupto ou quando estão engajados em uma disputa contra um poderoso dragão. Entretanto, em determinadas situações, especialmente em combate, a ação é ainda mais estruturada, limitando as ações dentro de turnos individuais de cada jogador. Na maior parte do tempo, porém, o jogo é fluido e flexível, adaptando-se às circunstâncias da aventura. Ao final desta explicação do procedimento de jogo, é dito que:

Com frequência, os eventos de uma aventura ocorrem na imaginação dos jogadores, contando com as descrições verbais do DM para estabelecer as cenas. Alguns DMs gostam de usar música, imagens ou efeitos sonoros para ajudar a preparar o clima, e muitos jogadores e DMs fazem uso de diferentes vozes quando interpretam os vários aventureiros, monstros e outros personagens do jogo. O DM também pode utilizar um mapa, marcadores e miniaturas para representar cada criatura envolvida numa cena, mantendo os jogadores cientes da posição de todos. (*Ibid.*)

É aqui que aparece pela primeira vez o termo “interpretação” e a descrição de um procedimento que pode ser diretamente ligado a uma noção representação teatral: mudar as vozes para interpretar (“*fazer de conta*” que é outro, nesse caso) os personagens.

Como podemos observar, inicialmente, não há grande desenvolvimento acerca do tema, nem muito destaque para seu papel no desenvolvimento do jogo. Na sequência são apresentados o uso dos dados, exemplos de estrutura narrativa, partes que compõem a ficha do personagem e uma série de outras mecânicas fundamentais ao jogo.

A *interpretação* é abordada diretamente apenas próximo ao final do livro, como um subtítulo da seção dedicada a explicar a interação social dentro do contexto ficcional do jogo. Em suma: a interação direta entre personagens, geralmente personagens dos jogadores e NPCs³ (Personagens não jogáveis). Como aspectos principais desse tipo de interação, são citados os testes de atributos (mecânica matemática que conta com o uso de dados e modificadores numéricos circunstanciais) e *interpretação*. Essa é descrita como:

Interpretação é, literalmente, o ato de desempenhar um papel. Nesse caso, trata-se de você, como jogador, determinando como seu personagem pensa, age e fala. A interpretação é parte de todos os aspectos do jogo, e ela vem à tona durante as interações sociais. As peculiaridades do seu personagem, seus maneirismos, sua personalidade, influenciam em como essas interações são resolvidas. Existem dois estilos que você pode usar quando interpreta seu personagem: a abordagem descritiva e a abordagem ativa. A maioria dos jogadores usa uma combinação dos dois estilos. Você pode usar qualquer combinação dos dois que funcione melhor para você. (*Id.* p. 185)

A seguir, é feito um detalhamento desses dois estilos distintos de *interpretar*. Sobre a interpretação de abordagem descritiva:

Com essa abordagem, você descreve as palavras e ações de seu personagem para o Mestre e os outros jogadores. Baseando-se em sua imagem mental de seu personagem, você diz a todos o que seu personagem faz e fala. Por exemplo, Cristiano interpreta Tordek, o anão. Tordek tem um temperamento explosivo e culpa os elfos da Floresta do Manto pela desgraça de sua família. Em uma taverna, um detestável elfo menestrel se senta à mesa de Tordek e tenta iniciar uma conversa com o anão. Chris diz: "Tordek cospe no chão, rosna um insulto para o bardo, e vai até o bar. Ele se senta em um banquinho e encara o menestrel antes de pedir outra bebida." (*Ibid.*)

É um modo de interpretar próximo de uma conduta de narrador ou contador de histórias. O jogador não *identifica-se* com o personagem ao performá-lo, de modo de *faça de conta* que é ele. O que faz é comportar-se como um agente de olhar externo e onisciente, de modo que sabe o que se passa na cabeça do personagem, suas motivações, história de vida e controla suas ações de modo descritivo. O jogo aponta os seguintes aspectos como importantes para essa forma de *roleplay*:

³ *Non-playable Character* (NPC) no original.

Ao usar uma abordagem descritiva de interpretação, tenha em mente os seguintes pontos:

- Descreva as emoções e a atitude do seu personagem.
- Concentre-se na intenção do seu personagem e em como os outros podem percebê-la.
- Inclua tantos floreios e detalhes quanto desejar.

Não se preocupe em fazer tudo certo. Concentre-se apenas em pensar sobre o que seu personagem faria e descreva o que lhe vem à mente. (*Ibid*)

Na descrição de interpretação ativa é dito que:

Se na abordagem descritiva você diz ao Mestre e aos outros jogadores o que seu personagem pensa e faz, a abordagem ativa lhes mostra isso. Quando se usa a interpretação ativa, você fala com a voz do personagem, como um ator interpretando as falas de um papel. Você pode até simular os movimentos e a linguagem corporal do seu personagem. Essa abordagem é mais imersiva do que a interpretação descritiva, embora você ainda precise descrever as coisas que não podem ser encenadas. (*Ibid.*)

Eis aqui o primeiro paralelo direto com o teatro, vinculando a ideia de *interpretação ativa* com o modo de um ator interpretar as falas de um papel. Não somente as falas: esse procedimento, conforme descrito, também abre possibilidade para o uso de linguagem corporal e encenação, apesar de reconhecer que nem tudo pode ser encenado adequadamente neste modelo de jogo. Dito isso, ela não pode perdurar durante uma sessão inteira, pois o procedimento descritivo é uma necessidade das limitações cenográficas do RPG de mesa – motivo pelo qual a imaginação é dada como um requisito fundamental.

Neste parágrafo é inferível um dado importante para a análise do procedimento performativo do *roleplay*: ao diferenciar estes dois modos e dizer que apenas um deles é semelhante ao trabalho de um ator, está implícito que o outro procedimento não é. Nesse caso, é possível afirmar que os desenvolvedores do jogo tomam como pressuposto uma delimitação formal sobre a *interpretação de papéis* atoral, a qual está vinculada a um procedimento mimético, baseado na imersão do ator no contexto ficcional. Também ressalto o fato de que esse tipo de *interpretação* é relacionado ao campo da atuação com a função de exemplificar uma forma, apelando, portanto, para um suposto referencial em comum o possível jogador.

O exemplo de interpretação ativa é complementado no parágrafo seguinte:

Falando como Tordek, Cristiano diz em uma voz rude e grave: "Eu estava me perguntando por que, de repente, o cheiro daqui começou a ficar podre. Se eu quisesse ouvir alguma coisa de você, eu quebraria seu braço e apreciaria seus gritos." Em sua voz normal, Cristiano, em seguida acrescenta: "Eu me levanto, encaro o elfo, e sigo para o bar." (*Ibid.*)

Conforme o exemplo, a interpretação ativa se dá no momento em que esse *faz de conta* se torna "*agir como se fosse*", incorporando as características criadas para seu personagem e agindo em primeira pessoa, especialmente através de diálogos. Quando a ação ficcional diz respeito a ações não dialógicas e que necessitariam de um uso diferenciado do espaço de jogo

(levantar e caminhar até o bar), o modo descritivo é adotado novamente e a ação volta para o campo da imaginação e discurso.

Ao final deste item dedicado às interações sociais, é orientado ao Mestre que parta de características dos NPCs para que possa improvisar, como um temperamento teimoso, explosivo e outros aspectos que ligam-se a uma construção psicológica do personagem. Coloca ainda que “as interações em D&D são muito semelhantes às da vida real” (*Ibid.*), evocando novamente um caráter mimético na representação dos personagens e suas ações.

O que existe em comum entre ambos os modos de *interpretar* descritos no livro é uma noção de personagem própria da abordagem narrativa de estéticas tradicionais, tomando como molde nossa própria concepção de humano. Isso significa vincular ao personagem uma noção de motivação interna, emoções psicologizadas e a simulação de uma *subjetividade*.

Existem outras definições de *interpretação* apresentadas no “Livro do Mestre”, voltado especificamente para instruir o DM na criação da campanha, aplicação das regras e dicas que o ajudem a mediar as sessões de jogo. Logo na introdução do livro é dito que:

Um Mestre precisa vestir diversas carapuças. Como arquiteto de uma campanha, o Mestre cria aventuras ao colocar monstros, armadilhas e tesouros para os outros personagens de jogadores (os aventureiros) encontrarem. Como um contador de histórias, o Mestre ajuda os outros jogadores a visualizar o que acontece ao redor deles, improvisando quando os aventureiros fazem ou vão a algum lugar inesperado. Como um ator, o Mestre desempenha os papéis de monstros e personagens de suporte, dando vida a eles. E como um árbitro, o Mestre interpreta as regras e decide quando agir conforme elas e quando alterá-las. (*Id.*, 2019b, p. 4)

Na posição de Mestre é dito que o jogador precisa “vestir diferentes carapuças”, as quais referem-se aos diversos registros nos quais ele precisa operar para dar suporte à construção narrativa. O primeiro papel assemelha-se à função de um *game designer*, desenvolvendo o contexto ficcional e os desafios postos como parte da experiência de jogo. O segundo é ligado à ideia de interpretação descritiva, aludindo a um “contador de histórias” que descreve o mundo e as ações de modo distanciado. Na terceira definição é utilizado, novamente, o exemplo do ator para descrever a interpretação ativa, quando o mestre “dá vida aos personagens”. Por fim, no papel de árbitro, ele opera as mecânicas, define as regras do jogo e se responsabiliza pelo andamento da criação conforme o sistema utilizado.

Portanto, nenhum dos jogadores pode permanecer integralmente no registro de interpretação ativa. Como detalhado na descrição da função do DM, existe:

1) Um trabalho de *concepção*, ao desenvolver o universo ficcional e escolher quais elementos farão parte da experiência dos demais jogadores. Logo, é um trabalho prévio à sessão de jogo, pois é o planejamento daquilo que será proposto ao restante do grupo como ponto de partida.

2) Uma forma descritiva de interpretação que serve para que os jogadores possam *criar* uma imagem em comum do contexto ficcional através da imaginação. Essa forma é um modo de interação que pertence ao campo da ficção e serve para “concretizar”, no âmbito do jogo, aquilo que não pode ser encenado.

3) Uma forma ativa de interpretação que serve para potencializar a imersão na narrativa. É a execução plena do *faz de conta*, permitindo que os jogadores “vivam” suas histórias, mais do que as narrem. Ela também pertence ao campo da ficção e, geralmente, limita-se aquilo que é possível de ser encenado pelo grupo de jogadores. Nesse caso, é possível citar a identificação com o personagem ao longo das interações dialógicas, pois são ações ligadas às falas e podem ser executadas em, praticamente, qualquer situação de jogo.

4) Uma performance de *jogabilidade*, a qual diz respeito à operação daquilo que pertence à realidade na experiência de jogo: as regras. Nesse sentido, ele precisa interpretar aquilo que é dado como uma característica deste jogo em específico (no caso, o *D&D 5e*) e atualizá-lo na prática que permite que o ato de jogar aconteça.

Ainda que esse detalhamento seja colocado apenas na descrição do papel do mestre, identifico que ele é comum a todos os jogadores. Afinal, o jogador trabalha na concepção de seu personagem e pode planejar uma linha de ação que deseja desenvolver no jogo.

Também é afirmado, no “Livro do Jogador”, que ele precisa transitar entre os dois modos de *interpretação*. Ademais, ele também opera as regras de modo ativo, mesmo que a “última palavra” caiba ao Mestre.

O “Livro do Mestre” também traz algumas orientações específicas sobre a questão da atuação. No subtítulo “Atuar” é dito que:

Os jogadores que gostam de atuar apreciam entrar em seus personagens e falar com a voz deles. Como intérpretes de personagens de coração, eles gostam de interações sociais com NPCs, monstros e companheiros de grupo. Entretenha jogadores que gostam de atuar ao:

- Dar a eles oportunidades de desenvolver as personalidades e antecedentes de seus personagens.
- Permitir que eles interajam regularmente com NPCs.
- Adicionar elementos interpretativos aos encontros de combate.
- Incorporar elementos dos antecedentes dos seus personagens nas aventuras. (*Ibid.* p. 6)

Mais uma vez, a atuação é vinculada diretamente ao registro mimético da interpretação ativa em primeira pessoa, complementemente voltada para o contexto ficcional.

No resto do livro existem dicas para construção narrativa, suplementos acerca do universo ficcional próprio do D&D, tabelas, itens e outros materiais que não me aprofundarei neste trabalho. Quero apenas trazer um detalhe colocado junto à explicação de uma mecânica

chamada de “inspiração”, a qual funciona como uma vantagem que o DM dá a um jogador que tenha êxito em determinados critérios estabelecidos pelo Mestre. Um dos critérios sugeridos é a *interpretação*, orientando ao Mestre que:

Leve em conta o estilo de interpretação de cada jogador e tente não favorecer um estilo em detrimento dos outros. Por exemplo, Alisson pode ficar à vontade falando com sotaque e adotando os maneirismos do seu personagem, mas Paul sente-se constrangido quando tenta atuar e prefere descrever as atitudes e ações do seu personagem. Nenhum estilo é melhor que o outro. (*Ibid.* p. 241)

Como podemos ver, a 5ª edição de *Dungeons & Dragons* coloca o desenvolvimento narrativo como o principal foco do jogo, sem descartar a necessidade das regras, da interação social entre os jogadores e da *interpretação*.

Percebo que o jogo é cuidadoso ao apresentar no que consiste a prática do *roleplay*, deixando claro que a *interpretação de papéis* e execução das ações ficcionais pode se dar de diferentes formas. Por outro lado, identifica somente uma delas como análoga ao trabalho do ator.

1.2.2 Mundo das Trevas:

Quase tão famoso quanto o D&D, temos os jogos que compõem a franquia “*Mundo das Trevas*”, desenvolvidos pela empresa *White Wolf*. Dentre os produtos que usam o sistema apresentado no livro de básico de regras, cito como exemplo: “*Vampiro: A máscara*”; “*Lobisomem: O Apocalipse*” e “*Mago: A Ascensão*”, mas existem mais de 10 publicações que compartilham deste mesmo cenário.

A proposta dos jogos do *Mundo das Trevas* é criar narrativas caracterizadas por um tom de horror gótico-punk, com algumas variações. Atualmente, o *Sistema* é chamado *Storytelling* e também faz uso de dados, fichas e modificadores para rolagens de dados como procedimento do RPG de mesa. Entretanto, os jogos dessa franquia trazem uma valorização das interações sociais dentro da dinâmica de jogo: como resultado, temos a possibilidade de sessões de jogo inteiras sem rolagens de dado e com um *roleplay* voltado a exploração da complexidade das relações estabelecidas dentro do universo ficcional.

A priori, o objetivo do *Sistema Storyteller*, nome com o qual o foi lançado, em 1991, era proporcionar uma experiência focada no desenvolvimento de narrativas mais aprofundadas e com uma estética diferente da fantasia medieval característica do *D&D*. Ao longo dos anos o sistema foi revisto diversas vezes, sendo descontinuado em 2003.

Após isso, foi substituído pelo *Sistema Storytelling*, em 2004. A versão publicada nesse ano foi a utilizada neste trabalho, partindo do livro “*Mundo das Trevas*”, onde estão as regras básicas para todos os jogos da franquia.

Ao abrir o livro já é notável uma diferença na organização e apresentação do material, em relação ao *D&D*. Antes de apresentar qualquer texto instrutivo, o prólogo e o primeiro capítulo do livro são compilados de contos, cartas fictícias e ilustrações que se encaixam dentro da ambientação estética proposta para o universo do jogo.

No capítulo 1, após a apresentação deste repertório de material ficcional ambientado na estética proposta pelo jogo, o livro segue focado em questões temáticas voltadas para o tipo de narrativa que deve ser produzida. O capítulo continua permeado de contos e apresenta o tom sombrio, ressaltando o fato de que o “mundo das trevas” é “parecido com o nosso”, ambientando-se em um tempo narrativo mais próximo da contemporaneidade.

A primeira descrição do funcionamento do jogo e da finalidade do livro de regras é dada no subtítulo “Os elementos do horror literário”. Ela surge somente após a vasta apresentação do material citado acima e define a prática como:

Este livro apresenta regras para jogar um tipo de RPG dito narrativo. Neste gênero de jogo, os elementos tradicionais de uma história – tema, tom, enredo e personagem – são mais importantes que as próprias regras. As regras servem para auxiliar vocês a contar histórias sobre seus personagens de maneira interativa. Elas ajudam a evitar discussões e proporcionam uma base consistente para se lidar com elementos do acaso, mas não devem ofuscar a história propriamente dita. Os focos principais são os triunfos e as tragédias de seus personagens, que tentam sobreviver e até mesmo prosperar no Mundo das Trevas, e não os testes com dados, nem as listas de características. Os jogos narrativos envolvem no mínimo dois, mas preferencialmente quatro ou mais jogadores. Todos os participantes colaboram para contar uma história coletiva: os jogadores criam e interpretam papéis dos personagens; o Narrador cria e apresenta o enredo, introduz aliados e antagonistas com os quais os personagens dos jogadores interagem. As escolhas dos jogadores no decorrer da narrativa alteram o enredo. A função do Narrador não é impedir que sua história seja alterada, e sim ajudar a criar a crônica de acordo com o desenrolar dos acontecimentos, reagir às escolhas dos jogadores e entretê-las num todo maior, introduzir personagens secundários e cenários exóticos. (BRIDGES, 2006. p. 22)

Novamente, há uma priorização do caráter narrativo, apontado como finalidade do jogo. Após, há o fechamento da noção de uma ficção composta a partir de elementos “tradicionais”, ou seja, que remetem a uma forma classicista. Isso fica claro no uso de termos e exemplos que, facilmente, aludem a literatura. Considerando a predominância de exemplos literários, como: o uso de “Narrador” para a função do Mestre, “crônica” para a narrativa criada a partir do desenrolar dos acontecimentos e outros, reconheço, neste jogo, um forte apelo para esta linguagem formativa.

Após a abertura imersiva e apresentação da narrativa por um viés bastante próximo da literatura, o livro de regras segue focado na apresentação das mecânicas de jogo: apresenta as

regras; os tipos de dados utilizados; as fichas e seus atributos; os procedimentos de rolagem, etc. É somente no capítulo 6 que a questão da *interpretação* é abordada diretamente.

Primeiramente, é pertinente ressaltar que o capítulo se chama “*Sistemas dramáticos*” e é dedicado a descrever o modo como a interpretação do personagem no jogo deve contribuir para a criação das narrativas. Logo no primeiro parágrafo é dada uma nova descrição do jogo de RPG:

O objetivo principal de um jogo narrativo é fazer com que as pessoas se reúnam para interpretar personagens e explorar um enredo. Sua trupe – seu grupo de jogo – se prepara para contar uma história, e todos os envolvidos vão cooperar nessa tarefa. Mas o que acontece quando seu personagem quer realizar uma coisa e um outro tenta fazer algo diferente ou diametralmente oposto? [...] Em certo sentido, o jogo narrativo volta às brincadeiras de polícia-e-ladrão de nossa infância. Agora, como naquela época, precisamos de um método para decidir quem acertou quem. A grande diferença é que os jogos narrativos conferem complexidade a essas questões. [...] É aí que entram as regras. Todo jogo precisa de regras, pois elas são o alicerce que permitirá aos participantes compreender o desenrolar dos acontecimentos. [...] Dito isso, as regras podem ser tão discretas ou tão flagrantes quanto você quiser. Algumas trupes preferem resolver o maior número de questões só com a interpretação. Se a atitude de um personagem parecer razoável ou conveniente, o Narrador permitirá que ele a tome. (...) Outras trupes preferem resolver a maioria das ações fazendo testes com os dados e consultando as regras. (...) Em última análise, a maioria das trupes se posiciona entre esses dois extremos. Os acontecimentos seguem sem interrupções quando as coisas não têm consequências graves. Mas, quando a situação fica tensa, as regras são consultadas para determinar o desempenho dos personagens e o desenrolar da história. (*Ibid.* 120)

Novamente, repete-se a alusão às brincadeiras infantis de ficcionalização para explicar o RPG. Entretanto, nesta definição a *interpretação* é apontada como objetivo principal de um jogo narrativo e um contraponto ao uso das explícito das regras. *Interpretar* o personagem é colocado como um modo de exploração do enredo, validação das interações e resolução de questões. Contudo, ela limita-se até o ponto em que a situação “fica tensa” e a consulta às regras se faz necessária.

Não há qualquer definição do que o jogo entende por *interpretação do personagem*, apenas a oposição estabelecida com o uso de regras. As regras, por sua vez, são apontadas como uma interrupção dos acontecimentos, o que sugere que o fluxo de acontecimentos sem interrupções está ligado à noção de *interpretação* pressuposta no jogo.

Também é notável o fato de que, em momento algum, o livro de regras abre a sigla “RPG” como *roleplaying game*, nem traduz o termo como “jogo de interpretação de papéis”. Quando refere-se ao jogo, utiliza o termo “RPG” ou “jogo narrativo”. Em face disso, levanto três hipóteses:

- Como o gênero de jogo “RPG” já estava consolidado no mercado de entretenimento quando o livro foi lançado, não há necessidade de explicar seu significado.

- Como o jogo propõe-se a gerar uma experiência narrativa, colocada como um diferencial em relação a outros jogos populares do mercado é um modo de tornar seu produto “único” e aumentar seu potencial competitivo, num sentido comercial.

- Um recorte de público-alvo que conta com indivíduos já familiarizados com esse tipo de jogo e inseridos na “cultura” do RPG.

Outro ponto que chama a atenção é o uso de uma série de termos que remetem ao campo da arte. No que diz respeito a *interpretação*, aponto para os termos que remetem ao teatro.

Num primeiro momento temos a escolha do termo *dramático* para caracterizar um Sistema de regras que se propõe a priorizar o foco na construção de narrativas sobre outras dimensões que coexistem no procedimento de jogo. Por conseguinte, é preciso entender de onde vem o conceito de *drama* e no que ele implica, em termos formais.

A origem do conceito de *drama* ou da forma *dramática* retoma à antiguidade clássica, mais especificamente à sistematização normativa proposta por Aristóteles na *Poética* para diferenciar os gêneros narrativos. Convém ressaltar que esta perspectiva se fundamenta em um pensamento bastante específico, pautado na ideia de dualidade entre forma e conteúdo, a qual já foi contestada diversas vezes, por diferentes disciplinas e que é um tema recorrente na história da arte. Sendo assim, à sua época, Aristóteles busca propor uma normativa para delimitar quais aspectos formais cabem a cada gênero, dividindo-os em três formas: narrativa, épica e dramática.

No livro chamado “*O Teatro Épico*” (2006), Anatol Rosenfeld apresenta uma breve definição destes gêneros, a partir do que é posto na *Poética*:

Pertencerá à Lírica todo poema de extensão menor, na medida em que nele não se cristalizarem personagens nítidos e em que, ao contrário, uma voz central – quase sempre um “Eu” – nele exprimir seu próprio estado de alma. Fará parte da Épica toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos. Pertencerá à Dramática toda obra dialogada em que atuarem os próprios personagens sem serem, em geral, apresentados por um narrador. (ROSENFELD, 2006, p. 17)

Basicamente, se encaixam no gênero lírico o conto, a crônica, o romance, a fábula e a novela. No épico temos o hino, a ode, a canção e a elegia. E, finalmente, no dramático a sátira, a farsa, a comédia e a tragédia. (*Ibid.*)

Por ora, não entrarei em detalhes específicos da *Poética* e suas formas narrativas, pois não acredito que os desenvolvedores do jogo contem com esse conhecimento por parte dos jogadores. Logo, o uso do termo não tem o objetivo de evocar o conceito aristotélico em sua complexidade, mas uma noção do termo que tenha sobrevivido no “senso comum” e evoca essa forma dialógica de construção da narrativa.

Nesse sentido, identifico que o uso de *dramático* liga-se diretamente à noção de interpretação de personagem e a relação estabelecida entre o grupo de jogo e uma “trupe”. Ademais, quando o capítulo 6 apresenta a questão do “Tempo” dentro da mecânica do jogo, um dessas unidades é chamada de “Cena”. A definição de Cena é:

As cenas de um RPG lembram as de uma peça de teatro. O Narrador monta o palco e os jogadores assumem seus respectivos papéis. A cena se desenvolve num determinado lugar e geralmente compreende um acontecimento único e específico. O fluxo de tempo em uma cena pode variar bastante. Pode ser dividido em turnos, acompanhar o tempo real, ou então o Narrador e jogadores podem decidir passar rapidamente por certas partes, desde que o local e o acontecimento gerais não sejam alterados. (BRIDGES, 2006. p. 121)

A partir desse momento a relação com o teatro é estabelecida diretamente. Considerando o condicionamento da cena a uma unidade de espaço (local) e ação (acontecimento), é claro o referencial formal tradicional, derivado da Poética, como será aprofundado ao longo do trabalho.

Desse modo, entendo que o termo “dramático” é utilizado para comunicar um procedimento semelhante ao do teatro, sobretudo sua forma *dramática*.

Um dos principais diferenciais do drama para as outras formas aristotélicas é a construção da narrativa através de diálogos entre personagens ficticiais, os quais, por sua vez, dependem de uma interpretação análoga à interpretação ativa apresentada no *D&D*. Conseqüentemente, surge, mais uma vez, a ideia de mimese realista, tida popularmente como referência formal do modo como um ator “assume seu respectivo papel”.

Considerando a busca pelas dimensões performativas do *roleplay*, e assumindo que o teatro é o ponto de referência da prática apresentada no jogo, imediatamente é preciso questionar a que tipo de peça de teatro o produto está fazendo alusão.

Além das muitas pistas que foram citadas acima, temos o termo “*tempo real*” utilizado para referir-se a um modo de organização do tempo ficcional da narrativa produzida durante o jogo. Numa perspectiva técnica acerca do *como* isso é estabelecido para comunicar aos parceiros de jogo e ao público externo (quando há), essa noção propõe que, utilizando de recursos próprios da forma dramática, seja criada a ilusão de um tempo verossímil que cause a impressão de que as ações acontecem na dinâmica própria do tempo *presente*. Isso é dado, especialmente, pelos diálogos enunciados a partir de personagens interpretados em primeira pessoa. É a sensação temporal causada pela ideia do *faz de conta*, levando o jogador a *agir como se fosse* o personagem e estivesse *vivenciando* a situação ficcional.

Em outras palavras, o “*tempo real*” do jogo seriam justamente os momentos de interpretação ativa, quando os jogadores se comportam de modo “semelhante a uma peça de

teatro” e representam seus personagens como se estes fossem presentificados através das ações *dramáticas* do ator/jogador.

Sendo assim, ainda que apresente uma proposta diferente do *Dungeons & Dragons*, a noção de *roleplay* é bastante semelhante. A interpretação é tomada como aquilo que acontece no âmbito ficcional e como um modo de gerar ações dentro da narrativa. A operação das regras e a interação social, em ambos os jogos, não é tida como parte do procedimento de *interpretação*, ou *roleplay*, mas como parte do jogo em si e, conseqüentemente, compreendida como uma interrupção necessária à interpretação para a prática do *roleplaying game*.

Concluindo, apresentei esses dois produtos e os conceitos trazidos em seus sistemas de regras, para delimitar o que identifico como definição de RPG comunicada aos jogadores e veiculadas no mercado: uma prática coletiva para contar histórias, inevitavelmente mediada por regras e que faz alusão a práticas e noções específicas da arte, sobretudo do teatro e da literatura.

Entretanto, é importante ressaltar que estes são apenas dois jogos: existem incontáveis outros no mercado, publicados por outras editoras e empresas de jogos. Além disso, jogadores produzem sistemas e variações de produtos comerciais o tempo todo. É característico da comunidade RPGística essa apropriação dos materiais e a transformação destes para que se adaptem aos objetivos específicos de cada grupo.

Diante dessa complexidade do fenômeno, a pergunta que me salta aos olhos é: o que sobrevive a esse processo de constante transformação e apropriação pelo qual o RPG passa? Ou ainda: o que os unifica para que todos possam ser considerados pertencentes a um mesmo grupo?

Baseado em minha experiência pessoal, nas pesquisas realizadas para a elaboração deste trabalho e no recorte dos exemplos expostos acima, identifico:

- 1- A necessidade de jogadores, quase na totalidade das vezes, em papéis distintos: jogadores e Mestre.
- 2- A necessidade de uma dimensão ficcional estruturada de modo aberto e navegável, para que assim todos os jogadores possam interferir e tomar sua parcela criativa no desenvolvimento de uma narrativa em comum.
- 3- A necessidade de regras que estruturem e possibilitem aos jogadores a capacidade (e a sensação!) de agência sobre a narrativa.
- 4- A dimensão social que é própria do encontro e da necessidade de diálogo e interações com o outro na negociação das regras, interesses e construção narrativa.
- 5- A soberania das regras da casa sobre as regras do produto, geralmente justificada pelo objetivo de gerar um momento agradável, de lazer e entretenimento para todos

os jogadores. Em outras palavras, um encorajamento e um lembrete para que jogadores e Mestre estejam abertos e conscientes das particularidades do contexto real em que a experiência do jogo está se realizando.

- 6- A performance, interpretação ou enunciação – o *roleplay* - dos jogadores como *modo* de jogar (*gameplay*).
- 7- A dimensão pessoal a partir da qual cada jogador se relaciona com a experiência de jogo. Devido ao fato de ser uma atividade expressiva e coletiva, é comum que cada participante desenvolva afetos muito particulares com personagens, narrativas e outros jogadores do grupo. Grupos tendem a tornarem-se amigos com o passar do tempo e os objetivos/interesses individuais em relação ao que buscam nessa experiência também variam muito, inclusive dentro de um mesmo grupo.

Com esses pontos em mente, o que identifico como mais correto é pensar o RPG como um dispositivo para criar ficção. Partindo desse objetivo, as possibilidades de uso do jogo para gerar narrativas são tão diversas quanto a imaginação, o conhecimento e as intenções de cada grupo de jogadores.

Nesse sentido, coloco também a motivação pela qual tenho interesse particular em buscar um léxico que auxilie a comunidade RPGística a discutir aspectos formais e complexidades de pontos referentes ao universo das artes, aos quais os livros de jogo não chegam.

Dado que essa busca é um hábito que a comunidade cultiva há muito tempo: apreciadores deste *hobbie* se reúnem em convenções de jogos, fóruns virtuais especializados e outros tipos de conteúdo para que possam organizar e informar-se acerca de diferentes perspectivas sobre elementos do RPG. Esse movimento interno é importante, pois auxilia novos jogadores a compreenderem este universo, auxilia produtores a desenvolverem novos sistemas e permite uma troca de experiências que enriquece a atividade de outros grupos.

2 O ROLEPLAY E SEUS REFERENCIAIS ESTÉTICOS PROVÁVEIS SOBRE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

Ao analisar os jogos de RPG selecionados, muito falou-se sobre *interpretação*, *atuação* e outras referências diretas que buscavam relacionar a prática de *roleplay* com aquilo que é realizado pelo jogador.

O trabalho de André Sarturi dedica boa parte de seu desenvolvimento à análise detalhada desta prática sob à luz de seu entendimento pelo viés do teatro. Não me deterei sobre essa análise, nem me aprofundarei pelo mesmo viés. Apontarei pontualmente as partes do conceito que relacionam-se diretamente com o procedimento formal que os jogos buscam comunicar ao utilizarem a prática atoral como exemplo de *roleplay*, ligando-as a teorias fundamentais para o entendimento de teatro no ocidente.

Antes de tudo, é preciso entender que *interpretar* um papel pode significar coisas completamente diferentes, conforme o referencial estético adotado; seja esse resultante de um conhecimento teórico mais aprofundado sobre o assunto, ou uma noção baseada no senso comum daquilo que cada jogador tem como bagagem, a partir do tipo de arte cênica/performativa que consome.

Compreender que essa nuance existe é o ponto chave para destrinchar o conceito de *roleplay* apresentado do jogo e verificar sua pertinência diante das diversas práticas distintas que já estão conceituadas dentro do ato de *interpretar um papel*.

2.1 ALGUNS CONCEITOS DE INTERPRETAÇÃO RELEVANTES AO TEATRO OCIDENTAL:

Dado que esse é o termo mais utilizado para descrever o procedimento do jogo de RPG, parto do seu conceito diante de duas práticas específicas propostas por encenadores teatrais.

Primeiramente, identifico que a necessidade de utilizar o teatro como exemplo se dá pelo fato de que é a arte que tem a interpretação (entendida enquanto *aquilo que o ator faz*) como um de seus elementos fundamentais.

Sendo assim, o Teatro é o campo de estudo que mais se dedicou a compreender e desenvolver diferentes pensamentos e práticas de interpretação ao longo da história.

Portanto, começo apresentando ideias de Jean-Jaques Roubine, apresentadas em seu livro chamado “A linguagem da encenação teatral”. Nessa obra, o autor busca organizar um

panorama histórico da transformação de diferentes elementos que constituem a linguagem da encenação teatral, naturalmente, passando também pela questão do trabalho atoral.

Apesar de ser uma obra bastante concentrada em expoentes do teatro francês, os encenadores e pensadores escolhidos representam de modo eficiente as principais práticas que influenciaram boa parte da produção teatral no ocidente.

Para ilustrar a dimensão da importância da interpretação para o teatro, Roubine traz a seguinte definição, a partir da teoria do *teatro pobre* de Jerzy Grotowski, na qual há uma grande valorização do trabalho do ator:

[...]Suprimam-se os cenários e figurinos, iluminação e música; suprimam-se até o texto e o público, os acessórios e os figurantes. Basta conservar o cara-a-cara entre um único ator e um único espectador para que o fenômeno *teatro* se produza. (ROUBINE, 1998. p. 169)

Sendo este um dos maiores agentes do teatro, é natural que organizar um pensamento sobre o papel do ator esteja presente em todas as proposições estéticas desta arte, ainda que este seja a sua recusa. Ao longo dessa progressão, considerando um recorte a partir do drama burguês predominante no século XVIII, observamos o ator sair da posição de “monstro sagrado”, passando pela ideia de um agente submisso a um personagem hipotético e ficcional, até chegar à noção de intérprete de si mesmo, em proposições mais contemporâneas. (*Ibid.* n.p)

A distância entre esses dois polos está no que diz respeito à função do ator, portanto à sua *interpretação*. Nesse breve resumo apresentado na abertura da edição brasileira do livro de Roubine, já é possível compreender que o entendimento daquilo que é *função específica do ator* teve mudanças drásticas ao longo dos séculos. Por esse motivo, relações que os jogos estabelecem entre *roleplay* e a interpretação atoral – ou ainda quando tomam as cenas ficcionais como semelhantes a *peças de teatro* - soam levianas para quem tem mais intimidade com o assunto.

Afinal, se os princípios estéticos, políticos ou filosóficos da encenação mudam, são necessárias outras técnicas e procedimentos formais que sejam capazes de traduzir o impacto desses deslocamentos conceituais sobre o trabalho do artista.

Essa pluralidade de *modos* de fazer teatro evidencia-se, especialmente, a partir do século XIX, quando o surgimento das vanguardas artísticas resulta na ascensão da figura do encenador (ou diretor teatral) e de elencos fixos. O encenador surge como uma espécie de autor do espetáculo, responsável por unificar e mediar os diferentes elementos que compõem uma peça teatral: atuação, cenografia, dramaturgia, etc.

Desse modo, cria-se a possibilidade de desenvolver métodos de trabalho mais específicos e sistematizados, conforme o objetivo estético de cada grupo teatral. Sobre esse

impacto estético da ascensão do teatro de grupo e do estabelecimento da função de *encenador teatral*, Roubine coloca que:

Acrescenta-se a isso uma contribuição que pode ser atribuída ao encenador, e que não foi certamente desprezível no que diz respeito ao aperfeiçoamento da arte do ator. É ao diretor, com efeito, que o teatro deve uma importante tomada de consciência: a que aponta para a necessidade absoluta de um elenco permanente e, em se tratando do ator individualmente, do seu entrosamento nesse elenco. Mais uma vez, um fenômeno que pode parecer natural é, na verdade, o resultado de uma evolução histórica de primordial importância. Admite-se hoje como normal que um diretor trabalhe com seu elenco, ou seja, com uma equipe estável integrada [...]. Esse elenco, de tanto trabalhar com o seu encenador, adquire uma homogeneidade e uma precisão [...] que elencos constituídos para uma determinada produção nunca são capazes. Mesmo quando se renova e se abre para acolher elementos de fora, já se tornou, graças ao seu caráter permanente, um verdadeiro instrumento de trabalho, que tem em comum com seu diretor toda uma estética, uma técnica ou uma linguagem. (*Ibid.* p. 172)

Em determinado momento, antes do fortalecimento das vanguardas do século XIX, havia uma cultura de celebração de personalidades tidas como “excepcionais” ou “prodigiosas” em cena: os supracitados “monstros sagrados”. Mais do que qualquer noção de técnica, o que era valorizado era a figura do ator e da atriz, como se seu “talento” emanasse a partir de uma simbiose da autenticidade da sua personalidade somada ao personagem dado na dramaturgia. Nesse caso, a interpretação de um papel liga-se a presença do intérprete que “assume” o personagem dramático, mais do que à noção de uma “entidade ficcional construída e fechada, à qual cabe ao ator/atriz tornar-se apto para identificar-se com ela e “dar-lhe vida”. Alguns exemplos históricos de monstros sagrados do teatro europeu são: Sarah Bernhardt (1844-1923), Henry Irving (1838-1905) e Eleonora Duse (1858-1924). (*Ibid.* p. 175)

É dentro deste contexto histórico que as vanguardas teatrais se colocam, contrapondo-se a essa forma que predominava, com novas proposições estéticas. Sobre estas transformações propostas à prática teatral, seleciono aquelas fundadas pelos encenadores Constantin Stanislavski e Bertold Brecht.

2.1.1: Constantin Stanislavski:

O método de atuação de Constantin Stanislavski, certamente, foi um dos mais difundidos no ocidente. Ele foi um dos primeiros encenadores a dedicar-se à sistematização de um método trabalho voltado, especificamente, para o treinamento e desenvolvimento técnico do ator.

Nascido na Rússia, em 1865, Stanislavski teve, desde criança, acesso ao circuito teatral e artístico, chegando a organizar um grupo em sua casa, onde dirigia, atuava e produzia espetáculos privados. Após o histórico encontro com um famoso dramaturgo e escritor,

chamado Nimeróvitchi Dântchenko (1858–1943), junto do qual fundou o TAM – Teatro de Arte de Moscou (1897).

É na fundação do TAM que está localizada a gênese do método de atuação realista, ao qual identifico que os jogos de RPG se reportam frequentemente ao falar de *interpretação*. Toda a estética realista pode ser vinculada a uma herança aristotélica, pois fundam-se, principalmente, na ideia de que a arte deve ter uma função mimética em relação à realidade.

Em dissertação voltada para o mapeamento dos rastros da cena russa no trabalho atoral derivado da tradição stanislavskiana, Carolina Martins Delduque afirma diretamente a existência de uma relação entre o método Stanislavski e formas que ainda são reproduzidas em criações teatrais até hoje.

[...]Em suas realizações [do TAM], mesmo mais de um século depois, encontramos as raízes de procedimentos de construção poética que ainda vigoram. Além disso, o debate sobre o fazer teatral iniciado por seus fundadores tocou de tal forma a essência do trabalho de criação do ator, que continuamos a procurar respostas para as mesmas questões. (DELDUQUE, 2012. p. 3)

Para entender o sucesso e adesão do método de Stanislavsky no teatro ocidental, é pertinente entender os procedimentos do encenador e seu cuidado no desenvolvimento de sua estética. O sistema em si não foi desenvolvido diretamente no TAM, mas sim nos Estúdios do Teatro de Arte: um laboratório experimental para desenvolvimento, prática e treinamento de suas técnicas, até que fossem conquistados resultados satisfatórios para que essas práticas fossem adotadas no repertório oficial do Teatro de Arte de Moscou. (*Ibid.* p. 4)

Com o sucesso dos espetáculos, logo vieram turnês internacionais, reconhecimento e a oportunidade de publicar seu primeiro livro, *Minha vida na arte* (1924), por uma editora norte-americana. Ainda que haja uma série de problemáticas que envolvem a tradução da obra para o inglês e revisões de conceitos que foram contestados pelo próprio autor em anos seguintes, o contato com a edição de 1924 teve grande influência no que tem-se por teatro e interpretação teatral na tradição do ocidente e no entendimento popular destas práticas teatrais.

A publicação em inglês foi um grande diferencial para a difusão de seu trabalho no ocidente, pois além da projeção internacional, o acesso ao mercado editorial permitiu que o encenador registrasse a sistematização de seu método para que pudesse ser replicado, resgatado e mantido ao longo dos séculos vindouros. (*Ibid.*)

Para exemplificar uma sobrevivência de formas oriundas do método stanislavskiano de interpretação em produtos audiovisuais de grande penetração social até hoje, tomo um filme realista hollywoodiano comum (desses que conta uma narrativa linear simples com início, meio e fim) ou mesmo uma novela brasileira “das nove”.

Pensando nesses produtos, facilmente é possível identificar como aspecto formal um princípio de *verossimilhança*. Ao assistir cenas dramatizadas em obras desse tipo, tem-se um procedimento mimético que busca despertar a sensação de que o espectador está assistindo a uma cena possível, na vida de uma pessoa que *poderia ser real*. Esse tipo de interpretação que busca mimetizar uma noção de subjetividade com a qual nos identificamos vincula-se a estética realista derivada da obra de Stanislavsky.

Naturalmente, os anseios estéticos do artista russo não são fruto de uma genialidade isolada, mas sim de todo um campo teórico que se adensava e estava em pleno desenvolvimento na época. Nesse caso, temos a ascensão da corrente de pensamento humanista e da psicanálise ao longo do século XIX, campos do conhecimento que propiciaram uma nova noção de subjetividade e chamaram atenção para as dimensões internas e inconscientes da psiquê humana. Como aponta Delduque:

Ao falar de Stanislavski, não podemos passar impunes pelo desenvolvimento da psicologia, que nasce como ciência autônoma no final do século XIX, uma vez que essa ciência diz respeito ao estudo do comportamento (tudo o que organismo faz) e os processos mentais (experiências subjetivas) do indivíduo. Além de haver influenciado as vanguardas artísticas do começo do século XX, dando voz ao inconsciente, como o surrealismo ou o simbolismo, influenciando pensadores como Artaud e Grotowski, as descobertas nesse campo científico eram tomadas como referência para explicação e esclarecimento das pesquisas teatrais de Stanislavski, mapeando tanto as dimensões inconscientes quanto as relações corpo-mente. (*Ibid.* p. 75)

Portanto, a noção de personagem no teatro de Stanislavsky envolve a compreensão dessa experiência subjetiva derivada da psicologia da época, logo precisa ser levada em consideração para que a representação do humano seja verossímil.

Nesse sentido, o sistema stanislavskiano propõe encontrar uma *verdade cênica* interna a partir de um trabalho psicofísico tido como o caminho para uma *interpretação* que depois seria rotulada como realista e que torna-se uma estética predominante nas obras de maior penetração social.

Para isolar as partes do sistema que chegam até a atualidade como referência de atuação nos materiais de RPG, apresento de dez pontos que compõe o entendimento do trabalho atoral derivado desse modelo, segundo Norris Houghton:

1. Desenvolvimento físico ou flexíveis movimentos corporais;
2. Psicologia pessoal - isto é, o ator, a fim de não ter a atenção desviada, deve colocar-se "dentro de um círculo" ou deve afastar a plateia por meio de uma "quarta parede";
3. Imaginação, mediante a qual o ator recria a situação em termos de impressões, memórias e associações pessoais;
4. Domínio das situações da peça a um tal grau que se "ao ator incumbe escrever uma carta de amor, não deve dar aos espectadores a impressão de que está escrevendo uma carta comercial ou de que está escrevendo qualquer outro tipo de carta;
- 5, "Ingenuidade" - ou capacidade de acreditar no que está fazendo ou dizendo ("o *se* mágico, criativo");

6. Contato com outros atores - "fale com os olhos de quem contracena com você, não com suas orelhas", ou produza "raios" a serem absorvidos pela outra pessoa;
7. Memorização de emoções com o fito de recriá-las em qualquer papel que as requeira;
8. Ritmo - cada circunstância exigindo um ritmo diferente além do ritmo geral do espetáculo;
9. Domínio do "coração" ou personalidade do papel;
10. Consciência do objetivo do papel, respondendo o ator com sua interpretação à pergunta cardinal "O que desejo e por quê?" (HOUGHTON *apud* GASSNER. 1992. p. 192)

Os primeiros pontos que gostaria de abordar nessa lista são os referentes a essa dimensão interna do ator, a qual ele deve ser capaz tornar visível no campo ficcional. Estes mesmos conceitos são os que se relacionam diretamente com a noção de "faz de conta" constantemente evocada como referencial nos livros de RPG de mesa.

Nesse aspecto, os itens mais relevantes são aquilo que Houghton chama de "ingenuidade", *imaginação e domínio do "coração"* do papel.

A *ingenuidade* é tida como um dos pontos básicos para a experiência do *roleplay*, afinal é preciso que o grupo construa uma narrativa coletivamente e em tempo real. Para isso é preciso que acreditem:

- 1) Nas limitações impostas pelas regras do jogo e as respeitem;
- 2) No potencial das palavras ditas no *roleplay* como um modo de ação. Durante o jogo de RPG de mesa, falar é agir. É a fala durante o jogo que evoca a regra e concretiza ações narrativas.
- 3) No contexto ficcional, aceitando juntos o "*se mágico e criativo*", sem o qual não se estabelece o ambiente lúdico necessário à dimensão mimética do *roleplay*.

Tal aspecto fica muito evidente diante do exemplo do *círculo mágico* trazido por Huizinga. A cisão entre a experiência cotidiana e o jogo de RPG acontece quando os jogadores consentem em participar de uma atividade com tempo limitado, onde sua fala é tomada como procedimento de uma atividade criativa para desenvolver um enredo ficcional.

Ao habitarem essa brecha, o discurso oralizado torna-se instrumento de ação e deve responder a certa expectativa (ainda que implícita) do grupo para manter a dinâmica e o interesse de todos. Isso tira-o de um local de simples interação social para colocá-la num patamar criativo, onde algo está em jogo.

Assim, compreendo o *se mágico* como análogo ao *círculo mágico* que estabelece o campo do jogo como separado da realidade. No caso do RPG de mesa, esse *se mágico* existe em dois níveis: o do jogo e o da ficção.

No Sistema de Stanislavski, por sua vez, a ingenuidade surge como a “fé cênica”. Delduque coloca o seguinte sobre a relação direta entre fé cênica e ação no trabalho do ator:

Essa crença na realidade ficcional da personagem deve o levar a agir como se ele mesmo estivesse naquela situação ficcional. Aqui, podemos perceber como a ação é um elemento central e convergente, do qual o ator se utiliza para tornar concreta a realidade ficcional da personagem. No entanto, de nada adiantaria realizar uma ação sem fé cênica. (DELDUQUE, 2012. p. 15)

Desse modo, a compreensão e fé no contexto ficcional sustentam as ações cênicas que permitem ao ator dar sequência ao jogo teatral. Isso deve ser mostrado ao espectador para que ele seja convencido da *verdade cênica* e concretize-se o efeito de verossimilhança.

Intrínsecamente ligado a esse elemento [a fé cênica], temos a noção de verdade cênica. Ao surgir o se criador, o artista deve acreditar com a mesma sinceridade com que acredita na verdade autêntica, ou com mais entusiasmo ainda, não importando a estética adotada pelo diretor ou o registro de interpretação escolhido pelo ator, desde que sejam convincentes, isto é, verdadeiros ou verossímeis. (DELDUQUE, 2012. p. 15)

Essa é a porta de entrada para a dimensão da “imaginação” citada por Houghton. Uma vez que personagem deve ser interpretado de modo que sua “subjetividade” seja comunicada ao público, cabe ator compreender todas as ações internas que compõem aquele ser. Nesse caso, reportar-se ao seu próprio referencial de emoções, sentimentos e memórias é um caminho possível para emular esses aspectos dentro do personagem.

Em outras palavras, há um esforço para identificar o personagem com uma “humanidade possível”, para, então, *propor-se* a acreditar em sua verdade cênica e criar um fluxo de ação, onde a dimensão interna dá essa sustentação àquilo que é concretamente desenvolvido em cena. Resultando, conseqüentemente, no supracitado “domínio do coração” da personagem.

É somente a partir da ideia de que uma instância ficcional é uma humanidade possível, que é viável relacionar-se com ela em um viés de “*agir como se fosse o outro*”. Ou seja: agir *como se a realidade fosse outra* e interpretar através de um processo identificação do ator com a “subjetividade” do personagem.

Naturalmente, essa perspectiva que busca dar à arte um tom verossímil e realista não se limita à atuação. Isso passa pela cenografia, pelas temáticas de vida privada ou cotidiana abordadas dramaturgias realistas e até pela própria concepção de espaço cênico, quando é mantida a caixa cênica do drama burguês do século XVIII.

A representação cria, portanto, um compromisso com a ilusão própria da verossimilhança, resultando numa estética que, em teoria, tenta recusar ao máximo qualquer evidência de *teatralidade* que possa colocar essa ilusão em xeque. Também é por este motivo

que o teatro realista trabalha com a ideia de *quarta parede*: a metáfora de que existe uma parede que fecha a caixa cênica, alienando-a da interferência do público.

O objetivo é isolar a realidade cênica e seus produtores para que os artistas possam ter mais domínio técnico sobre a criação e manutenção da ilusão. Na citação de Houghton, esse aspecto de isolamento do ator em um fluxo interno é a *psicologia pessoal* demandada em cena.

Dito isso, identifico que é a essa relação do ator com a *verdade cênica* e o procedimento de identificação com a personagem que os jogos querem evocar usando o trabalho atoral como um exemplo de *interpretação no roleplay*. A prática cênica apropriada da estética realista é a ação dramática dentro de um contexto ficcional, a qual é um procedimento formal que os jogadores, provavelmente, conhecem, graças à predominância dessa tradição em obras dramáticas de maior penetração social.

2.1.2 Bertold Brecht:

O segundo encenador apresentado é o alemão Bertold Brecht (1898 – 1956), criador do método e teoria do *teatro épico*. Para chegar ao teatro épico, Brecht não trabalhou sozinho: sua prática foi desenvolvida a partir do contato com proposições do encenador alemão, Erwin Piscator (1893 – 1966) que já realizava um teatro político desde 1919 e acabou contribuindo fortemente para a criação do método brechtiano.

Em contraponto ao realismo psicológico que crescia na época, dramaturgos como Piscator e Brecht se propunham a chamar atenção para a finalidade política e didática do teatro. Influenciados pela teoria marxista e pelo *agitprop*, eles acreditavam que o teatro deveria divulgar ideais revolucionários e despertar a consciência de classe entre o proletariado.

Sendo assim, ao teatro político pouco interessa o ideal ilusionista, catártico e voltado para a transmissão de sentimentos e vivências, como era característico do teatro realista. Pelo contrário: enxergavam no teatro o potencial de uma espécie de tribuna, donde a realidade deveria ser evocada para quebrar a ilusão e despertar a inteligência crítica do espectador. A arte, então, serviria para transmitir conhecimentos transformadores da realidade social, ao invés de alienar o espectador em uma ficção emocionante. Como observa Roubine:

Se Brecht, de seu lado, também recusa a interpretação à base de emoção, não o faz, certamente pelas mesmas razões que Craig ou Artaud. É que essa prática, seja ela sincera ou exibicionista, visa atingir o universo afetivo do espectador, e acaba por aluciná-lo, ou seja, por cegá-lo. Brecht diz que “os atores fazem uso da sugestão. Entram e fazem o público entrar em transe. (...) No final, se a apresentação foi bem-sucedida, ninguém vê mais nada, não aprende nada; no melhor dos casos, cada um guardou lembranças, ou seja, cada um sente.” (ROUBINE, 2005. p. 180)

Isso não significa que a emoção deve sumir da interpretação, porém há o reconhecimento de que esta traz em si uma camada ideológica. Brecht defendia que as emoções possuem um fundamento de classe determinado e deveriam ser utilizadas, no teatro, de modo que evocassem e surgissem a partir da realidade. Longe do efeito catártico e hipnótico da atuação à base de emoção no realismo, do ator brechtiano esperava-se que despertasse a consciência do público e evidenciasse o processo da construção cênica para evitar qualquer possibilidade de identificação completa com o personagem ficcional. Dentro da teoria do teatro épico, esse efeito é o que chamamos *distanciamento*.

Em seu livro chamado “*Um pequeno organon para o teatro*” (1948), Brecht fala o seguinte sobre a técnica de distanciamento experimentada em seus processos:

A forma de representação que foi experimentada no Teatro de *Schifbauerdamm* de Berlim, entre a primeira e a segunda guerra mundial, e cujo objetivo era apresentar imagens do tipo a que nos referimos, tomo como um de seus fundamentos efeito do distanciamento.

Numa reprodução em que se manifeste o efeito do distanciamento, o objeto é suscetível de ser reconhecido, parecendo, simultaneamente, ser alheio. O teatro antigo e o Teatro Medieval distanciavam suas personagens por meio de máscaras representando homens e animais, o teatro asiático ainda hoje utiliza o efeito de distanciamento de natureza musical e gestual. Tais efeitos de distanciamento tornavam sem dúvida, impossível a empatia, no entanto, a técnica que permitia a empatia apoiava-se em recursos sugestivos de natureza hipnótica. Os objetivos sociais destes antigos efeitos eram absolutamente diversos dos nossos. (BRECHT, 1948. n.p.)

Na prática, o distanciamento é um recurso formal para concretizar a recusa do efeito de ilusão realista. Não há uma preocupação estética de fazer com que a cena pareça uma “fatia da vida” alheia, da qual o espectador participa como um *voyeur*. Pelo contrário, há uma valorização estética dos elementos cênicos que evidenciam sua *teatralidade*, a fim de convidar o espectador a fruir de modo mais racional e menos emotivo. Naturalmente, alcançar este efeito exige uma nova concepção do trabalho do ator, portanto, da forma de sua *interpretação*.

Roubine descreve a conclusão de Brecht sobre essa necessidade da seguinte maneira:

É preciso inventar um outro ator, portanto novas técnicas de interpretação, ao mesmo tempo em que uma nova definição de suas tarefas no campo de interpretação. Inventar um ator que pelo seu desempenho incite o espectador a questionar-se. Questionar-se sobre o comportamento dos personagens; sobre as ações que estes empreendem ou se recusam a empreender; sobre as relações de força que subjazem às relações sociais etc. Um ator que saiba evitar a hipnose do espectador, lembrando-lhe – através dos processos do *distanciamento* – que o palco não é a imagem de um mundo subitamente tornado inofensivo, que o espetáculo não imita a realidade, mas permite enxergá-la. (ROUBINE. 2005, p. 181)

O autor também coloca que a busca brechtiana é por um “realismo que não seja mais descritivo e imitativo, mas explicativo e interrogativo” (*Ibid.*). Por mais que Brecht tenha colocado em xeque o ilusionismo realista, a própria temática política e objetivo didático de suas

peças, sempre voltadas para comunicar com as massas, o mantém em um eixo de representatividade mimética, no sentido de que fala sobre o mundo dos homens e, frequentemente, aborda situações cotidianas com as quais o trabalhador é capaz de se relacionar.

O diferencial está na técnica desenvolvida que evoca a formatividade do teatro e faz questão de assumir-se como tal. Ou seja, uma valorização da *teatralidade*.

Para definir, inicialmente, o conceito de teatralidade, me reporto à citação de Roland Barthes (2007):

O que é a teatralidade? É o teatro menos o texto, é uma espessura de signos e de sensações que se edifica em cena a partir do argumento escrito, é aquela espécie de percepção ecuménica dos artificios sensuais, gestos, tons, distâncias, substâncias, luzes, que submerge o texto sob a plenitude da sua linguagem exterior. (BARTHES, 2007. p. 42).

Antes de mais nada, é preciso entender o motivo pelo qual o contraponto com o texto é o ponto de partida de Barthes: durante muito tempo, na história do teatro ocidental, o textocentrismo foi uma corrente dominante, subjugando todos os outros elementos que compõem a prática cênica ao aspecto dramático ligado ao texto dramático. Esta foi, justamente, uma contribuição revolucionária do surgimento dos encenadores para o Teatro, pois descentralizou o poder criativo das mãos do dramaturgo para colocá-lo nas mãos daquele que seria, portanto, o autor da *cena* e do *espetáculo*: o diretor.

Assim, temos a valorização de elementos próprios da linguagem teatral que antes eram secundários. Isso ocorre, especialmente, dentre os encenadores que buscam poéticas dissidentes ao realismo, como é o caso de Brecht.

Do vazio da cena – e no fundo pouco importa que seja ostensivo (palco nu) ou discreto (dispositivo realista ou mesmo naturalista) – surge o corpo do ator e qualquer outra partícula de teatro – figurino, elemento de cenário, iluminação, música etc. A partir do momento em que o palco não pretende mais ser contíguo e comunicante com o real, o teatro não é mais colonizado pela vida. O jogo estético desloca-se: não se trata mais de colocar em cena o real, mas de colocar em presença, confrontar os elementos autônomos – ou signos, ou hieróglifos – que constituem a realidade específica do teatro. Elementos discretos, separados, insolúveis, que remetem apenas ao enigma de sua aparição e seu agenciamento. Há uma oscilação do primado do real, que ainda era lei no século XIX, para o “Estar-aí” do teatro. Para essa literalidade que vai tornar-se, tanto para Brecht quanto para o Novo Teatro, a grande demanda dos anos cinquenta e sessenta. (SARRAZAC, 2000. p. 60)

No livro chamado “Escritos para o teatro” (2005), Brecht descreve um exemplo de como o distanciamento poderia ser aplicado de modo prático na cena. Veja:

Deixando subir a voz, sustendo a respiração e contraindo simultaneamente os músculos do pescoço, o que provoca uma afluência de sangue à cabeça, é fácil ao ator criar, em si, um estado de cólera; o efeito de distanciamento, porém, não se manifesta nestas circunstâncias. Este se produz, por exemplo, se o ator, em determinado momento, mostrar, sem transição de espécie alguma, uma palidez intensa no rosto,

palidez que provoca mecanicamente ocultando o rosto entre as mãos onde tem qualquer substância branca de maquilagem. E se o ator exhibir, simultaneamente, uma aparente serenidade, o seu estado de susto, proveniente desta ou daquela notícia ou descoberta, provocará um efeito de distanciamento. Esta maneira de representar é mais sã e, a nosso parecer, mais digna de seres racionais; requer não só muita psicologia e arte de viver, como também aguda compreensão do que é, de fato, importante socialmente. Nela decorre, também, evidentemente, um processo de criação, mas de uma forma superior, pois está elevado à esfera do consciente. (BRECHT, 2005. p. 60)

Assim sendo, isolado, neste conceito de teatralidade e na técnica de *distanciamento*, a parte que, objetivamente, interessa para este trabalho: aquilo que, quando posto em cena, não tem pretensão de ilusão realista, mas, sim, funciona como um elemento formal revelador da própria linguagem cênica, utilizada com uma finalidade estética. Todavia, ressalto que este conceito não é de conhecimento da maioria dos jogadores, nem é utilizado em nenhum material lançado pelas empresas que produzem os jogos. Tampouco pode-se entender o paralelo que faço com o *distanciamento* em sua finalidade política e estética, tal qual proposta por Brecht. O utilizo apenas para sinalizar um contraponto à interpretação pelo viés da identificação com o personagem e o contexto ficcional.

Aplicado ao RPG, pode-se fazer uma relação entre o efeito de distanciamento como quebra da ilusão cênica através de duas características do *roleplay*. A primeira é o uso da interpretação descritiva, quando o jogador interfere na dimensão ficcional de modo distanciado, como um narrador em terceira pessoa. A segunda é a presença dos elementos que dizem respeito às regras do jogo: a aplicação dos procedimentos previstos no sistema, o uso de fichas, dados e todo o resto que impede que o jogador permaneça imerso no registro ficcional ao longo de uma sessão inteira de RPG de mesa.

2.2 INTERPRETAÇÃO NA PRÁTICA DO *ROLEPLAY*

Apresentadas essas duas perspectivas sobre o modo de *interpretar um papel*, volto para o uso deste termo como referência para a prática do *roleplay*.

Como dito anteriormente, em seu entendimento mais popularizado, a alusão à prática atoral remete a um registro de interpretação próximo do realismo psicológico. Afinal, esta alusão é usada, especificamente, para referir-se à necessidade da *fé cênica*, para que o jogador possa agir *como se estivesse* no contexto ficcional. Em suma, o que está implícito na noção de “interpretação ativa” apresentada no livro do jogador do *D&D 5e* (2019).

Contudo, a função do jogo não é interpretar a personagem, mas sim contar uma história coletivamente em um procedimento lúdico. A interpretação da personagem é apenas um dos procedimentos utilizados como recurso para a construção narrativa, de modo improvisado.

Soma-se a isso o fato de que o público-alvo do RPG (como um produto de entretenimento) não são atores, diretores ou quaisquer outros profissionais/artistas da representação.

Sendo assim, a manutenção da imersão no contexto narrativo (como poderia ser um exercício de improvisação teatral em aulas de teatro, por exemplo), sozinha, não dá conta de manter a dinâmica do jogo. A dinâmica própria dos jogos analisados, por sua vez, sequer apresenta procedimentos coerentes com a sustentação desse estilo de interpretação por parte dos jogadores. Para que o RPG de mesa mantenha suas características fundamentais há uma necessidade inalienável das mecânicas colocadas pelos diferentes sistemas, as quais fazem parte e tomam um tempo significativo das sessões de jogo⁴.

A existências das mecânicas, inevitavelmente, interrompe a imersão no contexto ficcional. Tecnicamente, isso ocorre a partir de elementos formais bastante concretos que saem do campo da ficção e são autorreferentes à própria linguagem do jogo em questão. Logo, sua forma não é adequada para estabelecer o efeito de ilusão cênica, conforme o viés stanislavskiano reconhecido como origem desse conceito aplicado ao trabalho do ator.

A ilusão, necessariamente, é atravessada por elementos não ficcionais. Nada que é próprio da dimensão mecânica do RPG de mesa diz respeito a *realidade da cena*, mas sim à realidade do jogador e da própria situação do jogo em tempo presente. O jogador precisa mudar constantemente entre diferentes modos de interpretação. Assim, no procedimento de *roleplay*, acaba utilizando, tanto técnicas de identificação com o personagem, semelhantes às do realismo, quanto técnicas distanciadas, semelhantes ao procedimento *brechtiano*.

Portanto, a escolha dos termos trazidos para descrever o procedimento do *roleplay* pode, facilmente, levar o jogador a um entendimento limitado e limitante de sua forma e execução. Como o referencial mais provável é o da interpretação tradicional, tal definição concede ao eixo

⁴ A dinâmica de uma sessão de RPG de mesa é algo bastante particular, de modo que um leitor sem qualquer conhecimento de uma prática de jogo, pode encontrar dificuldades em visualizar os procedimentos descritos neste capítulo. Nesse caso, deixo como exemplo a gravação de uma sessão de jogo virtual, gravada, transmitida e disponibilizada pelo canal *Nilbog Quest*, através de diferentes plataformas de conteúdo. Participei das sessões de jogo ao longo do ano de 2020 e foram uma forte referência na escrita deste trabalho. Um episódio da campanha “Strahditados” pode ser assistido através do link: https://www.youtube.com/watch?v=tKcKDKUhHmg&list=PLUOL1hJa_A1TY49uTJsrAJ6iUjziYHDkV&index=11 (Acessado em janeiro/2021)

da interpretação ficcional em primeira pessoa um destaque, que, na prática, não existe (ou, no mínimo, não é regra).

Além disso, mesmo dentro do eixo ficcional, é próprio do procedimento de jogo narrar parte da ação em terceira pessoa. Isso acaba propondo, ao jogador, a dinâmica de alternância entre a identificação e o distanciamento do personagem como um recurso formal recorrente. Somente através deste recurso que o RPGista consegue comunicar adequadamente as informações narrativas relevantes que, porventura, não podem ser comunicadas com uma interpretação pautada na ação cênica realista, dadas as limitações que os jogos costumam ter.

Em uma cena realista de teatro ou cinema, onde não é indicado que o ator se afaste do contexto ficcional, existem cenários, objetos de cena, ações físicas e ações dramáticas que trazem uma série de informações que não precisam ser comunicadas verbalmente, de modo distanciado. Na proposta do RPG de mesa - o qual costuma ser jogado na sala de casa, na mesa de uma biblioteca ou qualquer lugar onde os jogadores possam se reunir - não é comum que esses recursos estejam disponíveis. Sequer é esperado ou proposto que os jogadores cheguem a tanto, haja visto que a imaginação é citada com o principal recurso para jogar.

Contudo, é perceptível que o *D&D 5e* (2019) tem um cuidado maior com o uso dos termos próprios da arte e apresenta, a seu modo, estes dois procedimentos de interpretação como válidos e coexistentes.

Na proposta do Mundo das Trevas, entretanto, o uso dos termos que ligam-se a práticas artísticas é mais confuso. Há uma mistura entre referenciais facilmente identificáveis como literários e teatrais que gera certo ruído.

A estrutura narrativa clássica pode ser identificada na progressão linear de acontecimentos, e respeito às unidades de espaço e ação ao longo das *Cenas* (nesse caso, o conceito de *Cena* descrito no livro de jogo, apresentado no primeiro capítulo) para que haja o efeito de verossimilhança. Nesse sentido, não há grande problema, pois, no que diz respeito à ficção, tal estrutura é semelhante tanto no teatro, quanto na literatura. O que muda são os procedimentos formais adotados por cada linguagem.

Nesse caso, volto-me aos termos utilizados para fazer referência à “história” gerada pelo jogo e apontada como seu objetivo. São os termos *Campanha*, no *D&D*, e *Crônica*, no *MdT*.

Na definição do *D&D 5e*, a *Campanha* é:

O jogo, não tem, de fato, um final: quando uma aventura chega ao fim, outra pode ter início, criando um arco contínuo chamado de campanha. Muitos jogadores de *D&D* mantêm suas campanhas por meses, anos ou décadas, encontrando seus amigos uma vez por semana para retomar a aventura do ponto em que pararam. (MEARLS e CRAWFORD, 2019a. p. 5)

E a definição de *Crônica no Mundo das Trevas* é:

Em geral, o termo “crônica” se refere a uma série de histórias, uma saga. O Narrador tem em mente o objetivo para a crônica, um possível destino para as personagens, ou então um tema ou linha narrativa abrangente que une todos os capítulos do romance. Com o andamento do jogo, você e outros participantes escreverão uma crônica, juntarão as peças e desenvolverão um épico amadurecido. (BRIDGES, 2004. p. 121)

No caso, observo que ambas remetem a uma dinâmica entre dois pontos que precisam ser considerados:

1) Por um lado, a *Crônica/Campanha* é o planejamento prévio que o *Narrador/Mestre* tem do que será desenvolvido na história proposta aos jogadores. Enquanto uma espécie de guia dentro desse universo ficcional, é preciso que ele tenha um conhecimento dos elementos que o compõe num grau excede ao que os outros jogadores sabem. Seja qual for o RPG escolhido, a proposta do jogo é colocar essa ficção em negociação junto ao coletivo. Diante disso, a crônica/campanha, enquanto um material que serve como uma premissa para o jogo, pode ser:

- Inventada pelo próprio *Mestre*;
- Criada e disponibilizada por outros jogadores de modo independente.
- Lançada oficialmente pela própria editora como material complementar ao próprio jogo, fornecendo aventuras prontas e adequadas para seu próprio sistema.

2) Ao mesmo tempo, a *Crônica/Campanha* também é um vestígio da experiência de jogo, portanto, passa a existir somente após o acontecimento de todas as sessões e da interferência gerada pela performance de todos os jogadores. Isto quer dizer que a narrativa é um “produto” possível do RPG: ela é identificável através reunião de todas as ações desenvolvidas pelos personagens num âmbito ficcional, considerada em sua linearidade de início, meio e fim e reorganizada aos moldes estruturais de uma narrativa clássica.

Nesse sentido, ela é uma construção ficcional autoral, coletiva e inédita. Ainda que o jogo parta de uma campanha distribuída massivamente e que foi utilizada por muitos grupos, as histórias resultantes sempre serão diferentes e imprevisíveis, como é premissa básica do ato de jogar.

Os termos, porém, possuem sentidos bastante distintos e se relacionam diretamente com o tipo de experiência de jogo que cada um dos produtos abarca.

Campanha, em uma de suas definições, remete ao universo militar e seus combates, o que faz sentido, considerando a origem do RPG de mesa nos *wargames* e a competitividade característica do *D&D*. Em seguida, traz definições que giram em torno da ideia de ação, partícula indispensável para a estruturação do drama.

Tendo uma mecânica mais voltada para o combate e a exploração, o todo, ao ser definido como *Campanha*, me soa como a soma das ações, dos feitos heroicos e das batalhas épicas vencidas. Portanto, a narrativa é extraída, principalmente, da progressão dos combates e da evolução dos personagens através deles. Tratando-se de *D&D*, combates são muito mais mecânicos do que narrativos.

No momento do combate na 5ª edição de *D&D*, em termos práticos e formais, a permanência do jogador no *roleplay* em contexto ficcional é menor. Por mais que a ficção defina quem são os personagens que estão em conflito, suas motivações e a descrição narrativa das ações em combate, é muito comum que os procedimentos mecânicos se sobressaiam e tomem mais tempo nesse tipo de cena.

O passo a passo da cena de combate é:

Determine surpresa. O DM determina se algum combatente é surpreendido.

Determine as posições. O DM decide onde todos os combatentes estão localizados. De acordo com a ordem de marcha dos aventureiros ou das suas posições declaradas no local do embate, o DM determina onde os adversários se encontram — o quão longe entre si e em quais direções.

Determine a iniciativa. Todos os combatentes jogam a iniciativa, determinando a ordem dos turnos.

Siga a ordem dos turnos. Cada participante na batalha age em seu turno, na ordem de iniciativa.

Comece a próxima rodada. Quando todos os combatentes tiverem agido em seus turnos, a rodada termina. Repita a partir do passo 4 até o fim da luta. (MEARLS e CRAWFORD, 2019a. p. 189)

Antes de avançar na questão das cenas de combate, ressalto que as cenas fora de combate priorizam, basicamente, duas formas de jogar na interação livre dos jogadores com o cenário. São elas:

1) Interpretação em primeira pessoa para gerar diálogos com os personagens dos outros jogadores e com os NPCs. O que nos leva a uma perspectiva de criação de cenas *dramáticas* (*dialógicas*).

2) Exploração do espaço ficcional, o que contempla ações como: vasculhar embaixo de uma cama, procurar alguma porta escondida dentro de um quarto, etc. Nesse caso, essas ações não podem ser efetuadas de modo dramático (dialógico). Há menos que o personagem contasse para outro que “explorou”, no passado da narrativa, uma ação como essa deveria se dar com ações físicas na cena. Logo, o recurso possível para executar esse tipo de interação no RPG de mesa é através da interpretação descritiva. Ou seja: enunciando o que o personagem fez e como fez, de modo distanciado.

Por mais que também haja interferência de procedimentos mecânicos nas cenas acima, isso ocorre de modo muito menos intenso do que num combate entre os personagens. No

sistema de *D&D* os combates são altamente competitivos, levando há um deslocamento no foco do jogo.

Por mais que a narrativa seja importante e o resultado do combate fundamental para sua continuidade; primeiramente, é preciso vencer o desafio. Sendo assim, as regras dessas cenas se propõem a materializar esse desafio através de mecânicas que demandem estratégia, uso de recursos, confronto de habilidades, etc.

Não é possível manter uma interação livre, pois aqui, mais importante do que a negociação entre os jogadores em prol da ficção, é haver um balanceamento entre as possibilidades de cada um, de modo que os coloque em pé de igualdade.

A estruturação formal dos combates nesse jogo não prioriza uma postura narrativista, nem simulacionista, conforme as definições de Ron Edwards. É onde o *D&D* carrega fortemente sua natureza de *wargame*, pois o fundo narrativo torna-se apenas um mote para o desafio de gerenciar estrategicamente seus recursos para superar o oponente.

Por mais que a ação de um personagem da classe “mago” usar uma bola de fogo seja bastante ficcional, na mecânica do combate isso é apenas “*flavor*”⁵. Enquanto momento competitivo do jogo, o principal é determinar mecanicamente se o personagem acerta o golpe, qual a distância máxima que consegue lançá-la, qual a dimensão da área afetada pelo golpe, qual o coeficiente de dano que ela causa no inimigo, dentre outros.

Na prática, são grandezas físicas e matemáticas: é preciso calcular distâncias, aplicar modificadores numéricos aos resultados dos dados e comparar resultados entre oponentes, segundo critérios pré-estabelecidos e, assim, determinar quem vence. Não obstante, é muito comum que sejam utilizados tabuleiros quadriculados com uma representação do cenário em para ajudar na comunicação entre os jogadores. Muitas vezes, até miniaturas em escala são utilizadas para tornar a aplicação da mecânica ainda mais exata, retomando às origens do jogo enquanto *jogo de tabuleiro*.

Ainda que o uso do *grid* quadriculado, das miniaturas e maquetes seja uma regra opcional, numa tentativa dos desenvolvedores da 5ª edição para suavizar a dinâmica de *wargame* e favorecer a *interpretação*, o combate leva em consideração muitos elementos “espaciais”. Por mais que isso, tecnicamente, possa ser trabalhado na enunciação e na imaginação dos jogadores, na prática, as menções constantes à distância em grandezas físicas e

⁵ Termo oriundo do inglês que significa “sabor” e é usado por jogadores para referir-se ao prazer meramente estético e narrativo de suas ações. Por exemplo: a ação de um personagem é abrir uma porta furtivamente. Executá-la com *flavor* seria enriquecer a descrição narrativa, detalhando que antes de abrir a porta o personagem olha para os dois lados, pois sua personalidade desconfiada o faz acreditar que um inimigo possa estar observando, levando-o a abrir a porta com máximo cuidado para não chamar a atenção de ninguém presente na sala ao lado.

as limitações de cada habilidade que demandam operações matemáticas fazem com que o uso desses recursos não ficcionais correspondam melhor à execução do que é proposto formalmente na dinâmica do jogo.

No *D&D 5e*, quando os jogadores entram em um combate suas interações ficam restritas a:

1) Movimentação: Cada personagem pode se locomover determinada distância no cenário ficcional, conforme informações específicas de sua ficha, tais como: características raciais, habilidades especiais, condição física do personagem e outras. O importante é fixar que é um número limitado.

2) Ação: Cada personagem pode *executar apenas* uma ação por turno. O livro delimita o que é considerado uma ação, mas são verbos como: atacar, ajudar, desengajar, conjurar magia, etc.

3) Ação Bônus: Ação especial que alguns personagens podem realizar em circunstâncias específicas, conforme as suas habilidades. Quando uma ação pode ser utilizada como bônus isto está devidamente descrito no material de regras.

4) Reação: Tal como as ações bônus, reações também podem ser desencadeadas em circunstâncias específicas, seja no próprio turno ou no de outro jogador.

Por mais que as informações concretas das fichas, como capacidade de deslocamento e quantificação numérica dos atributos do personagem devam ser incorporadas no *roleplay* ficcional e consideradas mesmo fora de combate, nem sempre é assim. Na prática, durante as cenas de *roleplay* livre é comum dar certa flexibilidade a estas regras para priorizar o desenvolvimento das cenas dialogadas.

Portanto, o uso destes procedimentos, objetos, gestos ou outros elementos concretos são importantes para tornar o combate menos aberto para a interpretações subjetivas.

Durante a sessão, a organização em turnos resulta em menos interrupções entre os jogadores, como muitas vezes ocorre enquanto negociam o foco das cenas no improviso de sua interpretação. Além disso, acontecem mais interações voltadas para o esclarecimento de regras, comunicação dos resultados, consultas às fichas e outras ações que pertencem ao campo da realidade do jogo e não do contexto ficcional, seja a nível descritivo ou ativo.

Com isso, quero evidenciar que todos esses elementos não representativos são parte da experiência do *roleplay* e não podem ser contemplados apenas na dimensão da ficção. Tampouco podem ser contemplados pela noção de interpretação ligada apenas às ações ficcionais. Sem as interações *off game* não há como executar as mecânicas de combate utilizando esse sistema. Exceto, talvez, considerando um grupo muito experiente onde todos

possuem tal domínio das regras que não precisam enunciá-las jamais: o que seria um ponto fora da curva.

Portanto, enxergo no conceito de *Campanha* uma problemática própria do conflito forma x conteúdo. A ideia de arco narrativo prioriza o conteúdo, contudo quando olhado sob o crivo da prática do jogo em tempo real, a forma acaba se sobressaindo tanto na experiência da maioria dos jogadores, quanto na proposta das regras. Desse modo, isolar somente as ações narrativas é desprezar parte importante do *roleplay* e do modo como o *D&D 5e* às constrói.

Já o termo *Crônica* evoca outro referencial, dessa vez muito mais próximo do campo da literatura. A crônica é um gênero literário, evocando fortemente a ideia de uma ficção fundada em uma perspectiva mais clássica.

Nesse caso, a proposta de diminuir, dentro do jogo, a relevância das mecânicas de batalha e exploração para privilegiar a construção de narrativas mais profundas e bem estruturadas é clara na escolha dos termos. Contudo, essa dimensão não é colocada a partir da *interpretação* como seria esperado de um jogo que traz o *roleplay* em seu próprio nome. A escolha dos desenvolvedores foi remeter a um universo semântico da linguagem da literatura e suas técnicas para trabalhar a ficção, fato este que está presente em outros termos: *Narrador*, *jogo narrativo* e o próprio verbo *escrever*.

Na definição de *Crônica* do livro do Mundo das Trevas é dito que os jogadores irão *escrever* uma crônica e desenvolver um épico amadurecido. Novamente, percebo certa confusão entre os termos escolhidos, o jogo de RPG e o objetivo da experiência lúdica. Não acredito que seja o foco dos jogadores escrever suas histórias a partir do jogo, mas construí-las através da execução do *roleplay*, respeitando todos os procedimentos exigidos pelas regras da mesa.

Somado a isso, temos a definição do *Sistema Storytelling* como *sistema dramático*, complicando ainda mais a escolha de referências.

Se tomarmos o sentido de *dramático* como forma narrativa, poderíamos concluir que o sistema privilegia a criação de cenas dialógicas entre os personagens dos jogadores. O que é coerente com o propósito de ser um jogo voltado para a dimensão ficcional e que encoraja os jogadores a manterem-se *no personagem* durante mais tempo.

Entretanto, no que diz respeito ao *roleplay*, a ideia apresentada é muito semelhante à do *D&D*. Somente há o diferencial de que, neste texto, é enunciada mais claramente a fluidez e a possibilidade que cada *trupe* (grupo) tem de agenciar os momentos de interpretação ativa e a aplicação das mecânicas, conforme a sua preferência.

Em questões práticas, apesar de trazer no discurso do livro de regras esse encorajamento a uma experiência voltada para a ficção, as mecânicas não se diferenciam o suficiente para gerar uma *gameplay* tão distinta nos momentos de conflito de habilidades. De modo geral, a regra é a mesma: quando há um impasse é feita uma rolagem de dados, que é afetada pelos modificadores, os quais são baseados nos atributos do personagem e condições específicas da situação em que ele se encontra. A diferença está no uso dos dados, que é de fato mais simples no Mundo das Trevas. Utiliza-se apenas dados de 10 faces e, de modo geral, são exigidas menos rolagens. Também destaca-se a ênfase dada a interpretação dos resultados em termos narrativos.

No que tange à mecânica de combate, as etapas propostas no Storytelling são:

- 1) Primeira etapa: iniciativa.
- 2) Segunda etapa: ataque.
- 3) Terceira etapa: O narrador descreve o ataque em termos narrativos. (BRIDGES, 2004. p. 154)

Mecanicamente podemos afirmar que o procedimento de combate é quase igual ao D&D. Por outro lado, o jogo traz o foco para a descrição narrativa dos eventos para ressaltar a proposta de um desenvolvimento maior da ficção. Entretanto, ainda que não seja anunciado, o procedimento descritivo é colocado no D&D como uma ação que permeia todas as instâncias do jogo, logo, também está presente na interpretação dos resultados em batalha.

Dito isso, o que tenho na comparação entre esses dois jogos é: apesar do *Mundo das Trevas* anunciar constantemente que os jogadores devem se ater a narrativa, a proposta das regras leva a uma dinâmica que demanda procedimentos não narrativos constantes, tal qual o D&D.

Em contraponto, vale ressaltar que existe certa diferenciação na dinâmica e valorização das interações, o que está presente na própria constituição dos universos ficcionais de cada jogo. A densidade narrativa demandada pelo *MdT* corresponde-se com a construção minuciosa das tensões sociais presentes na dinâmica das relações dentro dos jogos da franquia, especialmente do *Vampiro: A Máscara*. Inclusive, por este motivo o jogo é bastante adequado para ser experienciado na modalidade de *Live Action*, sobre a qual não me deterei neste trabalho.

Apesar desta particularidade, a recusa da forte herança de *wargame*, da qual ambos tentam se distanciar, não se concretiza plenamente na prática do *roleplay* nesses dois jogos. Se parte crucial do desenvolvimento da ficção conforme o jogo se dá através da aplicação, em ato, das mecânicas, não há como excluí-las da definição de *roleplay*, nem da noção de *interpretação* aplicada ao procedimento de jogo. Fazê-lo é como assumir que parte deste procedimento nega a si próprio.

Tampouco funciona recusar esta herança discursivamente, apropriando-se de um referencial tão próximo da literatura. Afinal, se existe uma dimensão de produção narrativa literária dentro do RPG de mesa, ela se dá por um evento posterior ao jogo propriamente dito. Ou seja, um produto resultante da organização póstuma daquilo que foi gerado através da aplicação mecânica das regras como *modo* de produzir esta ficção.

Insisto nesse ponto, pois constatei a existência desse ruído decorrente de uma noção formal prévia, baseada no senso comum acerca da ideia de *interpretação de papéis*. Boa parte dessa percepção se dá por minha experiência pessoal como jogador e ator. É comum, ao revelar trabalhar com *interpretação*, ouvir reações vinculadas a ideia de que fingimos ser outra pessoa ou que *vivemos* um papel. São expressões carregadas do referencial realista e da ideia de identificação com o personagem: o que não representa a complexidade desse componente da linguagem teatral no estado atual de seu entendimento na teoria da arte.

Contudo, meu referencial próprio não basta. São necessárias mais evidências que apontem para essa percepção por parte da maioria daqueles que não tem intimidade com essas práticas e conceitos.

Dito isso, trago algumas citações apresentadas na dissertação de Olinda Margaret Charone para obtenção do título de mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia, em 2004. Neste trabalho a autora se propõe a analisar o desempenho de crianças num processo de interpretação teatral, passando pela brincadeira de faz-de-conta como um ponto de partida para a introdução na linguagem cênica.

No primeiro capítulo, Charone traz definições, apresentadas pelas próprias crianças participantes do trabalho, sobre o que é o fenômeno da representação teatral. As respostas foram:

Rafael concebe o fenômeno da representação como “fazer o que outra pessoa já fez, imitar uma pessoa”, enquanto que para Marwen, significa “representar aquela pessoa que está no texto, e tem que se mostrar no palco”. Já, Wellington, diz que significa “Fingir que não é tu que tá ali”. Na concepção de Jéssica, representar “é uma coisa super boa, onde a gente se vê, tem que se incorporar naquilo, é uma coisa super legal que a gente vê e tem que fazer igual, tem que tentar representar, se concentrar pra passar o personagem”, neste mesmo espírito Marcela afirma: “É quando a gente interpreta um personagem que não é a gente, é outra, a gente tem que mudar a voz, mudar o cabelo, o corpo, o jeito de andar”. (CHARONE, 2004. p. 38)

Em todas as respostas é possível identificar o forte vínculo com a ideia de personagem enquanto uma instância ficcional alheia ao ator. Alguém que o ator *não é*, mas passa a *fingir ser* através do processo realista de identificação com a subjetividade da personagem.

Algo semelhante também ocorreu com atores submetidos a um processo baseado no jogo de RPG, proposto dentro do curso de licenciatura em Teatro da UDESC (Universidade do

Estado de Santa Catarina), na prática que acompanhou o trabalho de mestrado de André Sarturi. Contudo, o ruído gerado com jogadores iniciados na arte teatral é um pouco diferente. Apesar de não se limitar a uma perspectiva estética realista, a fixação por buscar elementos próprios da linguagem teatral no *roleplay* também causou estranhamento destes com sua execução. Trago aqui o relato de um jogador após a prática com Sarturi:

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, 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). (SARTURI, 2012. p. 76)

É importante ressaltar que a prática conduzida por André Sarturi se deu em duas etapas: a primeira realizada em um espaço externo à UDESC e com a participação de um grupo de 18 jogadores, dentre os quais uma parte conhecia RPG, mas não tinha familiaridade com teatro e outra parte conhecia diferentes linguagens teatrais, mas não tinha experiência com o jogo.

Na segunda etapa os encontros aconteceram dentro da UDESC, com um grupo de 40 alunos, todos alunos do curso de Teatro e com referencial do método pedagógico aplicado por André Sarturi na aproximação entre teatro e RPG. Também tiveram jogadores que participaram das duas práticas, tomando o papel de auxiliares do Mestre na segunda etapa.

Na primeira etapa, conforme relata o autor, o foco estava em explorar a dinâmica do jogo e seus fundamentos. Foi baseada nesta prática inicial que Sarturi obteve o retorno citado acima. Com isso, o autor pontua a carência de elementos estéticos teatrais no RPG como uma das principais dificuldades enfrentadas em sua proposta. Nas palavras dele:

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. (*Ibid.* p. 75)

Em sua investigação das tangências entre teatro e RPG, André Sarturi optou por cortar o uso dos dados e trazer práticas conhecidas pelos alunos atores em improvisação teatral. Também acrescentou dinâmicas de construção de cenas, objetos cenográficos, figurinos e outros elementos que permitissem essa aproximação com a linguagem artística a qual estavam acostumados. Isso ocorreu de modo gradativo, ao longo das sessões de trabalho e teve sucesso em despertar mais interesse por parte dos atores. Tal fato está documentado no relato de outros participantes:

“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 das mulheres realizou um ritual trabalhando com os sentidos da audição, e do cheiro dos homens que ficaram congelados e de olhos fechados.”⁶

“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.”⁷ (*Ibid.* p. 77)

Para a pesquisa de Sarturi era pertinente adaptar mecânicas do RPG para que encontrar possibilidades de contato com a estética teatral. Nesse sentido, buscou encontrar uma coerência entre elementos como espaço, luz, figurinos, atuação e o desenvolvimento de cenas propriamente ditas. Questões essas que não foram relevantes para a parte do grupo formada por jogadores de RPG, sem experiência teatral. Como aponta na dissertação:

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. (*Ibid.* p. 76)

Diante disso, percebo uma discordância formal entre dois modos distintos de constituir uma narrativa oralizada. Cada grupo reconhecia determinados elementos como fundamentais para a execução da *interpretação* conforme suas referências.

Ademais, também ressalto que a prática de André Sarturi inspirou-se em um tipo de RPG diferente do contemplado no recorte deste trabalho. Sarturi traz fortemente o referencial do LARP (*Live-action roleplay*), o que é bastante diferente da prática do RPG de mesa. Ao passo que o LARP busca uma interpretação ativa de modo mais constante, semelhante a uma representação teatral, os jogos analisados aqui demandam uma dinâmica que, inevitavelmente, interrompe esse modo de interpretar, como vimos acima.

Entretanto, as questões de Sarturi na busca pela teatralidade do jogo, pautam-se em outros conceitos que vão além da definição de Barthes trazida acima. Entrarei nessa discussão no próximo capítulo, por ora quero me ater ao recorte barthiano da teatralidade entendido como “os elementos que evidenciam e constituem a forma da linguagem teatral, para além do texto

⁶ Relato de experiência de W. Monteiro sobre a prática proposta por André Sarturi, enviado para o mesmo por e-mail em nov. 2010.

⁷ Relato de experiência de K. Heckler sobre a prática proposta por André Sarturi, enviado para o mesmo por e-mail em nov. 2010.

dramático”. Nesse viés, utilizo o conceito apenas para evidenciar a existência de estéticas que valorizam o uso cênico de elementos formativos do teatro em oposição ao ilusionismo proposto na estética realista e, também, na tradição dramática do teatro ocidental.

Contudo, há de se ter ciência que no estado da arte atual já é dado o entendimento do formalismo proposto sobre o gênero *dramático* na *Poética* aristotélica é um conceito histórico. Como coloca Peter Szondi:

Como conceito histórico, ele representa um fenômeno da história literária, isto é, o drama, tal como se desenvolveu na Inglaterra elisabetana e sobretudo na França do século XVII, sobrevivendo no classicismo alemão. Ao colocar em evidência o que "precipitou" na forma dramática como enunciado sobre a existência humana, ele faz de um fenômeno da história literária um documento da história da humanidade. (SZONDI, 2001. p. 26)

Nesse sentido, entendem-se suas exigências técnicas como reflexo de uma essência filosófico-histórica que era pertinente para sua época. A sistematização normativa fazia sentido diante do objetivo de atingir o ideal de beleza das obras gregas da Antiguidade e serviu de modelo teórico para a corrente estética classicista, da qual o realismo deriva, em diversos de seus aspectos formais. Assim, essas estéticas vinculam-se a uma noção de “tradição”, devida a sua predominância histórica, pelo fato de ser constantemente resgatada, em diferentes épocas e ligada, durante muito tempo, há uma noção de *boa obra de arte*.

Com isso chego ao ponto central deste capítulo. Dado o fato de que a perspectiva classicista e seus desdobramentos modernos já foram colocados em xeque e amplamente problematizados no campo da arte, há de se questionar os motivos pelos quais esses referenciais continuam sendo trazidos na apresentação dos jogos de RPG de mesa.

Como pudemos observar na análise dos dois jogos, as linguagens artísticas são apresentadas nos livros de RPG como referências formais para explicar aos jogadores o que devem fazer. Mais especificamente, são apresentadas noções de interpretação que apontam para a linguagem teatral e noções de construção narrativa que apontam para a linguagem literária.

Tomando como base essas duas linguagens, observo que:

1- No que tange à linguagem teatral predomina a ideia de *fingir ser outra pessoa*, claramente ancorada na noção do *se mágico* presente na estética realista. Para estabelecer um contraponto, optei por apresentar as propostas de dois dos maiores encenadores da história do teatro dramático ocidental, que abordam a interpretação em perspectivas diferentes.

Com Stanislavski, pontuo o referencial dominante no senso comum acerca do conceito de interpretação, dado o fato de que esta estética ainda predomina nas grandes produções midiáticas, especialmente no audiovisual. Essa construção de personagem é a mesma que vemos, comumente, em novelas populares e boa parte dos filmes hollywoodianos.

Soma-se a isso o fato de que estes produtos audiovisuais têm maior penetração na sociedade como um todo, quando comparados com o teatro: é improvável encontrar alguém que nunca tenha assistido a um filme ou uma novela. Por outro lado, é comum encontrar pessoas que nunca assistiram a uma peça de teatro ou, no mínimo, não consomem esta linguagem regularmente, para que essa seja sua principal referência de interpretação.

Com Brecht pontua uma proposta estética que se opõe ao realismo e recusa diretamente essa perspectiva ilusionista da interpretação teatral por identificação com a personagem. A partir da técnica de distanciamento chamo a atenção para o conceito de teatralidade e de uma prática teatral que valoriza a quebra da ilusão como um recurso formal.

Todavia, é importante deixar claro que, na proposta brechtiana, tal recurso tem uma finalidade política e é usado para gerar um efeito específico na recepção do público: despertá-lo criticamente para a realidade do que é posto em cena. Essa dimensão não está presente na prática da interpretação no RPG de mesa. Sequer o conceito de *distanciamento* está presente nas definições trazidas, apesar da inalienável dimensão mecânica do jogo operar de modo semelhante.

O que desejo evidenciar é que a necessidade de tomar parte da ação desenvolvida operando os elementos próprios do RPG de mesa (dados, fichas, aplicação de regras, etc) funciona de modo análogo, no sentido que estes são a incorporação de elementos autorreferenciais da própria linguagem de construção narrativa do RPG de mesa.

. Nesse caso, a quebra da ilusão é iminente e anunciada como parte constituinte da experiência de jogo, cabendo ao grupo modular sua intensidade, conforme o estilo de jogo de sua preferência.

Logo, do ponto de vista conceitual, o referencial stanislavskiano não é suficiente para explicar a prática do *roleplay*. Se tomamos a *interpretação de papéis* como sinônimo de *roleplay*, sem buscar deslocá-la de uma percepção fechada na prática realista, limitamos a possibilidade formal de execução do *roleplay* a uma única dimensão. Com isso, entende-se que o jogo de RPG é tão bem sucedido, quanto a capacidade dos jogadores em manterem-se interpretando seus personagens nesse registro dramático em primeira pessoa, por mais tempo.

Mesmo a noção de procedimentos descritivos e distanciados, que são apresentados aludindo ao “*contador de histórias*” ou narrador, são insuficientes. Pois ainda pertencem ao contexto ficcional e mantêm a ideia de que o *se mágico* narrativo é o elemento mais importante do *roleplay*.

O que, por sua vez, soa como uma negação da própria natureza lúdica do RPG de mesa, quase como se este tivesse de ser um jogo de *improvisação teatral* com o mínimo de

interrupções possível. Ou seja: pensando assim, as regras do RPG atrapalham e diminuem a qualidade do ato de jogar RPG, fazendo com o que o jogo negue a si mesmo, numa perspectiva formal.

2- No que tange a linguagem literária temos uma relação com a estruturação da narrativa como um grande épico ou crônica. Aqui pontuo a definição de RPG trazida como um *jogo narrativo*, colocando grande peso na ficção desenvolvida como resultado da prática do jogo.

Tal perspectiva também é problemática, pois desvia o foco de que o *roleplaying game* é o *modo* como é produzida a narrativa, antes de ser a narrativa em si. A narrativa é um pré-texto: um disparador do jogo; um material sobre o qual os jogadores irão agir. Em uma analogia com o futebol, a narrativa seria o equivalente a bola: o jogo gira em torno da sua manipulação, contudo ela não é o jogo em si. O jogo é a técnica com a qual cada jogador interage, a partir do que é delimitado pelas regras, para alcançar um resultado imprevisto.

Inclusive, isso é colocado claramente no livro *Leis da Noite*, uma das edições do jogo *Vampiro – A Máscara* (que faz parte do sistema de regras do Mundo das Trevas), voltada para prática de LARP. Ao abordar o papel do Mestre é dito que:

A Narrativa 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 *apud* SARTURI, 2012. p. 101)

Nesse sentido, ancorar-se num referencial tradicional da linguagem literária para definir a performance narrativa também é insuficiente, pois desconsidera o processo do qual a ficção é resultante. Se existe uma dimensão literária no jogo, esta é posterior ao mesmo. Portanto, é uma tradução de linguagem, pois pega o que foi produzido através do *roleplay* e reorganiza-o conforme as demandas estéticas de outra forma narrativa.

Se considerarmos estes jogos de RPG de mesa enquanto produtos voltados para um público que não tem, necessariamente, intimidade com conceitos próprios destas linguagens artísticas, tais escolhas são coerentes. Afinal, apresentam os conceitos de modo instrumental, apontando diretamente para o senso comum, como estratégia para garantir que haja uma comunicação efetiva com o público leigo. Como não há uma preocupação em dar complexidade

à dimensão estética do jogo, tais definições são o suficiente para que os jogadores possam operar e divertirem-se.

Por outro lado, se tomarmos o uso das linguagens artísticas pelo jogo como uma potência para proposições estéticas, compreender essa fricção significa compreender as especificidades formais desse modo de construção narrativa. Nesse caso, convém pensar na coexistência entre conceitos oriundos de linguagens distintas e a dimensão real compreendida pelo que é próprio do jogo e da socialização.

Dito isso, investigar as particularidades formais do RPG de mesa como potencialidade artística demanda um aporte conceitual mais atualizado. Para que se possa dar a devida atenção ao hibridismo característico da prática do *roleplay* nesses produtos é preciso avançar no referencial teórico e ultrapassar a perspectiva classicista que eles trazem. Somente assim é possível ampliar a percepção daquilo que compõe a forma de criação narrativa, dentro desta modalidade de *roleplaying game*, de um modo não hierárquico. Então, torna-se possível chegar a uma percepção estética que ultrapasse o modo recreativo de jogar RPG, sem precisar interferir naquilo que lhe é característico.

3. RPG E ARTE

No capítulo anterior detive-me em fazer um detalhamento de práticas que fazem parte de um modo de jogar RPG de mesa, confrontando-as com práticas próprias de dois sistemas de interpretação teatral, para, assim, verificar as semelhanças e dissidências entre:

1) O referencial estético implícito na ideia de *interpretação de papéis* apresentadas nos jogos analisados.

2) O resultado prático do que é proposto nas regras como procedimentos necessários para jogar RPG de mesa, conforme os *sistemas* destes dois jogos.

3) Técnicas de interpretação consagradas e de grande relevância na teoria do teatro ocidental. Dentro disso, o foco deu-se especificamente sobre as práticas isoladas que fazem parte das técnicas *brechtiana* e *stanislavskiana* e relacionam-se diretamente com os itens 1 e 2, acima listados.

Ao aprofundar-me nos procedimentos das mecânicas próprias do *roleplay*, conforme as regras do *D&D* e do *Mundo das Trevas*, também ficou evidente a alusão a conceitos e procedimentos oriundos da literatura, principalmente no que tange a narrativa.

Sendo assim, comecei por identificar onde o recorte das práticas retiradas destas linguagens artísticas se encontram. Com isso, busco encontrar razões pelas quais estas linguagens foram escolhidas para servir de referencial ao instruir o jogador de RPG sobre o que deve fazer.

Pensando dessa maneira, percebi que o contato se dá a partir da definição do propósito do jogo de RPG: Contar uma história coletivamente. Em outras palavras, um modo de construir ficção.

Quando os jogos se apropriam de práticas artísticas, o fazem para delimitar, justamente, o modo como a ficção deve ser construída a partir do seu sistema de regras. Mais do que isso, o fazem, também, para serem capazes de comunicar, efetivamente, ao público-alvo, o que precisa ser feito. Logo, precisam escolher um referencial estético que apresente a melhor probabilidade de ser conhecido por este consumidor em potencial. À luz disso, lembro que o jogo não é destinado especificamente para um público com formação artística de qualquer natureza. Pelo contrário, os jogos afirmam a ideia de que podem ser jogados por qualquer pessoa que esteja interessada nesse tipo de entretenimento.

Dessarte, parece-me claro que a escolha mais lógica é estabelecer um paralelo com as estéticas de maior penetração na sociedade como um todo. Com isso quero dizer “aquilo que é

mais consumido, mais distribuído e, conseqüentemente, mais provável de ser uma forma narrativa conhecida desse jogador pressuposto, independentemente de sua formação”.

Esse me parece o principal motivo pelo qual o referencial classicista mimético é escolhido. Afinal, é evidente que boa parte da produção narrativa que é distribuída massivamente e consumida pela população ocidental tem alinhamento com princípios formais que carregam uma herança dessas estéticas.

Posto isso, em relação ao RPG de mesa, aponto para especificamente duas manifestações desta forma:

- A noção de interpretação mimética, realista e pelo viés da identificação com o personagem.

- A noção de ficção derivada da noção de fábula presente na *Poética* de Aristóteles e da estruturação narrativa tradicional.

Posto isso, começarei por esta que se mostra como um dos principais elementos que compõe esse tipo de jogo: a narrativa.

3.1 RPG DE MESA E A CONSTRUÇÃO NARRATIVA TRADICIONAL

Se o objetivo desses jogos é construir uma narrativa ficcional, o primeiro ponto que precisa ser considerado é evidenciar o recorte que os jogos consideram ao trazer esse tipo de afirmação.

Considerando a construção de uma narrativa como a elaboração de uma ficção, novamente é preciso retomar ao pensamento Aristotélico. Num primeiro momento remeti à *Poética* para identificar a origem da forma dramática, a partir da diferenciação dos gêneros proposta pelo filósofo. Ao trazê-la à luz do pensamento sobre a construção da narrativa, entretanto, pontuo que sua influência vai além de gêneros narrativos específicos, sendo, sobretudo, um pensamento sobre formas de produzir ficção.

Em um artigo destinado a identificar as contribuições de Aristóteles aos estudos literários, Oliveira e Bazzanella (2020) colocam que:

A obra “Poética” (2008) – também traduzida como *A Arte Poética, Sobre a Poética...* – aborda a arte que lhe dá título, suas espécies, o efeito de cada uma, os enredos, a natureza e as partes. Seu foco é a tragédia, mas também trata de outros gêneros da época, tais como a epopeia, a comédia, a ditirâmbica e a citarística (2008, p. 37). É importante ressaltar, no entanto, que na época não havia a diferenciação que se faz hoje, de modo que o livro aborda a literatura de forma geral. É o primeiro texto filosófico a tratar especificamente o discurso literário. (OLIVEIRA e BAZZANELLA. 2020. p. 73)

Também apontam que o modelo proposto por Aristóteles é retomado pelas estéticas classicistas a partir do renascimento como um modelo que acaba por chegar de alguma maneira em todas as grandes linguagens artísticas, como o teatro e a literatura. No texto, dizem: “apesar da influência de Aristóteles em outras áreas do conhecimento, somente no renascimento a Poética se tornou lida e estudada, e mais que isto, pensada como uma espécie de manual do fazer poético, sobretudo, da tragédia e da epopeia.” (*Ibid.* p. 74)

A ampliação da influência para outras artes que não o drama trágico e a epopeia para qual foram escritas, se dá pela atribuição de um sentido mais amplo ao conceito grego de *poesia*, quando comparado ao que temos hoje. O que, por sua vez, permite que sua proposta na *Poética* abarque também o conceito de ficção.

Nos primeiros parágrafos, o autor deixa claro seu objetivo com a obra: falar da arte poética em si, de suas espécies, dos efeitos destas espécies, dos enredos e das partes. Cabe ressaltar, no entanto, que a expressão poesia à época tinha um sentido mais amplo que lhe atribuímos na atualidade. Portanto, quanto Aristóteles usa este termo é em um sentido que hoje abarcaria também a ficção, portanto, sinônimo de literatura. Assim, Aristóteles influenciou de forma evidente o que hoje é denominada teoria da literatura ou estudos literários, mas também os estudos sobre o teatro, o cinema e outras artes. (*Ibid.* p. 75)

Nesse caso, o ponto que se relaciona com a ideia de ficção presente na narrativa tradicional é o conceito de *fábula*, o qual é posto, por Aristóteles, como o mais importante da tragédia. Oliveira e Bazzanella afirmam que:

Parte significativa do livro “Poética” se dedica a estudar a tragédia, considerada por Aristóteles como a forma mais elevada de mimese artística. Ao destacar as partes deste tipo de teatro, considera que a mais importante é o mito, traduzido, também por fábula, história ou intriga. São elementos organizados de forma verossímil, se opondo a aleatoriedade da realidade. Vale ressaltar que, neste contexto, mito não significa explicação sobre a origem do mundo. Igualmente, fábula não se refere a contos infantis vividas por animais e com uma moral. O conceito apresentado na obra citada pode ser traduzido como intriga ou história. O mito é o fundamento da tragédia, mas também, da epopeia, e responsável pela peripécia e pelo reconhecimento, isto é, pelas ações tomadas pela personagem protagonista que a levarão a se confrontar com o aspecto trágico da existência e ao seu entendimento. Neste norte, a história não deve iniciar ou terminar ao acaso, mas precisa ter princípio, meio e fim, formando um todo, dentro do que o filósofo considera critérios de necessidade ou probabilidade. Assim, todas as partes devem ser necessárias, de forma que a supressão ou deslocamento, provocaria a mudança no mito ou mesmo o tornaria sem sentido, portanto, a obra deve ser um “todo”. (*Ibid.* p. 76)

Ou seja, noções importantes para as práticas apresentadas nos livros têm origem clássica, como a ideia de verossimilhança, estruturação de uma narrativa de desenvolvimento linear, necessidade de conflito e jornada do herói.

Não é parte do interesse deste trabalho aprofundar-se em cada um destes aspectos especificamente, haja visto que este é um campo de complexidade teórica que escapa ao recorte que proponho. Logo, novamente, apresentarei, de modo instrumental, apenas o suficiente para

que seja possível reconhecer com precisão que tipo de histórias os jogos abordados permitem contar e os elementos formais que utilizam para tal.

Sendo assim, primeiramente, percebo que a questão referente a literatura identificada nos jogos não diz respeito a Literatura enquanto uma forma de arte, tal qual o Teatro, ou a Pintura. Sua função, dentro da explicação do jogo, é servir como um parâmetro formal de estruturação da narrativa ficcional. Ainda que os conceitos e suas origens teóricas não sejam explicitados, a escolha formal é clara diante dos exemplos para ilustrar o tipo de narrativa que os jogos sugerem criar.

No *D&D* não há um uso de termos tão específicos da literatura nas regras do jogo. Entretanto, para qualificar o tipo de histórias que podem ser criadas coletivamente através das regras, há o uso de termos como: “criação de histórias épicas, repletas de tensão e tramas inesquecíveis” (MEARLS e CRAWFORD, 2019a. p. 4).

Também é dito que as histórias se passam em mundos (ficcionalis) de “espada e magia” e afirma que, ainda que existam diferentes *mundos* dentro da vasta produção de conteúdo para o jogo, todos se baseiam em fantasia medieval (*Ibid.* p. 5)

Dada a justaposição destes termos utilizados, o que eclode são narrativas sobre personagens que embarcam em jornadas rumo a feitos heroicos, típicos das narrativas fantásticas épico-medievais: matar o dragão, resgatar a princesa, salvar a cidade, etc. A tensão narrativa da qual são repletas se dá a partir do conceito de *conflito*, elemento fundamental para a construção drama, conforme a tradição aristotélica.

Segundo Pavis: “de acordo com a teoria clássica do teatro dramático, a finalidade do teatro consiste na apresentação das ações humanas, em acompanhar a evolução de uma crise, a emergência e a resolução de conflitos.” (PAVIS, 2008, p. 67)

De modo bem resumido, podemos dizer que o conflito é o que resulta de forças antagônicas dentro da ficção. É o embate inevitável entre duas visões de mundo, ou vontades dissidentes, diante de uma mesma situação.

Na definição de conflito e sua função na poesia dramática proposta por Hegel (1964), está escrito que:

A poesia dramática nasceu da nossa necessidade de ver os atos e as situações da vida humana representados por personagens que relatem os fatos e expressem os intentos mediante breves ou longos discursos. A ação dramática não se limita, porém, à calma e simples progressão para um fim determinado; pelo contrário, decorre essencialmente num meio repleto de conflitos e de operações, porque está sujeita às circunstâncias, paixões e caracteres que se lhe opõem. Por sua vez, estes conflitos e oposições dão origem a ações e reações que, num determinado momento, produzem o necessário apaziguamento. O que vemos, assim, diretamente, são fins individualizados sob a forma de caracteres vivos e de situações ricas em conflitos, caracteres e situações que se entrecruzam e determinam reciprocamente, procurando cada caráter e cada situação

afirmar-se e ocupar o primeiro lugar, em detrimentos dos outros, até que se processe o apaziguamento final. (HEGEL, 1964, p. 375).

Temos, portanto, que a evolução do herói em sua jornada é contada a partir da apresentação de suas ações em cena, as quais, por sua vez, resultam da sucessão de conflitos menores que concatenam as ações e levam o personagem a uma mudança qualitativa. A mudança qualitativa, por sua vez, é o elemento que leva à resolução do conflito central da narrativa. Em termos gerais, é dentro dessa estrutura formal que se dá a *unidade de ação* necessária para a organização da fábula conforme o princípio da verossimilhança.

Sobre a *unidade de ação*, Pavis (2008) coloca que:

A ação unificada fica limitada a um acontecimento principal, devendo tudo convergir necessariamente para o estabelecimento e para resolução do nó do conflito. O mundo representado deve ser esboçado dentro de certos limites bastante estritos: uma duração de vinte e quatro horas, um local homogêneo, uma apresentação que não choque o bom-tom, nem a verossimilhança. (*Ibid.* 115)

Nesse sentido, a verossimilhança diz respeito a uma organização lógica progressiva que causa a impressão de um tempo linear cognoscível, conforme concepções filosóficas próprias da época, mas que perpassam a história da humanidade. Pensando especificamente na forma narrativa do drama, a sobrevivência dessa ideia de construção ficcional se transforma em diferentes modos para a criação de ficção, sendo algumas consumidas e produzidas amplamente até hoje, como já foi apontado. Sobre essa sobrevivência, o autor diz:

Este tipo de dramaturgia, por causa de sua coerência interna e de sua adaptação à ideologia literária e humanista de sua época, manteve-se até nas formas pós-classicas, tendo sobrevivido, no século XIX, na *peça bem-feita* e no *melodrama*, e no século XX na comédia *boulevard* ou na telenovela. A partir do momento em que este modelo dramático cristalizou-se numa forma canônica (enquanto a análise psicossocial do homem era, ao mesmo tempo, renovada pelas ciências humanas), ele bloqueou qualquer inovação formal ou qualquer nova apreensão da realidade. Não é de se estranhar, portanto, que ele seja rejeitado por novas estéticas. (*Ibid.* p.115)

Ainda que, na forma dramática, existam outros elementos e uma dimensão maior do debate teórico acerca de cada um deles, busquei recortar pontualmente os aspectos mais importantes para a percepção formal implícita nas obras de referência apresentadas no *D&D* e no *MdT*. Majoritariamente, são obras que pertencem às estéticas tradicionais predominantes.

No caso do *D&D*, são os produtos que dialogam com o universo da fantasia medieval e do conto maravilhoso. Apesar da fantasia medieval evocar um estereótipo do imaginário popular ligado a um “passado medieval”, vale ressaltar que também existem indicações de referências e complementos do jogo voltados para o imaginário futurista da ficção científica, como as obras da série *Star Wars*. Contudo, em termos de estrutura narrativa podemos identificar, basicamente, os mesmos princípios formais.

Além disso, a franquia *D&D* também traz, em parte de seus livros, um apêndice especial voltado para a indicação das obras de ficção que serviram de referência para a criação do jogo. Na quinta edição (2020) ele é chamado “Apêndice E: Leitura Inspiradora” (p. 312) e traz uma extensa listagem de livros de ficção para jogadores interessados em conhecer as referências do jogo ou modelos que podem servir de inspiração para criarem suas campanhas.

Como exemplo formal máximo do tipo de ficção que o *D&D* propõe criar podemos tomar a obra de Tolkien, especialmente a trilogia de livros que compõem “*O Senhor dos Anéis*” – uma das obras mais populares e canônicas do gênero de fantasia medieval. Em sua narrativa, reconhecemos todos os elementos citados: jornada do herói, presença de conflito, unidade de ação e linearidade.

Já no caso do *Mundo das Trevas*, as referências estéticas são outras e são apresentadas de outra maneira, conforme foi explicitado no primeiro capítulo. Ao invés de organizá-las em um apêndice onde são citados somente os títulos, o livro de regras do *Mundo das Trevas* incorpora-as ao longo do texto inteiro. Como resultado, o livro é repleto de contos: alguns produzidos especificamente para o jogo, apresentando uma narrativa pertencente ao próprio universo ficcional e alguns de outros autores que produzem uma ficção semelhante, anterior à criação do produto “*Mundo das Trevas*”.

Estes exemplos literários assumem tal importância na apresentação do livro de regras, que a primeira narrativa toma as primeiras dez páginas. Ou seja, antes mesmo de apresentar créditos, índice ou qualquer indicação do que é o jogo temos uma espécie de contextualização estética do tipo de narrativa proposto, a qual também é reforçada pela escolha de cores escuras e ilustrações sombrias.

Contudo, dado que não há qualquer desenvolvimento que apresente ao jogador uma reflexão que vá muito além do eixo temático da ficção, mais do que uma contextualização, esse recurso funciona como uma *sugestão* estética.

Tal qual no *D&D*, o objetivo é evocar um referencial formal de narrativas que o jogador possivelmente já conhece. Entretanto, o *Mundo das Trevas* incorpora esse método de exemplificação com mais vigor para direcionar ao gênero de *horror literário*.

Justamente, é a partir do subtítulo “os elementos do horror literário” que o jogo explica diretamente ao jogador o que é esperado da sua construção narrativa. A ver:

Este livro apresenta regras para jogar um tipo de RPG dito narrativo. Neste gênero de jogo, os elementos tradicionais de uma história – tema, tom, enredo e personagem – são mais importantes que as próprias regras. As regras servem para auxiliar vocês a contar histórias sobre seus personagens de maneira interativa. Elas ajudam a evitar discussões e proporcionam uma base consistente para se lidar com elementos do acaso, mas não devem ofuscar a história propriamente dita. Os focos principais são os

triumfos e as tragédias de seus personagens, que tentam sobreviver e até mesmo prosperar no Mundo das Trevas, e não os testes com dados, nem listas de características. (BRIDGES, 2004. p. 22)

Mais uma vez, a estruturação formal da narrativa apresentada é claramente de referencial classicista. Todavia, por mais que seja declarada fortemente a ideia de que o jogo possui uma mecânica focada na dimensão ficcional, o êxito dessa proposta é questionável, como dito no segundo capítulo.

Baseado nisso, compreendo que a apropriação mais direcionada para termos literários se dá por razões que pouco se relacionam com a Literatura enquanto linguagem artística. Entendo que tal escolha é mais pautada por:

- Necessidade mercadológica de diferenciar-se de outros produtos existentes, como o próprio D&D.
- Apresentar um recorte temático e estético diferente da fantasia medieval que predominava nesse tipo de jogos.

Considero aqui que as narrativas de fantasia medieval são consolidadas há mais tempo, dado que remetem à antigas tradições orais e são amplamente divulgadas em obras voltadas para crianças. Inclusive, muitas vezes, elas são o primeiro contato da criança com a narrativa ficcional, como no caso dos contos de fadas tradicionais constantemente reapresentados em diferentes linguagens artísticas, mídias e formatos.

Já o horror, como gênero literário, é um fenômeno muito mais específico e moderno, logo de menor penetração. Nesse sentido, existe uma probabilidade menor de que o jogador tenha um referencial estético significativo para relacionar-se adequadamente com o material do jogo.

Então, devido ao fato de que este é um dos elementos principais para os jogos do sistema *Storytelling*, há uma necessidade de dar mais espaço para a apresentação do referencial estético demandado do jogador. Isso se dá no uso de termos literários, desenvolvimento detalhado da ficção que compõe o universo ficcional, contos e ilustrações que permeiam o livro.

Portanto, incorporar os exemplos no próprio texto do livro de regras é uma estratégia que permite, mais do que pressupor um referencial estético do jogador, oferecer material o suficiente para criá-lo. Desse modo, o jogo fica menos limitado a necessidade de modelos formais externos.

Por mais que, na definição de *Crônica* do jogo, inclusive, seja utilizado o termo de que os jogadores *escreverão* juntos uma história, tal prática não pertence a execução do *roleplay*.

Sendo assim, todo o discurso narrativista que é construído com a apropriação de termos específicos da Literatura são, na verdade, referentes uma ideia de fábula ou ficção.

Seguindo essa lógica, chamo atenção para o fato de que a fábula, não necessita, nem se limita à literatura. Basta considerar o fato de que a ficção é um elemento comum à diversas práticas artísticas e não artísticas, completamente distintas entre si e que usam das mais variadas formas para sua construção.

Além disso, a própria definição de *fábula* sofreu uma série de transformações ao longo da história, conforme a linguagem artística ou campo de conhecimento a partir do qual foi abordada. Desse modo, também não me interessa explicitar a ideia de narrativa ficcional pelo viés de aprofundar-me no conceito de fábula. Consequentemente, delimito a aceção da construção ficcional pelos jogos expostos como sendo este encadeamento lógico de conflitos e ações, numa linearidade que busca criar uma imagem cognoscível do real.

Partindo desse recorte, detenho-me em reconhecer os mecanismos e procedimentos específicos do jogo de RPG de mesa para a construção da ficção nos moldes que os produtos analisados neste trabalho propõem.

Não os identifico como procedimentos literários tradicionais, pois, na dinâmica proposta pelo que os jogos instruem como prática do *roleplay*, não há sobrevivência, nem organização textual escrita da narrativa, que constitua um novo objeto para ser lido.

Assim, entendo que seu modo de construção ficcional está mais próximo da forma poética dramática, nos termos daquilo que já foi identificado neste trabalho.

Nesse caso, chamo a atenção para a construção ficcional a partir da ideia de *ação* presente na *interpretação de um papel dramático*. No que relaciona-se ao drama, o RPG se aproxima da narrativa dramática no que tange a coexistência entre o tempo e a ação ficcional X o tempo e a ação *real*, executadas pelo ator/jogador. Esse binômio é, por excelência, uma questão central para a o Teatro e aponta para uma dimensão da encenação que escapa ao referencial de dramaturgia clássica que relaciona-se com a construção narrativa tradicional.

Mais uma vez, isso abre espaço para uma discussão ampla e de grande complexidade para a arte teatral. Não tenho interesse em aprofundar-me sob essa perspectiva, pois não é a este campo de conhecimento que o trabalho se destina. Ademais, por mais que o jogo utilize de algumas práticas teatrais e compreenda uma dimensão de materialidade que é semelhante à ideia de encenação, ele também não é teatro.

O teatro, por sua vez, também não é a única arte que opera a partir da *cena* e da ação desenvolvida em tempo *presente*. Sendo assim, busco uma abordagem que julgo mais adequada

para compreender a relação entre o *roleplaying game* e as práticas artísticas das quais ele se apropria.

Se, por um lado, a narrativa do RPG é a ficção compreendida nos conceitos de *Crônica* e *Campanha*, sua forma de construção *poética*, para além da questão da ficção, é o próprio evento do jogo e a execução ao vivo de suas mecânicas. O qual, por sua vez, compreende uma série de elementos que vão além, tanto da ficção narrativa, quanto da interpretação pautada no modelo de ação dramática.

Dessarte, não considero o RPG apenas como um método com a finalidade de construir uma narrativa, seja ela literária ou dramática. Tomo-o como uma proposta de dinâmica de criação narrativa, que conta com: práticas apropriadas de linguagens artísticas; com sua estrutura enquanto jogo; e com um evento social em tempo presente, resultando numa estrutura formal própria para apresentar a fábula.

Logo, ainda que a narrativa seja um dos principais pilares do RPG de mesa, ela não o protagoniza. O mesmo pode ser dito acerca da ideia de *interpretação* com influência dramática, pois tampouco ela predomina no ato de jogar.

Concluo, portanto, que o jogo não é apenas uma dinâmica de contação de histórias, nem a encenação de uma fábula. Ele é um dispositivo que apresenta uma série de procedimentos que resultam num modo muito particular de construção narrativa. Desse modo, o referencial tradicional acerca da estruturação ficcional também não é mais adequado para compreender esse aspecto criativo do jogo. Por isso identifico a pertinência em descolar-se destes vieses para uma análise mais profícua da forma RPGística.

3.2 RPG DE MESA COMO UMA LINGUAGEM NARRATIVA COM POTENCIAL ARTÍSTICO

Distanciados, o RPG e a prática do *roleplay*, das usuais relações com literatura ou teatro, o que sobra é a linguagem narrativa. A narrativa, por sua vez, não pertence a nenhuma linguagem artística, em específico, tampouco é exclusiva da arte.

Nesse caso, tomo o RPG como uma forma de construção narrativa, com uma poética própria, dado o uso que faz de procedimentos artísticos para construí-la. Portanto, busco entendê-lo em suas particularidades formais, para, então, identificar o potencial artístico desta prática lúdica.

3.2.1 – RPG, arte e *forma*:

Partindo da recente tese de Sobrinho (2019), antes de entrar nas dimensões próprias do RPG entendido como linguagem narrativa, é importante oferecer algum parâmetro para delimitar o que entendo como uma *linguagem narrativa com potencial artístico*. Nesse sentido, minhas percepções sobre o tema são bastante condizentes com o exposto pelo autor.

Antes de enveredar por suas questões referentes à escrita dramatúrgica, Sobrinho delimita sua compreensão de arte da seguinte maneira:

A arte é uma atividade humana imprescindível em qualquer sociedade que assim se autodenomine. A arte é um organismo. Toda a cultura se submerge na arte para transcender para o mundo real sua complexidade e seu deslumbramento. Orienta padrões, se submete a padrões, ressurgue, mitifica, corporifica-se, ascende, descende, resgata ou restaura. A arte está no cotidiano e dele se distancia, posto que seu objetivo é sempre ela própria, e ainda assim sendo, ela é capaz de conter em si mesma toda a espiritualidade do artista e revelar seus meios de produção, ao mesmo tempo em que explica a sua função na cultura. (SOBRINHO, 2019, p. 18)

Sua definição, naturalmente, não parte do nada: como um referencial no que tange a essa questão própria da *Estética*, indica o trabalho do filósofo Luigi Pareyson como seu consonante devido ao fato deste definir “com grande precisão o estado da estética contemporânea” (*Ibid.* p. 18).

Sendo assim, vou ao mesmo teórico para delimitar meu pressuposto conforme fundamentos desta disciplina filosófica que, por mais que aborde um campo teórico mais extenso, é uma das que se apropria dos processos ligados ao fazer artístico, bem como oferece parâmetros reflexivos não normativos acerca do *belo* e da *arte*. (*Ibid.* p. 18). Na abordagem teórica de Pareyson (2001) a *Estética* é compreendida como filosofia pois:

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

Diante disso, tal qual Sobrinho, pontuo que este trabalho não pretende colocar-se no campo de uma reflexão acerca da filosofia estética, pois também não busco definir princípios universais que sustentam práticas artísticas e outros campos teóricos que se relacionam com estas. Entretanto, considerando a reflexão crítica e a validação como um requerimento importante para a própria obra, é natural que haja uma troca constante entre o fazer artístico e a reflexão filosófica acerca do que é feito. Pareyson (2001) diz que:

A própria obra requer tanto a poética, quanto a crítica, na medida em que exige ser feita e avaliada: ela resulta de uma operação rigorosa que, pelo fato de não seguir

regras escritas ou gerais, não é menos vinculada e é, ao mesmo tempo, portadora e índice do próprio valor, para o qual exige e solicita o reconhecimento. (*Ibid.* p. 11)

Nesse sentido, a crítica é “o espelho no qual a obra se reflete: ela pronuncia o seu juízo enquanto reconhece o valor da obra, isto é, enquanto repete o juízo com que a obra, nascendo, aprovou-se a si mesma” (*Ibid.* p. 11).

Por outro lado, também apresenta o entendimento de que a crítica, em si, não é filosofia e, tampouco, a filosofia estética deve ser tomada com uma finalidade formalista para prescrever o que deve ser feito pelo artista. A relação entre o artista, o filósofo e o crítico, portanto, se dá pelo fato de que a *estética* organiza princípios e conhecimentos que são encontrados na própria experiência da arte. O crítico, por sua vez, ao invés de oferecer um modo paralelo ao da filosofia estética para compreender a arte, é, também, parte do objeto de estudo desta disciplina, afinal enquanto um “produz arte, o outro a aprecia e julga” (*Ibid.* p. 12). Nesse caso:

As relações que a estética tem com a arte são diretas e não mediadas pela crítica, como se o problema da arte, em filosofia, devesse reduzir-se àquele da crítica. A estética tem, com a crítica e a história da arte, relações análogas àquelas que tem com a própria arte, no sentido de que, referindo-se à experiência estética para explicá-la filosoficamente e dela tirar estímulo e comprovação, encontra nela tanto a prática da arte, quanto o exercício da leitura da crítica e da história que dela se fazem. (*Ibid.* p. 13)

Assim sendo, Pareyson sugere de modo especulativo que, ao passo a crítica tenta compreender para trazer à consciência os métodos encontrados na obra já concretizada para gerar critérios de leitura e julgamento, o artista também pode ser influenciado ao reconhecer racionalmente tais critérios que foram identificados em sua criação.

Consequentemente, emerge uma diferenciação entre estética e a própria arte. É baseado nela que busco um entendimento que permite lançar um olhar sobre os componentes do fazer artístico presentes na prática dos jogos analisados e, assim, verificar qual linguagem artística abarca melhor a complexidade e o hibridismo do RPG como uma forma de construção poética.

Voltando ao trabalho de Sobrinho, esse entendimento é colocado da seguinte maneira:

Não somente a obra de arte, material, é objeto do pesquisador da arte, mas também o artista, a sua realidade histórica e econômica, os seus meios de produção material e intelectual, como também as relações do espectador com a obra e com os meios de acesso à mesma; toda a referência humana no que tange à arte aparece como determinante para a concretização do objeto artístico. (SOBRINHO, 2019. p. 19)

Sendo assim, para fundamentar esse olhar que ultrapassa tanto a obra, quanto linguagens específicas tomadas como formalismo, sua tese traz a pertinência de dois conceitos que o permitem aproximar aspectos do jogo de RPG ao campo das artes cênicas; sendo estes o conceito de poética e de teoria da arte. Sua definição de poética é aquela enunciada por Pareyson:

[...] A poética é programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística, ela traduz em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte. (PAREYSON *apud* SOBRINHO, 2019, p. 20)

Em seguida, apresenta diretamente a definição de teoria da arte pelo mesmo autor, como sendo “dirigida a definir o que lhe é ‘específico’, a estabelecer seus limites, a instituir suas regras técnicas, a distinguir e fixar sua linguagem” (*Ibid.* p. 13).

Ao passo que Sobrinho se baseia nesse referencial teórico para enveredar pela ótica das artes cênicas, mais especificamente da dramaturgia, parto dele para enveredar em uma ótica que pertence ao campo da performance para privilegiar outro tipo de operação artística com o jogo de RPG de mesa.

Logo, entendo que o ponto em que nos distanciamos diz respeito a questão *formal* sob a luz de princípios filosóficos que são comuns a todas as artes. Nesse caso, entenda-se essa *questão formal* como uma instrumentalização de conceitos filosóficos utilizados “para contextualizar um universo prático, situado em um contexto específico, ilimitado, de linguagens, de técnicas e de fazer arte.”. (*Ibid.* p. 20)

Na perspectiva de Sobrinho, a questão formal a partir da qual deseja abordar a prática RPGística justifica-se nos conceitos pareysianos de “forma” e “formatividade”, que são essenciais para compreender sua delimitação de arte. Tal entendimento, nas palavras do filósofo, é:

(...)a arte não é somente executar, produzir, realizar, e o simples “fazer” não basta para definir sua essência. A arte é também invenção. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segundo regras dadas ou predispostas. Ela é um tal fazer que enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer. A arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento da realidade é constituição de um valor original (PAREYSON *apud* SOBRINHO, 2019. p. 21)

Dando seguimento ao raciocínio, Sobrinho novamente alude ao filósofo para dizer que, ao longo do tempo, a ideia de arte transitou entre as noções de *fazer*, *conhecer* e *expressir*; mas que, na prática, a forma surge a partir coexistência e relação entre esses três verbos. Desse modo, Pareyson consegue afirmar a *forma* como ponto chave do potencial expressivo da arte.

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

Sendo assim, ambos os autores consideram que a *forma* e a *formatividade* são os conceitos “mais adequados para explicar todos os processos e fenômenos artísticos” (SOBRINHO, 2019. p. 21).

Alinhando-me a estas ideias e assumindo que “‘fazer com arte’ é muito diferente de ‘fazer arte’ (...), de maneira que esta última se distancia da primeira por almejar ser apenas arte, e não buscar qualquer outra finalidade” (*Ibid.* p. 22), entendo que urge identificar os elementos que compõem a prática do jogo de RPG de mesa como forma. Com isso, inicialmente, não busco propô-la como um meio para alcançar outra linguagem formativa, tampouco interferir ou subverter os seus procedimentos particulares.

Ao contrário, proponho o caminho inverso: identificar sua construção poética pelo viés da formatividade e, então, identificar entre as linguagens artísticas já reconhecidas e codificadas pela teoria e história da arte, um campo que a comporte em sua própria natureza.

Afinal, como também afirma o autor, “a ação artística diferencia-se de outras ações pela especificidade do seu objetivo” (id. p. 22). Sendo assim, para que seja entendido no campo da arte, restam, principalmente, duas possibilidades: que a abrangente teoria do que tange às poéticas contemporâneas aponte um caminho possível; e que um ou mais indivíduos afirmem o objetivo de sua prática RPGística como tal, submetendo-a à crítica, fruição e apreciação estética por parte de *outros indivíduos*. Contudo, reitero que tais possibilidades não são excludentes entre si e nem é possível afirmar com precisão qual destes processos acontece primeiro, como fica claro na teoria de Pareyson apresentada acima.

3.2.2 RPG, teatralidade e performance

Posto isso, retomo os estudos de André Sarturi em sua dissertação, onde dedicou-se a evidenciar os paralelos entre o jogo de RPG e a metodologia pedagógica do teatro chamada “*Process Drama*”, apontando, contudo, para potencialidades do jogo que extravasam a dimensão do ensino e também revelam o potencial artístico do jogo de RPG. Já no primeiro capítulo, Sarturi coloca:

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 o previsível e o imprevisível, um choque entre tipos de jogos de habilidade (Agon), representação (Mimicry) e sorte (Alea). (SARTURI, 2012. p. 11)

Identificando estas temáticas recorrentes em ambas as práticas, as fronteiras que separam a prática do jogo da prática artística tornam-se menos estáticas e apontam um caminho pelo qual arte e jogo podem se encontrar na prática RPGística. André Sarturi continua sua análise pontuando 3 elementos chave que possuem maior ressonância com os três eixos temáticos que busca articular: RPG, Teatro e *Drama Process*:

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 um pré-texto no 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...). (*Ibid.* p. 12)

Mais uma vez, não é do interesse do trabalho prolongar-me na questão do *Drama Process*, pois tomo-o apenas para apresentar o caminho percorrido pelo autor para chegar até o conceito de teatralidade e outras questões referentes a dimensão performativa do RPG. Portanto, exponho apenas o suficiente para que se possa entender, em linhas gerais, o está proposto na dissertação em questão.

Diante disso, assumo que o objetivo desta metodologia é desenvolver um tema de interesse do projeto pedagógico dentro do qual essa prática se insere e, junto ao grupo de alunos, fazê-lo através de práticas e conceitos próprios do fazer teatral. Dentre eles estão: a noção de um contexto ficcional; o ato de “entrar e sair” do personagem; e noções das diferenças entre palco e plateia. Isto é realizado a partir de uma série de procedimentos cênicos que não são a execução de um texto, tal como é colocado na noção clássica do drama tradicional, mas sim uma espécie de improviso, baseado em um pré-texto contextualizador comum entre todos os participantes.

André Sarturi apresenta a estrutura do *Drama Process* do seguinte modo:

O Drama compreende uma série de procedimentos que operam em uma estrutura bem definida, porém não fixa, e visam a construção de uma narrativa cênica. Cabral 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 por um pré-texto que configure a narrativa;
- A orientação de um professor-personagem. (*Ibid.* p. 104)

Sarturi ainda sistematiza quais desses elementos apresentam semelhanças no jogo de RPG e no Drama, destacando:

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

- 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. (*Ibid.*)

Assim, podemos ver que há consonância entre estas formas e que elas muito se aproximam do teatro, sobretudo da teatralidade, dado que essa aproximação se dá por elementos da prática cênica que não o texto dramaturgico. É nesse ponto que retomo, quando disse, no capítulo 2, que o entendimento de André Sarturi sobre o conceito de teatralidade é mais abrangente do que aquele proposto por Bathes.

Para explicar a questão da teatralidade presente no Drama, o autor se apoia nos escritos de Vidor e Féral, trazendo a seguinte afirmação acerca da teatralidade: “teatralidade é um conceito tão amplo que pode ser usado por qualquer disciplina, de maneira que cobre vários campos artísticos e não artísticos” (FERAL apud SARTURI, 2015. p. 105).

Primeiramente, chamo a atenção para o fato de que tal afirmação dialoga diretamente com o que foi exposto a partir de Sobrinho e Pareyson, quando afirmam que a *forma* que constitui uma linguagem artística não é, *per se*, arte. O que, por sua vez, pode ser encontrado de modo rudimentar em Barthes no sentido de que, à luz do teatro dramático textocentrista, apontar para “todos os elementos que o compõe, que não o texto” é um olhar que busca a *formatividade* do teatro.

Chamando atenção para esta abrangência da noção de teatralidade, Feral (2015) descreve três situações distintas como exemplos dotados de teatralidade, mas que ultrapassam os limites do próprio teatro, ampliando, portanto, o conceito trazido inicialmente na teoria de Barthes.

No primeiro exemplo, descreve a situação de um evento teatral “clássico”, no momento em que o espectador tem consciência de que espera pelo início de um espetáculo. Ou seja: um evento teatral que utiliza de elementos que, devido a questões discursivas, culturais e históricas, a maioria dos espectadores é capaz de reconhecer enquanto tal, dentro do seu referencial formal acerca do que constitui o teatro. Dentro disso, a autora aponta especificamente para o espaço “*teatro*”, que pode ser tanto um palco tradicional, quanto um espaço ao qual o espectador foi especificamente para ver uma representação teatral. Nesse caso, a teatralidade existe pois:

A disposição “teatral” do lugar cênico traz em si certa teatralidade. O espectador sabe o que esperar do lugar e da cenografia: teatro. Quanto ao espaço, surge como portador de teatralidade porque o sujeito percebe nele relações, uma encenação do espetacular. (FÉRAL, 2015. p. 84)

Desse modo, afirma o espaço como elemento fundamental da teatralidade, pois “a passagem do literário para ao teatral sempre se funda, prioritariamente, sobre um trabalho espacial.” (*Ibid.*). Contudo, também entendo que a noção de teatralidade exposta aqui diz respeito a um acontecimento: um evento marcado no tempo e espaço, no qual o espectador sabe, de antemão, que irá assistir a uma peça teatral.

Seu segundo exemplo narra a situação de uma discussão exaltada e chamativa em um metrô, à qual os outros passageiros assistem ao desenrolar. À primeira vista, tal situação é vista como parte do cotidiano, uma vez que não há ficção, nem encenação ou qualquer outro recurso que possa ser lido claramente como um chamado ao olhar do espectador. Contudo, ao chegar na estação ele é comunicado de que a cena presenciada era uma representação ficcional, logo torna-se capaz de reconhecer a teatralidade do que acabou de assistir e ressignifica sua experiência, deslocando-a do cotidiano.

Essa prática é, inclusive, reconhecida dentro da teoria teatral na proposta de *Teatro Invisível*, de Augusto Boal. Sendo assim, a enunciação *a posteriori* faz parte de um efeito estético específico pretendido com esse tipo de encenação. Por conseguinte, a autora afirma que:

[...]A teatralidade, nesse caso, parece ter surgido do conhecimento do espectador, desde que foi informado da *intenção de teatro* em sua direção. Esse saber modificou o seu olhar e forçou-o a ver o espetacular onde até então só havia o acontecimento. Ele transformou em *ficção* o que pensava surgir do cotidiano; semiotizou o espaço, deslocou os signos e pode lê-los em seguida de modo diferente, fazendo emergir o simulacro nos corpos dos *performers* e a ilusão onde, supostamente, não estaria próxima, ou seja, em seu espaço cotidiano. Nesse caso, a teatralidade surge a partir do *performer* e de sua intenção expressa de teatro. Mas é uma intenção que o espectador deve conhecer, necessariamente, sem o que não consegue notá-la, e a teatralidade lhe escapa. (*Ibid.* p. 85)

Novamente, surge a ideia de que a teatralidade, para além da forma, também está ligada à intencionalidade que é fundamental para a constituição da obra de arte, conforme o alinhamento teórico deste trabalho. Entretanto, evidencia-se, com este exemplo, que não basta que esta seja proveniente da proposta do artista, mas, em algum momento, ela deve ser comunicada ao espectador para que a teatralidade se estabeleça, pois este tem um olhar ativo dentro deste processo.

No terceiro exemplo, a situação hipotética é a de estar sentada em terraço observando os transeuntes. Como observadora, enxerga nos corpos a teatralidade de seus gestos e do modo como se configuram no espaço, porém os passantes não fazem ideia de que estão sendo observados e nem são comunicados disso em momento algum.

Nesse caso, a autora defende que a teatralidade não se liga, nem unicamente à natureza do objeto que a investe – o ator, o espaço, o objeto ou o evento, nem é exclusiva do simulacro, ficção ou ilusão. Sendo assim, ela liga-se tanto à intencionalidade e ação do *performer* (termo utilizado para ampliar seu entendimento para além da noção de ator, englobando agentes como o cenógrafo, iluminador ou mesmo o arquiteto), quanto ao olhar do espectador sobre elementos pertencentes, ou não, ao cotidiano. (*Ibid.* p. 86). Logo:

A condição da teatralidade seria, portanto, a identificação (quando é produzida pelo outro) ou a criação (quando o sujeito a projeta sobre as coisas) de um outro espaço, espaço diferente do cotidiano, criado pelo olhar do espectador que se mantém fora dele. Essa clivagem no espaço é o próprio espaço do outro, que instaura um fora e um dentro da teatralidade. É um espaço fundador da alteridade da teatralidade. (*Ibid.*)

Seguindo essa lógica, a teatralidade se dá num processo entre “aquele que olha e aquele que é olhado” (*Ibid.* p. 87), o qual é influenciado fortemente pelos signos aos quais o espectador está acostumado a ler como “teatro” ou evocadores de “teatralidade”, mas é, principalmente, uma operação cognitiva que também compreende um espectador ativo. Afinal, é através do enquadramento do seu olhar, que este é capaz de criar relações entre o real e o imaginário que modificam sua percepção de determinado evento situado no espaço e tempo.

Diante disso, podemos dissociar a teatralidade do próprio teatro. O que, por sua vez, também permite dissociar a *interpretação de papéis* do *roleplay* e o uso que faz do jogo mimético (quando demanda que o jogador aja *como se fosse* outro) da prática teatral. Tal caminho me soa mais frutífero na compreensão da *forma* do RPG de mesa, pois também agrega valor às outras dimensões do jogo que escapam ao *mimicry*, como a operação das mecânicas e a interação social cotidiana.

Ainda que, dentro da teoria teatral, bem como da teoria da arte, a noção de mimese, representação e interpretação ganhe outra complexidade, o jogador comum, em seu desconhecimento de tais conceitos, acaba preso aos referenciais formais mais óbvios, que por sua vez, são evocados pelos termos colocados nos próprios livros de jogo.

Em contraponto, o contato dos estudantes de teatro que participaram do processo proposto por Sarturi, também esbarrou em problemas que levam-me a entender que, mesmo com conhecimento específico da linguagem teatral e uma noção ampliada da *interpretação de papéis*, estes podem facilmente cair em uma certa negação do que é próprio do jogo de RPG mesa. Ou, pelo menos, no que é próprio dos populares jogos analisados neste trabalho, sobretudo quando jogados do modo mais fiel possível ao que é indicado nas descrições dos livros. Isso ocorre, pois os jogadores não reconhecem os elementos do jogo como forma de

potencial performativo, logo frustram aquilo que tinham expectativa em um jogo de *interpretação de papéis*.

Pode-se identificar isso no recorte escolhido por André no que tange a teatralidade, quando traz as considerações de Heloise Vidor como uma das bases de sua prática. Em concordância com as delimitações da autora acerca da ideia de *representação teatral* e sua relação com a teatralidade, Sarturi prioriza a “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.” (SARTURI, 2012. p. 105)

Tal escolha é perfeitamente lógica, dado que o autor está desenvolvendo o trabalho voltado para um programa de pesquisa em Teatro e busca aproximações com uma metodologia da pedagogia teatral. Portanto, é pertinente buscar que tais elementos emerjam da prática a partir de questões formais próprias desta linguagem.

Especialmente considerando a metodologia do *Drama Process* e a função do professor-personagem, essa polaridade entre “aquele que olha e aquele que é olhado” é valorizada na alternância entre os papéis de ator e público por parte dos participantes (professor incluso). Dessa maneira, investir nessa dinâmica também é importante para a emersão da teatralidade, de modo que este também não se torne um simples jogo de *faz de conta* e desperte nos alunos a percepção das questões pertinentes ao ensino do teatro.

Por isso, para Vidor, a possibilidade de identificação do “teatral” é mais palpável quando o papel do espectador no drama se dá alternadamente, ou seja, colocando-se 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 âmbito da 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”. (*Ibid.*)

Essa dinâmica claramente é dada no jogo de RPG de mesa, como vimos na necessidade de alternância entre momentos de *interpretar* o personagem em primeira pessoa e todos os momentos em que o jogador está agindo em outros registros. Em uma aula de teatro é natural e plausível esperar que os participantes tenham interesse e necessidade de *assistir* ao outro em cena, ao passo que este é o objetivo mais lógico de um indivíduo que busca essa atividade, bem como uma convenção da prática teatral.

Contudo, o mesmo não pode ser esperado de um indivíduo que tem como objetivo divertir-se jogando RPG, ainda que haja um entendimento majoritário de que seja de bom tom evitar desviar, demasiadamente, o foco ao longo da sessão de jogo. Afinal, deseja-se investir o

máximo de tempo possível utilizando deste *dispositivo de criar narrativas* para desenvolver a ficção do grupo; caso contrário, o grupo de amigos poderia simplesmente se reunir para conversar ou fazer qualquer outra atividade de socialização.

Por outro lado, enquanto jogo que é, sobrepõe-se a convenção de que esta deve ser uma atividade prazerosa para todos e que tem como objetivo principal servir aos interesses do grupo. Por esse motivo, é natural que sintam-se certa liberdade para agir espontaneamente e investir seu tempo e atenção naquilo que é de sua vontade naquele momento.

Naturalmente, isso envolve uma dinâmica mais complexa de negociação coletiva que é muito particular a cada grupo. Ela se dá conforme o grau de tolerância para esses “desvios”, de modo que nenhum participante sintam-se incomodado ao ponto de ocorrer a quebra do *circulo mágico* que torna esse momento diferente dos demais. Por exemplo: em meio a uma cena teatral mais tradicional é um grande problema um ator que não está em foco sair do palco para usar o banheiro ou servir um copo de refrigerante para beber enquanto aguarda sua deixa. Já no RPG isso não costuma ser um problema, basta que haja bom senso conforme o grau de tolerância adotado pelo grupo.

Dadas essas diferenças, é compreensível o ruído gerado pela forma do RPG de mesa, quando utilizada a serviço de uma prática teatral. Sarturi comenta que:

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”. (*Ibid.*)

Para evidenciar essa problemática apresentada pelo grupo de atores, traz um relato⁸ de uma participante com familiaridade tanto com o método de Drama, quanto com a prática teatral:

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 parava e assistia a 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, às 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? (*Ibid.* p. 106)

⁸ O trecho foi retirado de uma entrevista com Katiúcia Heckler, realizada no dia 2/12/2010 por André Sarturi.

Na fala de K. é clara sua percepção sobre a qualidade limítrofe do RPG em sua dinâmica de aproximação e distanciamento do registro ficcional. Há, inclusive, o uso do termo *distanciamento*, que denota consciência desse tipo de procedimento como uma forma possível de *interpretar*. Entretanto, ainda há um estranhamento da forma, por parte da atriz e, conseqüentemente, um desejo expresso de explorar *mais* o lado teatral.

Há também, na citação anterior de Sarturi, a ideia de que a interação pura, e a predominância do jogo no campo da imaginação, são fatores de enfraquecimento do “eminente teatral”. Porém, cabe entender a que tipo de interação o autor se refere, pois vimos que o jogador transita entre: interação ficcional (interpretação em primeira pessoa), interação mecânica (aplicação das regras e questões referentes às mecânicas do jogo) e a interação social (inerente ao aspecto do jogo ser um encontro entre pessoas buscando lazer).

No caso da crítica de André, entendo que esteja se referindo principalmente a dimensão social, onde ocasionalmente surgem conversas paralelas motivadas única e exclusivamente pelo desejo de interação com o outro: não seu personagem, nem o esclarecimento de um procedimento mecânico que terá efeito direto sobre a cena, mas com a pessoa *real* com quem compartilha um jogo de *faz-de-conta*.

Junto disso, André Sarturi também recusou os dados e minimizou uma série de procedimentos mecânicos, como os presentes no *Mundo das Trevas* e no *Dungeons & Dragons*, para priorizar um desenvolvimento mais “teatral” dos personagens. Relembro que, em seu entendimento, os dados não fortalecem a aleatoriedade do jogo, pois constituem uma lógica matemática progressiva baseada em probabilidade, logo, torna-se mais previsível conforme os personagens se desenvolvem. Inclusive, existem jogadores que especializam-se nesse uso matemático das regras para tirar o máximo de vantagem em suas jogadas, o que entraria em choque com jogadores que prezam a *interpretação* e o desenvolvimento narrativo de seus personagens.

No caso dos últimos, a evolução se dá mais próxima do que se espera de um personagem no teatro, desenvolvendo-se a partir de seus dramas, da trama narrativa e de uma “negociação” em cena, semelhante ao que ocorre em uma cena de improvisação teatral.

Assim, aproximou-se mais da modalidade de LARP e buscou fortalecer a presença de dinâmicas e procedimentos teatrais. Não me interessa adentrar nessa questão, pois não é o tipo de procedimento formal que estou analisando. Contudo, devo frisar que tal procedimento também acaba por colocar um valor maior na dimensão ficcional e na interpretação em primeira pessoa, em detrimento da relevância de outros componentes da prática do RPG de mesa.

Dito isso, retomo o trabalho de Daniel Mackay e sua busca pelas propriedades estéticas do RPG de mesa. Seu estudo dedica-se a afirmar o RPG como uma forma de arte performativa emergente, evidenciando seus aspectos formais, culturais e sociais.

Já na introdução, o autor traz a constatação de que muito é estudado acerca do RPG em termos de *game design*, porém a área ainda carece de estudos que evidenciem as questões estéticas e performativas desse tipo de jogo. Adiciono que a área também teve um aumento nos estudos que o relacionam com usos pedagógicos e usos a serviço de outras linguagens artísticas, como já foi abordado neste trabalho. Por esse motivo, considero o livro de Daniel Mackay um importante referencial para a abordagem formal da prática RPGística.

Nas palavras de Mackay, a questão é colocada da seguinte maneira: “Neste livro, espero levar a sério a consideração do RPG como forma de arte, contextualizando-o em relação ao produto de arte da cultura popular, reconhecendo, analisando e apreciando a singularidade do jogo/arte em si.” (MACKAY, 2001. p. 1)

Para sustentar essa hipótese, o autor usa de aporte teórico dos estudos da performance, complementando com exemplos próprios de sua experiência com o RPG, tanto como mestre, quanto como jogador. A estrutura básica do trabalho é:

- Primeiramente definir o que é RPG e elucidar alguns conceitos chave ligados aos jogos.
- Em segundo lugar, aborda a questão da performance no RPG de mesa, fazendo um comparativo direto com os elementos presentes nas noções de performance e questões referentes à interpretação no teatro tradicional e no teatro performativo.
- Num terceiro momento, dedica-se a trabalhar as relações sociais e de poder que se estabelecem dentro do grupo de RPG, resultando formação destas micro comunidades.
- Por fim, aborda diretamente a questão da estética no RPG de mesa, buscando “desenvolver uma perspectiva descritiva do RPG como uma forma de arte” (*Ibid.* 3)

Antes de entrarmos a fundo nas proposições de Mackay, cabe compreender sua delimitação conceitual do que considera um jogo de RPG, bem como a função do Mestre e dos outros jogadores na performance.

Sua definição de RPG é:

Defino o jogo de RPG como um sistema de criação de histórias episódica e participativa que inclui um conjunto de regras quantificadas que ajudam um grupo de jogadores e um mestre de jogos a determinar como as interações espontâneas de seus personagens fictícios são resolvidas. Essas interações performadas entre os

⁹ Livre tradução do autor, do original: “In this book I hope to undertake a serious consideration of the role playing game as an art form, contextualizing it in relation to the product art of popular culture, while recognizing, analyzing, and appreciating the uniqueness of the game/art itself.”

personagens dos jogadores e do mestre do jogo ocorrem durante sessões individuais que, juntas, formam episódios ou aventuras na vida dos personagens fictícios. Um RPG varia em duração. Pode ser de algumas horas a uma maratona de jogos a noite toda. A complexidade do episódio ou conceito de aventura e o temperamento ou dinâmica do grupo de representação. Um episódio pode estar contido dentro de algumas horas de uma única sessão ou pode ser composto por meia dúzia ou mais de sessões que ocorrem durante semanas ou meses. Alguns grupos de roleplaying continuam a se reunir após a conclusão de um único episódio, interpretando os mesmos personagens nas aventuras de roleplaying em andamento. Nesse caso, os episódios se tornam parte de uma única grande história que eu chamo de narrativa de interpretação de papéis. A narrativa de RPG, às vezes chamada de "campanha" ou "crônica", pode sobreviver apenas a um único episódio, ou pode continuar a se desenrolar ao longo de muitos anos.¹⁰ (*Ibid.* p. 5)

Quanto a definição do papel e da performance do mestre e dos outros jogadores, Mackay diz que:

Durante as representações dos jogos de interpretação de papéis, a ação ocorre na imaginação dos jogadores, comunicada através de trocas verbais entre os jogadores e o mestre do jogo. No entanto, durante o desempenho de um personagem, um jogador geralmente sugere as ações de seu personagem por meio de gestos e expressões faciais. Um jogador também pode assumir um sotaque ou adicionar um tom distinto à sua voz, o que pode servir para distinguir quando o jogador está falando no personagem e quando ele fala fora do personagem. O efeito dessa troca é a criação coletiva de uma história através do jogo mútuo de todos os participantes.¹¹ (*Ibid.* p. 7)

Ao passo que Sarturi coloca a predominância da ação na imaginação dos jogadores como um problema, diante de seus interesses em aproximar o jogo da linguagem teatral, Mackay coloca esta particularidade como um elemento constituinte da performance dos jogadores, apontando para outras ações performativas que também evocam teatralidade, pois são recursos formais para efetuar a transição entre realidade e ficção ao longo do *roleplay*.

Assim, entendo que, ainda que ambos os autores busquem caminhos diferentes para compreender o RPG dentro do campo das artes, há um ponto de concordância: por mais que haja teatralidade no jogo e que este utilize de práticas próprias do teatro, existe uma sutileza

¹⁰ Livre tradução do autor, do original: "I define the role-playing game as an episodic and participatory story creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved. These performed interactions between the players' and the gamemaster's characters take place during individual sessions that, together, form episodes or adventures in the lives of fictional characters. A role-playing game varies in duration. It could be anything from a couple of hours in length to an all-night gaming marathon. The complexity of the episode or adventure concept, and the temperament or dynamics of the role-playing group. An episode might be contained within the few hours of a single session, or it might be composed of half-dozen or more sessions that take place over weeks or months. Some role-playing groups continue to meet after the conclusion of a single episode, playing the same characters in ongoing role-playing adventures. In this case, the episodes become part of a single grand story that I call the role-playing narrative. The role-playing game narrative, sometimes called "campaign" or "chronicle", may barely outlive a single episode, or it may continue to unfold over the course of many year"

¹¹ Livre tradução do autor, do original: "During the role-playing game performances, the action takes place in the players imagination, as communicated through verbal exchange between players and the gamemaster. However, in the course of performing a character, a player will often suggest his character's actions through gestures and facial expressions. A player may also assume an accent or add a distinctive lilt to his voice, which can serve to distinguish when the player is speaking in-character from when he speaks out-of-character. The effect of this exchange is the collective creation of a story through the mutual play of all participants"

nesse modo de *interpretação* que dificulta seu entendimento pelo viés teatral. Ao menos naquilo que é tido como teatro no referencial formal pressuposto dos jogadores e em estéticas relevantes, as quais também são amplamente praticadas e buscadas por quem procura fazer teatro.

Por mais que o teatro não se limite às estéticas que tem maior compromisso com a ficção, o *faz-de-conta* e o *se mágico*; a noção de performatividade capaz de abarcar o modo como o *roleplay* acontece, é relativamente recente e específica ao entendimento de um teatro pós-dramático. O qual por sua vez, também dialoga e tangencia o que hoje entendemos como performance.

Sarturi reconhece isso quando traz noções próprias da performance e compara o procedimento do jogador em sua relação com o desempenho de um papel ficcional à noção de *performer*, que por sua vez tem uma abrangência muito maior do que a noção de ator, como colocado por Féral. Inclusive, é baseado nas proposições de Féral que apresenta operações centrais à noção de performance:

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.
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 apud SARTURI, 2012. p. 49)

Baseado nessas operações, Sarturi os relaciona com o RPG da seguinte maneira:

- O “ser” na criação da ficha do personagem e na disponibilidade do jogador em performar este papel.

- O “estar” em habitar o espaço imaginado comum e aceitar suas regras coletivamente.

- O “fazer” está localizado na narrativa ficcional, onde a ação dos jogadores modifica a trama que é produzida ao longo do jogo de forma imprevisível e improvisada. Nesse sentido, a palavra e os diálogos se comportariam como ações performativas, uma vez que são estes que operam as modificações ao longo do jogo.

- O “mostrar o que se faz” é o ponto mais problemático, pois as ações no jogo de mesa não são representativas, mas sim performativas e muito próximas de um registro cotidiano. Contudo, por mais “discretas” ou minimalistas que sejam estas ações, elas podem ser lidas pelo restante do grupo como signos que remetem ao contexto de ficção.

- O “explicar o que se faz” está presente tanto no modo como as falas promovem o desenrolar do jogo, quanto nas costumeiras avaliações e rodas de conversa que sucedem as sessões de jogo para compartilhar as impressões de cada jogador. (SARTURI, 2012. p.50)

Daniel Mackay também identifica a performance como procedimento essencial para jogar o *roleplay*. Com essa afirmação, chama a atenção para o fato de que, por mais que o design de regras e a busca de alternativas (inclusive digitais) alinhadas com uma perspectiva de mimese e simulação da fantasia, que, por sua vez, apontam para uma estética realista, tenham sido o foco de boa parte dos desenvolvedores e pesquisadores dos jogos de RPG; sem performance não há jogo. É somente através da ação performativa que o jogo acontece, de modo que, em última instância, todos os elementos desenvolvidos no jogo objetivam elevar a qualidade da *performance* dos jogadores.

Nas palavras do autor:

Os jogos de interpretação de papéis emergiram de uma cultura de jogos em que o design elegante das regras e a simulação realista foram os louros pelos quais o criador do jogo se esforçou. No entanto, no jogo de interpretação de papéis, o criador das regras é apenas um agente que facilita o desempenho dos jogadores e do mestre do jogo. Regras e mecânica do jogo podem tornar a mediação de uma sessão satisfatoriamente graciosa ou frustrantemente confusa, mas é a performance da sessão que dá vida ao jogo. Um livro de regras pode ter um autor que cria as regras e o mundo do jogo, mas os verdadeiros autores do jogo de representação são os jogadores e o mestre do jogo. É possível que um jogo RPG seja jogado sem os apetrechos normais (livro de regras, dados, compêndio de tabelas de referência, figuras em miniatura) do jogo; no entanto, é impossível que o RPG seja realizado sem a *performance art*¹². (MACKAY, 2001. p. 2)

Logo, temos dois autores que afirmam que:

1- O jogador de RPG está mais próximo do *performer* do que do ator.

2- A performance é o elemento central do jogo de RPG, dado que sem um procedimento de *performance art* a prática do *roleplay* é impossível.

Sendo assim, posso afirmar que o jogador de RPG, no *jogo de interpretação de papéis*, não *interpreta: performa*. Ainda que o conceito de interpretação possa englobar a questão performativa, considero mais frutífero para a compreensão da estrutura formal da construção

¹² Livre tradução do autor, do original: “Role-playing games emerged from a gaming culture where elegant rules design and realistic simulation were the laurels for which the designer of the game strove. However, in the Roleplaying Game the ruler are but a framework that facilitates the performance of the players and the gamemaster. Rules and game mechanics may make the arbitration of a session either satisfyingly graceful or frustratingly confusing, but it is the performance of the session that brings the game to life. A rulebook may have an author who designs the rules and game world, but the true authors of the role-playing game are the players and the gamemaster. It is possible for a role-playing game to be played without the normal accouterments (rulebook, dice, compendium of reference charts, miniature figures) of the game; however, it is impossible for a role-playing game to be played without performance art”.

poética pelo RPG de mesa, abordá-la diretamente a partir do campo teórico próprio da *performance art*.

A *performance art* é um campo teórico, conceitual e prático marcado por hibridismos e por um flerte constante com o *real*, o *presente*, o *cotidiano* e o *ordinário*, de modo que sua definição precisa é uma tarefa quase impossível. Como é posto por Maria Beatriz de Medeiros:

Não se trata de rotular uma linguagem artística, que talvez seja aquela que mais tenta ludibriar as classificações dos críticos e jornalistas, mas, como muito bem colocou Bert O. States, em seu texto *Performance as metaphor*, o que importa é saber o que acontece quando confrontamos o fenômeno da performance como algo a ser definido. Ele afirma não estar interessado em dar o título de performance a algumas atividades, mas sim em “saber por que e sob que condições estamos confortáveis” (1996: 1) denominando-as performance. (MEDEIROS, 2016. p. 2)

Seguindo, Medeiros fala acerca da relação desta linguagem com elementos contundentes da própria concepção arte, tais como mercado, autoria e materialidade.

A performance é uma exterioridade diante do mercado de arte. Sendo obra de arte efêmera, ela está muito longe de ser objeto de consumo. Sendo imaterial, ela se nega como bem de consumo. Percepção e sensação. Sendo muitas vezes realizada em grupo, ela desfia o conceito de autoria. Aberta à participação do espectador (interator), ela radicaliza seu caráter gasoso. (*Ibid.* p. 3)

Neste segundo trecho já é possível encontrar alguns pontos pelos quais o RPG de mesa pode ser relacionado à performance. Primeiramente, enquanto jogo, é efêmero e sem pretensão a tornar-se obra, logo é exterior ao mercado da arte e sua performance não é um produto, ainda que o jogo em si o seja. Depois, como dispositivo para criação coletiva de narrativas ficcionais, também problematiza o conceito de autoria. Por fim, também é uma obra aberta à participação do espectador, pois é através desta participação que a própria narrativa se constitui.

Nesse caso, tomo como “espectadores” os próprios jogadores, que eventualmente assumem essa posição ao longo da dinâmica do jogo. É importante entendê-los nesse papel, pois é através da relação *performer x espectador* que surge o “espaço-outro” citado por Féral e que, por sua vez, permite a emergência da ficção. Sarturi coloca tal relação em seu trabalho e afirma que tornar-se espectador do jogo do outro é um procedimento fundamental para que possa-se interagir e, conseqüentemente, tornar-se um coautor, estabelecendo assim o espaço-outro essencial à teatralidade. (SARTURI, 2012. p. 50)

Prosseguindo nas definições de Medeiros, temos que:

A performance é carinho por ser metamorfose: inédita, efêmera, translinguística, grupal, intersubjetividade. Ela se inventa a cada atuação relacionando-se com o espaço específico onde se dá. Improviso. Ela é linguagem sem gramática, sem léxico. Não funda conceitos, testa, experimenta. Realiza-se e nada conclui. Deixa o interator abandonado à sua percepção desestabilizada. (MEDEIROS, 2016. p. 3)

Novamente, identifico ressonância entre a prática do RPG e a performance. O RPG de mesa é grupal e intersubjetivo por natureza, tanto no que diz respeito ao enlaçamento dessas subjetividades na construção da narrativa, quanto na interação social que é parte inevitável da sessão de jogo. O jogo é improvisado e sempre inédito, completamente condicionado às situações específicas do espaço em que se dá, o que inclui: materiais utilizados, local escolhido, indivíduos participantes e o que mais faça parte da sessão de jogo. E, principalmente, o RPG de mesa é translinguístico, pois:

- Usa de diversas formas de arte para ambientar o jogador dentro da estética proposta. Isso inclui tanto *arte para game*, como as ilustrações, livros, contos e outros elementos; como obras de arte canônicas ou consagradas na cultura popular, como os filmes, livros e outras obras ficcionais que são apontadas como referência para os jogadores.

- Usa de práticas isoladas apropriadas de diferentes linguagens artísticas e as reorganiza dentro de uma lógica própria, aproximando-se e afastando-se destas conforme é conveniente para o *sistema* utilizado. Como exemplos é possível citar a representação mimética e a construção de narrativas “literárias”.

- Ainda que construa uma camada poética devido a sua relação estreita com a ficcionalidade, é, sobretudo, um jogo e um produto de mercado voltado para o entretenimento.

A autora também apresenta a performance e seu espaço como fluxo, impermanência e circunstância, afirmando-a como uma *ciência nômade*:

Pensemos também na ideia de fluxo para pensar o espaço da performance. Sendo fluxo, fluido, mas sobretudo gasoso, o espaço da ciência nômade deve ser necessariamente todo o espaço: espaço ‘público’, a rua, o espaço institucionalizado, a praia, lá onde você caminha, lá onde me sento para ler na rua. (*Ibid.* p. 6)

Sendo a performance uma *ciência nômade* que *deve* ser todo espaço, também é pertinente à própria linguagem alastrar-se e engolir mesmo aquilo que, inicialmente, não seria campo da arte. Consequentemente, o próprio conceito apresentado pela autora aponta para movimento quase natural de atração daquilo que lhe é externo para que torne-se forma performativa.

Essa ideia se sustenta quando Medeiros fala diretamente da relação entre a arte e a linguagem performativa, afirmando que:

A arte, a partir da linguagem artística performance, se abre para possibilidades de permutas inéditas. Trata de levar uma ideia ao público, levar certos instrumentos, alguns papéis, ou apenas palavras, e com esses poucos ou muitos elementos tentar suscitar no público uma reação que o torne realmente interator, quiçá *flâneur*. É o ser humano, todo e qualquer, a quem se dá a palavra. (*Ibid.*)

Claramente, este entendimento de performance comporta e deseja permutas inéditas. Deseja apropriar-se práticas distintas e valoriza a interação entre público e obra, o que é, exatamente, o próprio modo de construir narrativa do RPG. Sua forma é interação pura, sem a qual o jogo não faz sentido e torna-se impraticável. Enquanto dispositivo para criar narrativas, o RPG é a sistematização de um modo para *dar a palavra*, proporcionar expressividade e estimular a criação. É proposta que convida o outro a colaborar na construção poética através da enunciação, mediado por instrumentos tão diversos quanto o número de jogos existentes, como é o caso dos livros de regras (como objeto), das próprias regras, dados, fichas, lápis e caneta nos produtos analisados.

Com o exposto até aqui já temos um aporte conceitual que dá conta de duas das dimensões identificadas como fundamentais, sem hierarquizá-las dentro da sua linguagem: a criação ficcional e a intervenção das mecânicas. Resta encontrar o espaço para a dimensão de encontro social e interação humana real, espontânea e despreziosa. Nesse caso, Medeiros adiciona que:

O significado de uma performance depende de um reconhecimento de si no outro. O toque tenta sentir o outro. O carinho é permuta efetiva. Desejo de encontro. A performance art traz para a arte elementos desse desejo de compartilhar. Aisthesis. Realizada ao vivo, ela permite interação de seres desejanter e isso é o que consideramos característica maior da performance. (*Ibid.* p. 10)

No aspecto social, o RPG é encontro e permuta. Não à toa, os livros dos jogos, os pesquisadores e os próprios jogadores relatam o potencial de desenvolvimento de laços afetivos entre os participantes de um grupo de jogo. Jogadores, comumente, tornam-se amigos e, quando jogam, interagem a partir do desejo de compartilhar de um processo lúdico e criativo. Se, por um lado, Sarturi aponta as “conversas paralelas” e a “interação pura” como elementos que enfraquecem o “eminente teatro”, acabando por buscar recursos próprios do teatro para minimizá-los; na perspectiva de Medeiros eles constituem a própria linguagem artística da performance. Mais do que isso: a interação entre seres desejanter é uma característica maior da performance, de modo que essa particularidade da forma de construir narrativa no RPG de mesa ganha uma potência especial dentro da linguagem performativa.

Ao final do artigo, a autora conclui afirmando que “o espaço da performance pode ser o entre espaço onde subjetividades se propõem ao jogo.” (*Ibid.* 10), o que, obviamente, descreve precisamente o que fazem os jogadores durante o *roleplaying game*.

Como podemos ver, a estética performativa abarca perfeitamente todos os elementos que compõem a prática do jogo de RPG sem que seja necessário modificá-los de qualquer

forma. Bastaria, portanto, apenas uma intencionalidade para que determinada prática de RPG operasse como obra de *performance art*.

Tomando como pressuposto o entendimento de performance por Maria Beatriz de Medeiros (2016), retorno à obra de Mackay (2001) para apresentar os procedimentos formais performativos identificados por ele na prática RPGística.

Apesar de ser um jogo majoritariamente oral e que se completa na imaginação dos jogadores, em consonância com a delimitação de Vidor adotada por Sarturi, a teatralidade tem um papel fundamental na consolidação da experiência de jogo. Esta, se expressa por meios dos gestos, expressões e outros recursos performáticos utilizados pelos jogadores para evidenciar a alternância entre as diferentes instâncias de enunciação utilizadas no jogo:

- A fala em contexto ficcional;
- A fala descritiva das ações dos personagens e instrumental para com finalidade mecânica;
- A fala informal entre os jogadores.

Sobre a relação entre a imaginação e a performance de jogo, Mackay estabelece um paralelo entre os *game designers* e o Mestre de RPG.

Para entender essa relação, é importante lembrar da interação entre os jogos de RPG e as diferentes mídias narrativas ao longo dos anos, como apresentado no primeiro capítulo. O diálogo de diferentes mídias, somado à produção de material narrativo complementar com a função de expandir universos ficcionais já existentes, criou um modo de produção ficcional bastante particular na indústria de entretenimento.

Grandes franquias (como a Marvel, por exemplo), lançam produtos em diferentes linguagens e expandem seus universos ficcionais ao longo de anos, de modo que hoje é possível reconhecê-los como mundos “vivos”, em constante transformação e dotados de uma consistência narrativa própria.

Assim, a constante e gradativa troca entre RPG, cinema, literatura, jogos digitais, ambientes virtuais e outros produtos do mercado de entretenimento consolidaram o que Mackay chama de “Ambientes Imaginários de Entretenimento”.

Nesse tipo de ficção o autor comporta-se quase como um historiador: sua função não é contar somente uma linha de ações, mas criar um universo imersivo e verossímil. Cada obra surge para trazer luz a um novo local e aspectos deste universo, convidando o leitor/jogador/espectador a participar e desbravar este *outro* mundo. O público consome esse universo ficcional através de uma trajetória própria, conforme as possibilidades das linguagens formativas utilizadas na produção de cada obra ligada a este universo. Tal consistência dá aos

consumidores a sensação de verossimilhança, na medida em que enxergam coerência na expansão da narrativa que perpassa os diversos fragmentos desse material.

Na verdade, estamos criando uma ficção, não uma simulação: lidando não com a realidade, mas com a impressão da realidade, até a impressão da realidade ficcional. Essa realidade ficcional pode ser aquela em que meninos de fazenda não treinados podem abater soldados de elite, onde você pode balançar em candelabros sem que a corrente se quebre, onde os criminosos sempre cometem três erros estúpidos. Também pode ser uma interpretação totalmente realista da Inglaterra medieval, completa com bebês mortos e merda de cavalo. Que tipo de realidade estamos falando é uma questão para o árbitro; é uma questão de gosto, ou temperamento artístico. Seja o que for, devemos permitir-nos absorver nele: aceitá-lo como real, querer passar algum tempo lá.¹³ (RILSTONE apud MACKAY, 2001. p. 28)

Nesse sentido, o trabalho do *game designer* e do Mestre de *RPG* é convencer o jogador a investir seu tempo desbravando este universo através do seu personagem. O personagem é o elo que cria um ponto de contato imaginário entre a realidade do jogador e o *ambiente imaginário de entretenimento*.

Esse elo se estabelece a partir daquilo que une os infinitos jogos possíveis dentro de cada sistema de *RPG*: suas configurações e regras. Baseado nelas surgem todas as múltiplas faces destes universos, gerando uma sensação muito específica em seu público: a sensação de um mundo compartilhado e vasto, pois a obra não termina em um único autor ou numa única história. Ela sobrevive em diferentes linguagens, propostas e performances de jogo.

Dentro do jogo de *RPG*, o mestre insere uma narrativa própria inserida naquilo que já está dado pelo *ambiente imaginário de entretenimento*.

Contudo, ele tem a liberdade de selecionar quais partes vai levar em consideração e, eventualmente, no que irá inovar, bastando apenas comunicar e acordar com os jogadores quais serão suas regras. Sendo assim, o mestre tem 3 possibilidades de ação:

1- O mestre decide tudo dentro do universo do jogo, agindo como o único árbitro para tudo aquilo que não envolve a ação do jogador.

2- O mestre abre seu universo para todos os lançamentos oficiais da franquia que está jogando, mantendo-se atualizado com os produtos e seguindo a linha proposta pelos criadores do sistema.

¹³ Livre tradução, do original We are, indeed, creating a fiction, not a simulation: dealing not with reality but with impression of reality, even the impression of fictional reality. That fictional reality may be one in which untrained farm boys can shoot down elite soldiers, where you can swing on chandeliers without the chain breaking, where the criminals always make three stupid mistakes. It may also be a wholly realistic interpretation of medieval England, complete with dead babies and horse shit. What type of reality we are talking about is a matter for the referee; it is a matter of taste, or artistic temperament, Whatever it is, we should be allowed to become engrossed in it: to accept it as real, to want to spend some time there.

3- O mestre cria um sistema híbrido, onde alguns materiais da franquia são utilizados e outras regras são propostas como “regras da mesa”. Ou seja, regras e materiais próprios, acordados com os demais.

A partir de algum desses modos, o mestre ativa o *ambiente imaginário de entretenimento*, no qual os jogadores poderão performar o *roleplay* em um espaço não teatral, porém dotado de teatralidade. Afinal, este utiliza de procedimentos que permitem identificar uma cisão do campo ficcional com o real/cotidiano. Tais procedimentos acabam gerando este *espaço-outro*, através da qual os jogadores transitam entre os diferentes registros que se justapõem, donde olham e permitem serem olhados. Sendo assim, descreve o “Ambiente Imaginário de Entretenimento” como:

A ideia do ambiente imaginário de entretenimento é uma extensão da definição de ambiente de entretenimento de Brooks McNamara, apresentada em um discurso na Popular Entertainment Conference. Neste artigo, McNamara define o ambiente de entretenimento como um “espaço não teatral para fins de performance”, em que “o espectador é completamente móvel e apresenta um grande número de opções em torno das quais ele organiza seu próprio “evento”. A diferença definidora entre “ambientes de entretenimento” e “ambiente imaginário de entretenimento” é criada pelas performances dos jogadores. O último segue um padrão análogo ao primeiro, exceto pelo fato de que seus contornos e topografias são modelados não por pá, estaca de barraca, avenida ou grade, mas por meio de uma interface material que permite ao participante experimentar o imaginário de maneira concreta. Uma interface pode ser qualquer coisa, desde a descrição oral de cenário de um *gamemaster* (romances), uma tira de filme celuloide (cinema) ou a projeção de tubo catódico de uma tela de computador (videogames para PC). O resultado não é um ambiente físico temporariamente transformado, mas um mundo imaginário reconceptualizado¹⁴. (*Ibid.* p. 33)

É sob a luz deste conceito de *ambiente imaginário de entretenimento* que o autor aprofunda-se nas questões formais que trazem paralelos mais evidentes com a performance e o teatro.

Abrindo essa discussão, apresenta um paralelo trazido por Brooks McNamara comparando o ambiente imaginário de entretenimento com a organização de um parque de diversões:

Em um parque de diversões - o que Brooks McNamara chama de ambiente de entretenimento - a “organização do ambiente é calculada com mais cuidado do que

¹⁴ Livre tradução do original: “The idea of the imaginary-entertainment environment is an extension of Brooks McNamara’s definition of the entertainment environment, delivered in an address at the Popular Entertainment Conference. In this paper, McNamara defines the entertainment environment as a “nontheatrical space for the purposes of performance,” where “the spectator is completely mobile and presented with a large number of choices around which he organizes his own ‘event’” (n.d 9). The defining difference between entertainment environments and imaginary-entertainment environments imaginary space is created for the role-players’ performances. The latter follows a pattern analogous to the former except for the fact that its contours and topographies are shaped not by spade, tent stake, avenue, or railing, but through a material interface that allows the participant to experience the imaginary in a concrete way. An interface could be anything from a gamemaster’s oral description of setting (novels), a celluloid strip of film (cinema), or the cathode-tube projection of a computer screen (pc video games). The result is not a temporarily transformed physical environment but a reconceptualized imaginary world.

parece ser, e os espectadores têm menos liberdade de escolha do que podem imaginar¹⁵. (*Ibid.* p. 37).

Com isso ele chama atenção para o fato de que, por mais que esse tipo de ambiente chame à interação o espectador/jogador e lhe dê certa liberdade de jogo, existem uma série de forças presentes na própria organização e design do evento/jogo que direcionam a ação do espectador/jogador para certos acontecimentos.

Assim, este *ambiente imaginário de entretenimento* não é uma imitação da vida, mas uma simulação dentro daquilo que Jean Baudrillard define como “simulacro”:

A simulação não é mais a de um território, um ser referencial ou uma substância. É a geração por modelos de um real sem origem ou realidade: um hiper-real. O território não precede mais o mapa, nem sobrevive¹⁶. (BAUDRILLARD apud MACKAY, 2001. p. 37).

Em seguida, complementa a ideia com uma citação de Barthes em seu artigo “*The Sctucturalist Activity*” (1992):

Criação ou reflexão não são, aqui, uma “impressão” original do mundo, mas uma verdadeira fabricação de um mundo que [sic] se assemelha ao primeiro, não para copiá-lo, mas torná-lo inteligível. É de pouca importância se o objeto inicial passível de atividade simulacro é dado pelo mundo de uma maneira já montada [...] ou ainda disperso [...] se esse objeto inicial é extraído de uma realidade social ou de uma realidade imaginária. Não é a natureza do objeto copiado que [sic] define uma arte (embora esse seja um preconceito persistente em todo realismo), é o fato de que o homem acrescenta a ele na reconstrução; técnica é o próprio ser de toda a criação.¹⁷ (BARTHES apud MACKAY, 2001. p. 38)

Uma vez delimitado o que toma por estes “ambientes simuladores da realidade”, tais como os jogos narrativos em *ambientes imaginários de entretenimento*, passa a evidenciar as similaridades entre simulação, arte e jogar. Começa esta argumentação citando o trabalho de Uri Rapp “*Simulation and Imagination: Mimesis as Play*”, no qual Rapp afirma que a convergência entre simulação, arte e jogo está no fato de que ambas têm este aspecto de confronto com a realidade de modo inerente. Tal como o artista, quem simula ou interpreta também está “dando uma nova natureza à natureza”, porém “aperfeiçoada” pela ação do homem.

¹⁵ Livre tradução do original: “In an amusement park - what Brooks McNamara calls an entertainment environment - the “organization of the environment is more carefully calculated than it would appear to be, and spectators have rather less freedom of choice than they might imagine.”

¹⁶ Livre tradução do original: “Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor does it survive it.

¹⁷ Livre tradução do original: “Creation or reflection are not, here, an original “impression” of the world, but a veritable fabrication of a world which [sic] resembles the first one, not in order to copy it but to render it intelligible. It is of little consequence whether the initial object liable to the simulacrum-activity is given by the world in an already assembled fashion... or is still scattered... whether this initial object is drawn from a social reality or an imaginary reality. It is not the nature of the copied object which [sic] defines an art (though this is a tenacious prejudice in all realism), it is the fact that man adds to it in reconstructing it; technique is the very being of all creation.

No caso dos RPGs de mesa considerados, isso se dá em dois níveis:

Primeiramente, temos a própria interpretação e proposta do *game designer* de uma “nova natureza” verossímil. O desenvolver concretiza uma pulsão criativa ao planejar o jogo, as regras e o sistema de simulação de cada RPG.

Depois, o *mestre* do grupo se apropria desse material e exerce uma nova intervenção sobre a proposta de simulacro do *game designer*. Nesse processo, seleciona aquilo que julga mais conveniente e acrescenta seus próprios referenciais e impulsos criativos para organizar sua própria campanha.

Entretanto, com base em depoimentos próprios de experiências de jogo do autor (às quais somo minha própria experiência como jogador, pois vivenciei situações semelhantes), há o reconhecimento de que o sistema desenvolvido pelos criadores do produto funciona como um dispositivo para instrumentalizar a performance de *roleplay* do grupo.

Ainda que haja uma recusa aos cenários do jogo e uma opção por desenvolver este universo ficcional de modo mais autoral possível, as mecânicas propostas pelos desenvolvedores são cruciais para manter esta “máquina” em movimento e dar sustentação à performance. O que, por sua vez, leva-me a inferir que estas são o elemento central das práticas RPGísticas.

Nessa perspectiva, a mecânica funciona como uma espécie de *Poética* (no sentido de guia formal, como foi tomada a *Poética* aristotélica para as estéticas classicistas) para a performance e construção poética de que cada jogo. Esta, por sua vez, é o que diferencia o resultado estético e prático de diferentes jogos, resultando em experiências e performances completamente diferentes, ainda que compartilhem do mesmo universo ficcional. A “máquina de criar narrativas” é, portanto, uma metáfora para as próprias regras do jogo e a *fábula*, seu combustível.

Então, ignorar ou minimizar os efeitos formais (resultantes do *modo* como essa máquina opera) sobre a performance que origina a narrativa enfraquece aquilo que é mais contundente dentro do RPG de mesa. Uma subversão que não se faz necessária quando o jogo é compreendido à luz da *performance art* e que pode ser, inclusive, evidenciada enquanto um diferencial, pois carrega o “ineditismo” citado por Medeiros. Afinal, atrai para a arte um procedimento de criação poética, no mínimo, incomum, se comparado às formas de construção narrativa já exploradas em outras linguagens.

Com isso, chego na análise fenomenológica da performance no jogo de RPG, realizada por Daniel Mackay. O primeiro ponto explorado é a questão da identidade dentro da performance do *roleplay*:

Essa identidade é diegética (no jogo) e não-diegética (no mundo real). Inclui tanto a identidade social do jogador, que é criada durante e ao redor da performance da narrativa, quanto a identidade fictícia do personagem-jogador, que é criada dentro da performance da narrativa.¹⁸ (*Ibid.* p. 48)

Para evidenciar essa dimensão performativa, o autor utiliza como referencial teórico Richard Schechner, propondo-se a aplicar, ao RPG, um modelo de performance apresentado em seus estudos. Esse modelo é definido através da interligação de uma série de conceitos, vide:

O drama é estreito, narrativa verbal, permite pouca improvisação; existe como um código independente de qualquer transmissor individual; é, ou pode ser facilmente transformado em um texto escrito. Um roteiro - que pode ser rígido ou flexível - é um plano para um evento tradicional [...] ou é desenvolvido durante os ensaios para se adequar a um texto específico, como no teatro ocidental ortodoxo. O teatro é o conjunto visível / sônico de eventos que consiste em componentes conhecidos [...] ou em uma partitura inventada durante o ensaio [...]. Até certo ponto, o teatro é o aspecto visível do roteiro, a topografia exterior de um mapa interior. A performance é o círculo mais amplo possível de eventos que se condensam em torno do teatro. O público é o elemento dominante de qualquer performance¹⁹. (SCHECHNER apud MACKAY, 2001. p. 49)

Fundamentado nessa delimitação conceitual, Mackay parte para a identificação dos elementos em comum entre ambas as práticas. Começando pela relação com o drama:

O livro de regras do *roleplaying game* - o "código independente de um transmissor individual" - é análogo à narrativa verbal e tensa do teatro dramático. Embora existam diferenças entre um texto dramático convencional e um *roleplaying game*, elas derivam da natureza distintiva de duas formas de performance²⁰. (*Ibid.* p. 49)

Ao passo que as regras agem como um texto dramático tradicional (apesar de flexível) – isto é, um material escrito por alguém alheio ao presente da cena e que tem o objetivo de ditar como e o que deve ser feito -, a performance de jogo é sempre única e acontece apenas no momento presente. Por mais de que sobreviva parcialmente na memória dos jogadores e nas anotações feitas durante as sessões de jogo, é essencialmente efêmera: tal qual o teatro.

Portanto, as regras servem para trazer um terreno seguro e comum onde todos possam jogar e improvisar conforme convenções que estruturam formalmente o *roleplay*.

Sendo assim, considera que:

¹⁸ Livre tradução do original: “This identity is both diegetic (in the game) and nondiegetic (in the real world). It includes both the social identity of the player, which is created during and around the narrative’s performance, and the fictional identity of the player-character, which is created within the narrative’s performance.”

¹⁹ Livre tradução do original: “Drama is tight, verbal narrative, it allows for little improvisation; it exists as a code independent of any individual transmitter; it is, or can easily be made into, a written text. A script - which can be either tight or loose - is either a plan for a traditional event[...] or it is developed during rehearsals to suit a specific text as in orthodox Western theater. The theater is the visible/sonic set of events consisting either of well-known components[...] or of a score invented during rehearsal[...] To some degree the theater is the visible aspect of the script, the exterior topography of an interior map. Performance is the widest possible circle of events condensing around theater. The audience is the dominant element of any performance.”

²⁰ Livre tradução do original: “The role-playing game rulebook - the “code independent of any individual transmitter” - is analogous to the tight, verbal narrative” of dramaturgical theater. Although there are differences between a conventional dramatic text and a role-playing game, they stem from the distinctive nature of two performance forms.

O *roleplaying game* exibe uma narrativa, mas essa narrativa não existe até o desempenho real. Ele existe durante todos os episódios de *roleplaying game*, seja como memória ou como uma transcrição escrita real dos jogadores ou do mestre do jogo. [...] Ele nunca existe como um código independente de todo e qualquer transmissor, como sugere a definição de drama de Schechner. Enquanto o drama do modelo de Schechner é tanto o código independente quanto a narrativa verbal, o drama do desempenho de um jogo de interpretação de papéis é o sistema de jogo publicado e o ambiente imaginário de entretenimento que compreende as regras - ambas existentes como códigos independentes dos jogadores enquanto indivíduos. Assim, podemos falar de diferentes performances do drama de *Dragonlance* ou de um *White Wolf's Wraith: The Oblivion*, assim como podemos encontrar diferentes performances de Casa de Bonecas de Ibsen ou de Beckett Esperando Godot²¹. (MACKAY, 2001. p. 50)

Logo, o sistema de regras oferece uma delimitação na forma de execução do *roleplay*. Em contraponto, a atualização desses procedimentos no contexto específico da performance de jogo atravessa a prática. O encontro entre o material fechado do produto escolhido, a subjetividade criativa dos jogadores e as implicações do espaço resultam em uma transformação que a torna única.

No que tange ao roteiro, Mackay ressalta que o RPG não contém apenas o drama (sistema de regras e ambiente ficcional narrativo), mas também conta com as contribuições individuais dos jogadores para esta narrativa. Diferente da definição de roteiro proposta por Schechner, que prevê um “planejamento para um evento tradicional” ou uma sistematização do que é desenvolvido nos ensaios, o roteiro do RPG é aberto e colaborativo. Em função dessa característica, ele é a soma da trajetória planejada pelo mestre em cada episódio, com os desejos de cada jogador sobre a ação de seus personagens. Incluindo, também, a execução destes ao vivo: a performance de jogo.

Em encontro da aproximação que citei acima entre a *Poética* aristotélica e as regras do jogo de RPG, é trazida a definição do mestre de RPG e sociólogo Gary Alan Fine: “não para ser pretensioso, mas as regras para *D&D* são como a *Poética* de Aristóteles, se você preferir. Eles me dizem como montar uma boa peça. E um [mestre do jogo] é o dramaturgo que lê essas coisas e monta sua peça²².” (FINE apud MACKAY. 2001. p. 51)

²¹ Livre tradução do original: The role-playing game exhibits a narrative, but this narrative does not exist until the actual performance. It exists during every role-playing game episode, either as a memory or as an actual written transcription by the players or gamemaster. [...] It never exists as a code independent of any and all transmitters, like Schechner's definition for drama suggests. Whereas the drama of Schechner's model is both the independent code and the verbal narrative, the drama of the role-playing game performance is the published game system and the imaginary-entertainment environment comprising the rules - both of which exist as codes independent of the individual players. Thus, we can speak of different performances of *Dragonlance* drama or a *White Wolf's Wraith: The oblivion* drama, just as we can find different performances of Ibsen's *Doll's House* or Beckett's *Waiting for Godot*.

²² Livre tradução do original: “Not to be pretentious, but the rules for *D&D* are like Aristotle's *Poetics*, if you will. They tell me how to put together a good play. And a [gamemaster] is the playwright who reads these things and puts his play together”.

Com isso, relacionando a ideia de “boa peça” com uma noção de elevação da qualidade da performance executada através do *roleplay*, aponta que quanto maior for a contribuição dos outros jogadores para a criação da narrativa, melhor é a qualidade do jogo e da performance. Desse modo, ele acaba fazendo uma divisão entre o teatro do RPG (o qual entendo, aqui, como baseado no conceito de drama) e a performance:

Separar o teatro do RPG da performance do RPG é uma distinção interessante por causa da falta de divisão entre performer e espectador. O RPG simplesmente não possui observadores que permanecem separados da ação. No entanto, tal distinção entre performer e espectador é inerente à separação de Schechner entre essas duas categorias: "o público é o elemento dominante de qualquer performance" (1988, p. 81). Pode-se ficar tentado a dizer que essas duas categorias se fundem no RPG. No entanto, uma distinção útil pode ser feita aqui. No RPG, o teatro é o, ocasionalmente visível, "conjunto sônico / visível de eventos", o qual, às vezes, também é escrito, que ocorre ao redor da mesa *no contexto do jogo* e está disponível apenas para os personagens-jogadores e os personagens não-jogadores (NPCs) controlados pelo Mestre. Uma performance do RPG, por outro lado, é o conjunto de eventos disponíveis para os próprios jogadores e o mestre, o qual inclui todas as interações dos personagens (o teatro), além dos comentários e eventos fora do personagem. Essa distinção se baseia no reconhecimento dos quadros de referência existentes no jogo²³. (MACKAY, 2001. p. 53)

Na percepção do autor, estes “quadros de referência” são as diferentes dimensões de significado e enunciação entre as quais os jogadores estão constantemente transitando. Para sustentar esta afirmação cita novamente o sociólogo Gary Alan Fine, que, por sua vez, utilizou da teoria de Erving Goffman para identificar 3 distintos “mundos finitos de significado” dentro da performance de jogo no RPG. Os 3 níveis de significado na performance seriam:

1. O quadro social habitado pela pessoa;
2. O quadro do jogo habitado pelo jogador;
3. O quadro do mundo do jogo habitado pelo personagem.²⁴ (*Ibid.* p. 54)

A alternância entre estes 3 quadros seria, portanto, o princípio estético da performance dentro do jogo de RPG. Assim:

A extensão da troca de quadros pode ser vista como uma função de engajamento. Os jogos são projetados para fornecer sistemas de experiência "engajantes", nos quais os participantes podem ser “apanhados”. De fato, os indivíduos são "apanhados" nos

²³ Livre tradução do original: “Separating the theater of the role-playing game from the performance of the role-playing game is an interesting distinction because of the lack of performer-spectator division. Role-playing games simply do not have observers who remain apart from the action. However, this distinction between performer and spectator is inherent in Schechner’s selection between these two categories: "the audience is the dominant element of any performance" (1988, p. 81). One might be tempted to say that these two categories merge in the role-playing game. However, a useful distinction can be made here. In RPG, the theater is the "sonic / visible set of events", which is sometimes written as well, that occurs around the table within the context of the game and is only available to player characters and non-player characters controlled by the gamemaster. The RPG performance, on the other hand, is the set of events available to players themselves and the gamemaster, which includes all character interactions (theater), as well the out-of-character remarks and events. This distinction is predicated upon a recognition of existing frames of reference in the game.”

²⁴ No original: “The social frame inhabited by person; The game frame inhabited by player; The gaming-world frame inhabited by character.”

jogos de fantasia; no entanto, esse engajamento é um envolvimento cintilante - depende dos eventos que ocorrem no mundo do jogo²⁵. (FINE apud MACKAY, p. 55)

Nesse ponto, Mackay apresenta certa discordância de Fine. Ele contrapõe esta valoração não hierárquica da alternância entre os quadros, com o argumento de que o jogo torna-se mais interessante, conforme a imersão ficcional dos jogadores.

Ou seja, quanto melhor o jogo, menor seria a necessidade de alternar para outros níveis de significado, além da camada do “ambiente imaginário de entretenimento”. Insistindo nessa percepção, sugere a existência de uma organização diferente destes quadros de referência, com o sendo subdivisões de dois grandes grupos: *in-character* (dentro do personagem) e *out-of-character* (fora do personagem).

Para sustentar seu raciocínio, o autor parte das ideias de J. L. Austin acerca dos usos da linguagem, sintetizando seu entendimento desta teoria. Isso se dá na apresentação de dois usos possíveis para a mesma: constativo e performativo. Em suas próprias palavras:

Existem dois tipos de linguagem: uma que descreve e indica - a constativa - e a que executa atos performativos - a performativa. Um dos quadros *in-character*, que designo como performativo, ocorre quando a fala em primeira pessoa de um jogador coincide com a enunciação. [...] O quadro constativo ocorre quando o gamemaster descreve configurações e situações para os jogadores no personagem e na segunda pessoa²⁶. (MACKAY, 2001. p. 55)

Nessa perspectiva, a fala *in-character* é performativa, pois concretiza uma ação ficcional, ou seja, uma jogada, dado que agir sobre a ficção e interferir no seu desenvolvimento é o procedimento básico da criação narrativa conforme o RPG.

Já a fala *out-of-character* é constativa no que diz respeito à aplicação das regras e descrições necessárias à ambientação narrativa, por isso tem finalidade utilitária para servir de parâmetro para a ação performativa do jogador. Além disso, a linguagem constativa costuma ser endereçada ao jogador enquanto este performa sua personagem em primeira pessoa, logo uma interação que emerge da relação entre dois quadros distintos.

Fora do personagem também existe a narração distanciada, em terceira pessoa, que é caracterizada pela oralização que aproxima os jogadores do contador de histórias, sem identificação com o personagem em primeira pessoa.

²⁵ No original: “The extent of frame switching can be seen as function of engrossment. Games are designed to provide ‘engrossable’ systems of experience in which participants can become caught up. In fact, individuals do get ‘caught up’ in fantasy gaming; however, this engrossment is a flickering involvement - it depends on events that occur in the game world.”

²⁶ No original: “There are two kinds of language: one that describes and indicates - the constative - and one that enacts or performs - the performative. One of the *in-character* frames I designate as the performative, which occurs when a player’s first-person *in-character* utterance, coincides with the enunciation. [...] The constative frame occurs when the gamemaster describes settings and situations to the players *in-character* and in the second person.”

Baseado nessas distinções, o autor propõe um novo esquema acerca dos níveis de significação, dividindo-os em 5:

- 1- O quadro social habitado pela pessoa
- 2- O quadro do jogo habitado pelo jogador
- 3- O quadro narrativo habitado pelo narrador
- 4- O quadro constativo habitado pelo “endereçador”
- 5- O quadro performativo habitado pelo personagem²⁷. (MACKAY. 2001 p. 55)

Com esses 5 níveis de enunciação, Mackay considera dar conta de apresentar os outros dois aspectos do esquema proposto por Schechner: teatro e performance. Os quadros de referência ligados ao ambiente imaginário e que são da ordem dos personagens dos jogadores são o “teatro” da narrativa de RPG.

Já o conjunto de todos eles, incluindo tanto os quadros *in-character* quanto *out-of-character* constituem o aspecto performativo do jogo.

A distinção entre o teatro do RPG e a performance de jogo, portanto, é uma consideração diegética. É a ação *in-character* - algo que meu personagem conhece e participa - ou *out-of-character* - algo que meu personagem desconhece, mas eu, como jogador, estou participando de qualquer maneira, mesmo que seja como espectador. - Essa distinção é uma consideração importante ao tentar entender o contexto no qual uma ação ou exclamação específica por parte do jogador se encaixa. A distinção entre o teatro do RPG, com seus personagens participantes, e da performance do RPG, com seus jogadores e Mestre alternando entre os quadros, corrobora a observação de Schechner de que há um continuum de “intervalos claramente observáveis entre as experiências dos artistas e audiências em todos os tipos de performances”²⁸. (MACKAY, 2001. p. 57)

Nesse sentido, o ato de jogar RPG pode ser enquadrado dentro dos conceitos de performance devido a estas constantes quebras na experiência de artistas e espectadores, alternando papéis e quadros de referências que criam um espaço híbrido, onde todas estas dimensões coexistem, se entrelaçam e são evidentes nesta prática, operando como um procedimento único de criação poética.

Em contrapartida, discordo da ideia de que a permanência no registro ficcional seja, necessariamente, um indicativo da qualidade do jogo. Considerando que a abordagem conceitual pelo viés da performance, como visto a partir da delimitação de Maria Beatriz de

²⁷ No original: “1- The social frame inhabited by the person; 2- The game frame inhabited by the player; 3- the narrative frame inhabited by the raconteur; 4- the constative frame inhabited by the addresser; 5- the performative frame inhabited by the character. “

²⁸ No original: “The distinction between the theater of the RPG and the role-played performance, then, is a diegetic consideration. Is the action *in-character* - something my character is aware of and participating in or *out-of-character* - something my character is unaware of but than I, as a player, am participating in anyway, even if it is as a spectator? This distinction is an important consideration when trying to understand the context within which a particular action or exclamation on the part of the player fits. The distinction between the theater of the RPG, with its participating characters, and the performance of the RPG, with its players and gamemaster up-keying and downkeying into other frames, corroborates Schechner’s observation that there is a continuum of “distinctly observable breaks between the experiences of the performers and audiencies in all kinds of performances”

Medeiros, compreende a dimensão não ficcional enquanto aspecto formal da *performance art*, tal proposição soa como uma questão de preferência estética.

Mais do que isso, devido ao fato deste ser um elemento bastante particular e próprio da execução do *roleplay* e um procedimento que escapa da dimensão ficcional, com a qual a arte possui uma familiaridade que perpassa a forma das diferentes linguagens artísticas, predominando como tradição estética durante um longo período de sua história; sua pertinência como recurso formal aumenta. Afinal, sendo a *performance art* um desdobramento da arte contemporânea, que, por sua vez, se coloca em oposição às questões estéticas classicistas dominantes, torna-se potência e cria uma relação pertinente entre forma e conteúdo, incorporando tal aspecto contestativo identificado na contemporaneidade.

3.3 RPG E GAMEART:

O termo *gameart* é bastante abrangente e, na maioria das vezes, costuma ser aplicado no contexto de jogos digitais para referir-se a diferentes aspectos destes, tais como arte gráfica, conceito do jogo e arte para games.

A parcela de pesquisas com o termo voltadas para formas não digitais da arte, como o teatro, a performance, a instalação artística, dentre outras é minoritária. Quanto mais das que vinculam o conceito diretamente aos jogos de RPG de mesa no que diz respeito a sua prática e performance, não encontrando até o momento nenhum trabalho que se proponha a isto no âmbito brasileiro.

Ao longo do trabalho já foram apresentados os conceitos referentes às definições de arte e jogo, nesse caso, agora cabe entender como o conceito de *gameart* engloba a ambos e constitui um rol de práticas na arte contemporânea.

Antes disso, tomemos como pressuposto, conforme abordado, principalmente, a partir dos estudos de Sobrinho e Pareyson, que:

1) A dimensão estética é mais abrangente do que aquilo que pode ser identificado como arte.

2) As diferentes *formas* da arte se fazem presentes em uma série de objetos, experiências e práticas não artísticas. Assim, também são utilizadas dentro da indústria do entretenimento na criação de produtos que não almejam ocupar um lugar no sistema das artes, mas uma circulação e consumo dentro do mercado no qual se inserem.

Dentro disso, temos a característica própria da arte de atualizar-se ao longo da história e estar sempre agregando em suas práticas novas tecnologias, produtos, conceitos e tudo mais

que possa servir ao artista dentro de sua proposição estética. Esse alargamento de fronteiras é particularmente afetado pelas tecnologias digitais, que, com avanços rápidos, permitiram um hibridismo jamais visto, que impactou fortemente todas as formas de arte.

Acerca deste potencial inédito e da problemática “arte x produto unicamente mercadológico”, Santanella (2017) coloca que:

De fato, quando o artista se apropria dos novos dispositivos que sua historicidade coloca ao seu dispor, alargam-se as fronteiras da arte e, conseqüentemente, das concepções estéticas ligadas tradicionalmente à arte. Por isso mesmo, não apenas pode haver como, de fato, existem fotografias como arte, filmes como arte, vídeos como arte e, certamente, games como arte. Mas isso não significa que todo game é arte, embora tenha uma estética que lhe é própria. (SANTANELLA, 2017. p. 10)

Diante disso, temos que, ainda que esta não seja sua finalidade original, os games podem ser utilizados a serviço de uma construção poética artística, contanto que haja intencionalidade, interesse ou algum modo que insira-os dentro desse sistema. Ou seja: podem tornar-se *forma* dentro de uma proposta ou olhar artístico.

Enquanto forma, os jogos oferecem um universo de possibilidades: no campo dos jogos digitais, existe uma vastidão de recursos que podem ser utilizados, tais como a constituição de narrativas, as mecânicas, a programação, o *design*, a trilha sonora, a realidade virtual e muito mais. Afinal, a tecnologia de computadores e consoles se desenvolve rapidamente e apresenta potencialidades artísticas que estão muito longe de serem esgotadas.

Entretanto, os jogos não digitais também possuem elementos pertinentes, como é o exemplo do jogo de RPG de mesa, na ótica deste trabalho. Nesse sentido, o que salta aos olhos como um ponto em comum entre ambas as modalidades de jogo é seu caráter procedimental e interativo.

Sem entrar na complexidade de tais conceitos, delimito seu entendimento a luz das práticas e referenciais teóricos que já foram abordados nesse trabalho. Nesse caso, por procedimental tomo a necessidade e a importância das *regras*. Com isso quero dizer: um acordo, exigência ou pacto estabelecido *a priori* acerca do que é válido e o que não é tolerado para o estabelecimento do *círculo mágico*. As regras determinam o que o jogador deve fazer, apontam como pode fazê-lo e estabelecem critérios em comum para que todos os participantes estejam em condições de igualdade para partilhar desse momento único.

Assim, pensando no RPG de mesa, elas podem partir de acordos e negociações entre os próprios jogadores (as “regras da mesa”, particulares à cada grupo de RPG), do criador do jogo (as regras prevista no sistema que é vendido e faz parte do *produto* “jogo de RPG” comercializado pela desenvolvedora) ou qualquer outro arranjo entre esses dois polos, conforme for conveniente para o grupo.

As regras apresentam e são os procedimentos que permitem e delimitam as possibilidades de interação com o jogo, resultando naquilo que chamamos *jogabilidade* (*gameplay*). Nas palavras de Anelise Witt: “Todas as possibilidades de um jogo são descritas conforme sua jogabilidade. Quem as define é quem desenvolve o jogo, o jogador só poderá interagir com um game dentro da jogabilidade proposta pelo jogo.” (WITT, 2013. p. 17)

No sentido de execução, é possível dizer que a jogabilidade é a performance do que é dado nas regras, executada pelo jogador e, portanto, sujeita à sua subjetividade, interpretação e capacidade de execução destas. Motivo pelo qual jogadores diferentes apresentam performances diferentes, ainda que joguem o mesmo jogo, com as mesmas regras.

A afirmação da jogabilidade como performance está presente no manifesto “*All game play is performance: The state of Art Game*” de Jane McGonigal. Baseada na teoria de Schechner, quando este afirma que: “jogar está no coração da performance²⁹” (SCHECHNER *apud* MCGONIGAL, 2005. p. 1), a autora reclama a noção de jogabilidade nos jogos digitais para a performance teatral, afirmando-as como uma *mimese* colaborativa. Em seu manifesto McGonigal se posiciona claramente: “eu delimito toda game art digital em nome da performance teatral. Os jogos de arte não são novas instalações de mídia, objetos ou sistemas. Eles são roteiros para ação e interação incorporadas. Eles são oportunidades para *mimese* colaborativa ao vivo.³⁰” (*Ibid.* p. 1)

Detalhando sua percepção do jogo como performance a autora aponta que:

O jogo digital é uma performance dramática. Os jogadores agem “como se”, aquela técnica mágica de atuação de Stanislavski; agem como se acreditassem que as regras são limitações reais, como se o objetivo artificial fosse de real importância. O jogo digital é uma performance espetacular. O jogo digital, especialmente o jogo físico, abrangente e de torneio, gera atenção e audiência. O jogo digital é uma performance demonstrativa. Os jogadores demonstram seu domínio do sistema de jogo, mostrando sua compreensão e habilidade em manipular e ler os mecanismos de entrada, feedback e controle do sistema de jogo. O jogo digital é um performance expressiva. Os jogadores revelam aspectos de sua identidade pessoal por meio de suas escolhas no avatar e da troca verbal. E o jogo digital é, cada vez mais, sobre os tipos tradicionais de performance: canto, ritmo, dança, movimento, engenharia social e até mesmo protesto no jogo³¹. (*Ibid.* p. 3)

²⁹ Livre tradução do original: “Playing is at the heart of performance”

³⁰ Livre tradução do original: I stake out all digital game art in the name of theatrical performance. Art games are not new media installations, objects or systems. They are scripts for embodied action and interaction. They are opportunities for live, collaborative mimesis.

³¹ Do original: Digital game play is dramatic performance. Players act “as if,” that magic Stanislavski acting technique; they act as if they believe the rules are real limitations, as if the artificial goal is of real importance. Digital game play is spectacular performance. Digital game play, especially physical, pervasive and tournament game play, generates attention and audiences. Digital game play is demonstrative performance. Players demonstrate their mastery of the game system, showing off their understanding and skill in manipulating and reading the game system’s input, feedback and control mechanisms. Digital game play is expressive performance. Players reveal aspects of their personal identity through their choices in avatar and verbal exchange. And digital game play is, increasingly, about traditional kinds of performance: singing, rhythm, dance, movement, social engineering, and even in-game protest.

Como podemos ver, a autora não apenas identifica exatamente quais elementos do jogo digital e sua jogabilidade se relacionam com a performance, como ainda revela o caráter híbrido que é próprio da *game art* digital. Quando visto sob essa ótica, o potencial formativo do jogo não se limita ao contexto ficcional, nem às suas capacidades gráficas: é uma sobreposição de procedimentos performativos que relacionam-se com todos os aspectos que compõem um jogo.

É a imersão na narrativa ficcional e a apresentação dessa imersão partindo de uma materialidade própria, ancorada no real e que contém teatralidade, pois atrai o olhar do outro. Tal percepção é perfeitamente coerente com o exposto por André Sarturi a partir da teoria de Féral, como podemos observar no seguinte trecho:

O teatro está inscrito no real. É real porque trata dos corpos dos atores e dos objetos. Também é 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*. (SARTURI, 2012. P. 95)

É desempenho e desafio, pois exige que o jogador encontre um modo particular de apropriar-se do que lhe é permitido dentro da jogabilidade e proponha uma ação que se dá entre a sua subjetividade e a *forma* que tem à disposição.

Esse aspecto também pode ser identificado na teoria e história da arte na percepção que Duchamp tinha acerca do jogo de xadrez: “Por que meu xadrez não é uma atividade de arte? Um jogo de xadrez é muito plástico. Você constrói. É escultura mecânica e com xadrez cria-se lindos problemas e essa beleza é feita com a cabeça e as mãos.” (DUCHAMP apud HUMBLE, 1998. p. 41)

A potencialidade artística que Duchamp enxergava no jogo de xadrez vinha da necessidade de articular um conceito e o “jogo interno” que acontece na mente do jogador ao conjecturar todas as possibilidades que o xadrez oferece conforme suas regras, para, então, tomar uma posição e materializar o que havia idealizado. O desafio do artista está em conseguir concretizar tal feito, motivo pelo qual essa beleza pode ser percebida tanto pela plateia, quanto pelos jurados responsáveis por avaliar as jogadas de xadrez e até pelos próprios jogadores.

Por conseguinte, é performance expressiva, dado que esse jogo interno revela a subjetividade e pode ser tomado como uma forma de expressão do jogador em relação ao material que tem à sua disposição.

E, enfim, contém em si, graças aos avanços tecnológicos dos computadores e *consoles*, a possibilidade de usar das diversas linguagens artísticas tradicionais, apropriando-se destas conforme for conveniente para a experiência que o *game designer* deseja proporcionar.

Procedimento este que já identificamos na constituição do RPG de mesa e sua apropriação de práticas absolutamente específicas e deslocadas de artes já consolidadas.

No que diz respeito a interatividade, é evidente que esta é a premissa básica de qualquer jogo. O jogo existe para ser jogado, logo, demanda um jogador – um indivíduo que se proponha a interagir significativamente com o que é proposto nas regras para experienciar algo de modo lúdico.

Também existem paralelos teóricos aprofundados na compreensão da fruição de uma obra como um jogo próprio da arte. Sem enveredar nesta complexidade, trago, de modo instrumental, um trecho de Anne Cauquelin, em seu livro chamado “Teorias da Arte”, o qual ilustra perfeitamente a necessidade da interação do jogador. Vide:

O que nos ensina esse jogo [da arte]? Primeiramente que ele é jogado, ou seja, que não existe jogo em si (como não existe obra em si); não há jogo sem jogadores, e jogadores e jogo se transformam conforme o jogo é jogado. [...] A obra como „jogo“ só brota com a condição de participação ativa, de interpretação, de um diálogo no qual o que advém enquanto se dialoga é a verdade do diálogo, o fato de ele ocorrer e que, ocorrendo, consegue representar seu próprio ser de diálogo; o que se tem em vista não é a verdade que resultaria de uma argumentação, nem a verdade no sentido de uma correspondência entre real e ficção, nem a verdade „científica“, mas um „jogo como verdade“, um jogo que só é verdade quando está sendo jogado. (CAUQUELIN, 2005, p. 99)

Diante do exposto, é notório que os jogos de entretenimento já foram identificados em seu potencial artístico e já foram amplamente utilizados, fundamentados e criticados na arte contemporânea. Com isso, acabam correspondendo perfeitamente à relação identificada por Pareyson entre o *filósofo*, o *artista* e o *crítico*, na prática, identificação e valorização do objeto estético e sua transposição como forma da arte. Sendo assim, já estão consolidados dentro do sistema das artes e têm pertinência enquanto uma *poética de interação*, termo utilizado por Suzete Venturelli e Marcio Maciel (2004).

Resta então a diferenciação dos jogos que se apresentam como produtos de mercado, voltados para o entretenimento, e obras que dialogam com os jogos a partir de um conceito ou intenção criativa que o constituem como uma proposição estética. Como bem delimitado por Chaves e Vargas, a problemática que se coloca é:

Trata-se da estética do game, ou do game como gerador estético? Pois assim separamos os produtos de entretenimento e de mercado, e os games regidos pela função poética da linguagem, em que o objetivo final não seja entreter. Um jogo que tenha um papel questionador, experimentar novas sensibilidades, proponha outras relações, que reedita o seu próprio modelo criativo, e até mesmo, com uma reflexão estética e conceitual exercendo sua natureza artística, define-se como gamearte. (CHAVES e VARGAS, 2016. p. 43)

Contudo, delimitar que os jogos já ocupam um lugar consistente dentro da arte é apenas um lastro. Considerando o foco em compreender objetivamente a potencialidade artística do

RPG de mesa é preciso ir ainda mais além. Dada a vastidão de possibilidades que dizem respeito ao contato entre arte e jogos, também temos uma variedade de modos de operação possíveis entre estes dois universos aproximados.

Assim, dentro das possibilidades da *gameart* também temos diferentes procedimentos para concretizar essa junção, como é apresentado por John Sharpe no livro “*Works of Game*” (2015).

Sharpe propôs-se a identificar as semelhanças e diferenças entre as diversas concepções e práticas artísticas que buscam aproximar games e arte. Sua motivação parte da constatação desta diversidade à luz de vários exemplos de obras de diferentes épocas e que utilizaram dos jogos em sua composição através de métodos igualmente variados. Em suas análises identificou: “[...]jogos como processo criativo, jogabilidade como beleza performativa, regras semelhantes às dos jogos para experiências de público puramente estéticas; jogos como conjunto de ferramentas e índice cultural.” (SHARPE, 2015. p. 4)

E, diante dessa variedade, acrescenta que:

No entanto, a forma que os jogos assumem quando conceituados, criados e experimentados no mundo da arte difere do que a maioria dos jogadores e desenvolvedores de jogos reconhecem como jogos. E as coisas que artistas, curadores, críticos e o público interessado em arte valorizam sobre os jogos não são as mesmas valorizadas pelos desenvolvedores de jogos, pela imprensa e pelos jogadores.³² (*Ibid.* p.4)

Na compreensão desta discrepância entre os olhares do campo arte sobre o jogo e do jogo sobre a função e o valor da arte em sua composição, o autor parte da teoria das *affordances*, vinda do campo teórico do *Design*.

O termo *affordance* não tem uma tradução precisa na língua portuguesa, mas pode ser entendido como “reconhecimento”, pois diz respeito a qualidade de um objeto que permite que o indivíduo identifique sua funcionalidade sem uma explicação prévia.

Um exemplo clássico é a chave de fenda: ela tem uma alça, que sugere ser pega, e tem uma ponta com uma única borda fina ou uma cruz que sugere a inserção em uma forma correspondente. A “característica identificável de *chave de fenda*” do objeto comunica a seu visualizador ideias sobre o que ele pode e não pode fazer³³. (*Ibid.* p. 4)

³² Livre tradução do original: Games as creative process, gameplay as performative beauty, game-like rules for purely aesthetic audience experiences; games as toolset and cultural index. However, the form games take when conceptualized, created, and experienced within the art world differs from what most game players and game developers recognize as games. And the things that artists, curators, critics and the art-going public value about games are not the same as those valued by game developers, the game press and game players.

³³ A classic example is the screwdriver: it has a handle, which suggests gripping, and it has a tip with either a single thin edge or a cross that suggests insertion to a corresponding shape. The “screwdriveness” of the object communicates to its viewer ideas about what it can and cannot do.

Seguindo esta lógica e transpondo-a para além de objetos utilitários e sua função, chega-se ao entendimento de que as formas culturais também trazem em si um pressuposto acerca de sua finalidade e configuração, o qual está diretamente ligado a todo o contexto sociocultural no qual determinada comunidade está inserida. Sendo assim, identifica três principais *affordances* que interferem nessa percepção de jogos e arte: a *affordance* conceitual, a *affordance* formal e a *affordance* da experiência. (*Ibid.* p. 5)

A *affordance* conceitual:

Define as coisas pelas quais uma comunidade de prática acredita que a forma cultural pode ser usada. [...] As possibilidades conceituais de uma forma cultural, ou seja, são formadas pela suposições sobre o que se pode e não se pode fazer ao criar um artefato desse tipo³⁴. (*Ibid.*)

Aplicando este conceito ao que abordei acerca dos jogos *D&D* e *Mundo das Trevas*, podemos tomar a tradução de *roleplay* como “interpretação de papéis” e o referencial estético implícito nas definições apresentadas nos livros de regras. A *affordance* conceitual de “interpretar” como numa peça de teatro ou num faz-de-conta liga-se a ideia de *agir como se fosse* outro e dá mais peso ao registro ficcional.

A *affordance* formal:

As *affordances* formais de uma forma cultural falam sobre os meios pelos quais os objetivos conceituais podem ser materializados. Quais ferramentas são necessárias para fazer isso? Do que deve ser feito? Quais são as melhores práticas para criar a obra? Quais são as técnicas e princípios que levam aos melhores trabalhos? Os recursos formais incluem as ferramentas, técnicas e métodos com os quais o criador produz obras que atendam às expectativas da comunidade.³⁵ (id. p. 5)

Retomando o exemplo, a *affordance* formal de *interpretar um papel* como numa peça de teatro ou num faz de conta vêm de um referencial oriundo do realismo psicológico. Logo, o jogador entende que deve *agir como se fosse outro* interpretando-o em primeira pessoa, identificando-se com o personagem de modo mimético, tentando reproduzir uma ideia de subjetividade que lhe pareça verossímil. Consequentemente, entende que deve manter-se ao máximo dentro do registro ficcional, dado que somente este comporta a performance e ação desse modelo de subjetividade

Por fim, a *affordance* da experiência:

³⁴ Tradução do original: Define the things for which a community of practice believes the cultural form can be used. [...] The conceptual affordances of a cultural form, in other words, are formed by the assumptions about what one can and cannot do when creating an artifact of that type.

³⁵ Do original: The formal affordances of a cultural form speak to the means by which the conceptual goals can be materialized. What tools are necessary to make it? What should it be made of? What are the best practices for creating the work? What are the techniques and principles that lead to the best works? Formal affordances include the tools, techniques and methods with which creator produce works that meet the community’s expectations.

As *affordances* da experiência são os tipos de experiências que um público espera ter por meio do consumo dos artefatos de sua comunidade. As expectativas experienciais emergem do conceitual. Onde o trabalho é experimentado também atua em suas possibilidades experienciais. As pinturas foram vistas em igrejas, capelas, casas de ricos, em espaços públicos e, posteriormente, em galerias. Cada um desses contextos fornecia um conjunto diferente de recursos experienciais que emolduravam a forma como o observador vivenciava a pintura³⁶. (*Ibid.* p. 6)

No caso do jogo de RPG de mesa, a experiência esperada é a de um evento lúdico e social, em um ambiente informal (geralmente ao redor de uma mesa) e cercado de pessoas que provavelmente são, ou se tornarão, amigas. Consequentemente, *a priori*, não há uma grande preocupação técnica ou formal com a execução da interpretação dos papéis, nem compromisso em mantê-la rigorosamente caso o evento em si demande, por exemplo, o distanciamento da ficção para fazer uma piada, tirar uma dúvida acerca das regras ou tomar refrigerante.

Sendo assim, esses três aspectos criam, perpetuam e reproduzem uma determinada qualidade que se repete em suas práticas, até que algum acontecimento relevante para o coletivo, uma proposta inovadora ou a própria transformação gradativa das formas ao longo da história da arte acabem por impactar a comunidade e gerem uma mudança qualitativa. É difícil prever de onde tal impacto virá, devido a complexa rede de camadas que se sobrepõem ao entendimento coletivo destas práticas, mas é fatorial que ele acontece. Basta um olhar histórico para constatar as transformações estéticas ao longo de diferentes épocas.

Compreender a noção de *affordance* é útil para entender que tipo de intervenção o artista pode fazer ao apropriar-se de um jogo mercadológico, de modo que proponha uma experiência que possa ser reconhecida como *diferente*. Ademais, também chama a atenção para o fato de que comunidades diferentes, experienciando a forma cultural em lugares diferentes terão *affordances* diferentes. Haja visto a diferença nos relatos dos participantes da prática de André Sarturi e o modo como as mecânicas próprias do RPG de mesa foram, de certo modo, frustrantes para estudantes de teatro, com o desejo de *interpretar* e a busca pelo “eminente teatral”.

Apresentado este conceito, John Sharpe identifica três procedimentos diferentes em práticas que buscaram a aproximação entre jogos e arte para a criação de obras voltadas para o sistema das artes.

A primeira é chamada de *Game Art*. Do ponto de vista do autor, a *game art* é a obra realizada a partir de jogos existentes e já veiculados no mercado de entretenimento. Esse tipo

³⁶ Do original: Experiential affordances are the kinds of experiences an audience anticipates having through the consumption of its community's artifacts. The experiential expectations emerge from the conceptual. Where the work is experienced also plays into its experiential affordances. Paintings were viewed in churches, chapels, the homes of the wealthy, in public spaces and, later, in galleries. Each of these contexts provided a different set of experiential affordances that framed how the viewer experienced the painting.

de procedimento é fundamentado na noção de *arte conceitual* e nas transformações geradas no campo da arte após o clássico trabalho de Duchamp “*A fonte*” (1917) e a noção de *ready mades*.

A arte conceitual abriu a prática artística para permitir uma variedade de abordagens que divergiram das abordagens tradicionais ao meio, modo de fazer e propósito. A arte agora podia ser adepta de qualquer coisa - E não apenas de uma forma que questionasse a arte e seu funcionamento interno no espírito da *Fonte* de Duchamp, mas para qualquer fim artístico e artista desejado³⁷. (*Ibid.* p. 21)

Sendo assim, a *game art* toma os *games* como *ready mades* e subverte a percepção cultural sobre os jogos enquanto uma forma de entretenimento para que sejam fruídos a partir de outros aspectos. Dentre os exemplos analisados está a obra *Super Mario Clouds* (2002) do artista Cory Archangel, o qual intervém sobre o popular jogo dos anos 90 *Super Mario Brothers*

A segunda é o que chama de *Artgame*. Esse tipo de obra é apresentado como ligado ao movimento dos jogos independentes, produzidos ao longo da primeira década dos anos 2000.

O movimento é protagonizado por game designers que utilizam das propriedades próprias dos jogos (mecânica, desafios, objetivos e outras) para criar uma experiência de jogo mais expressiva, propondo reflexões acerca das “grandes questões da humanidade” (ética, vida, morte, etc), apegados a ideia de que a arte precisa levar algum tipo de mensagem, portanto, ser um meio para divulgar um discurso. Esta já havia sido contestada, no campo das artes por correntes estéticas que buscavam valorizar formais dentro das linguagens artísticas.

Sendo assim, pode-se afirmar que este movimento, apesar de realizar um procedimento próprio de estéticas mais contemporâneas, apegava-se a um referencial tradicional dentro da teoria da arte.

Sharpe relaciona essa característica ao fato de ser um movimento protagonizado por produtores de jogos que se propuseram a explorar o terreno das artes. Logo, devido à falta de afinidade com debates já desenvolvidos no meio artístico, acabaram influenciados pela *affordance* dominante nas formas de referencial classicista de maior penetração social.

Por este motivo, caracteriza-os como vanguardistas e conservadores ao mesmo tempo. Se, por um lado, buscavam produzir experiências significativas que fugissem das “fantasias masculinas de poder” comuns aos games, para então introduzir um conceito como força determinante da obra; por outro apresentavam uma postura conservadora sob a ótica da arte contemporânea. (*Ibid.* p. 54).

³⁷ Conceptual art opened up artistic practice to permit a variety of approaches that diverged from traditional approaches to médium, craft and purpose. Art could now be made of anything – And not only in a way that questioned art and its internal workings in the spirit of Duchamp’s *Fountain*, but to any artistic end and artist desired.

Finalmente, a última categoria de procedimentos artísticos envolvendo jogos, é denominada “*Jogos de Artistas*”³⁸. Para fundamentar sua acepção desta categoria de jogos o autor de conceitos estéticos lançados por John Hospers: estética fina e estética espessa.

Nas palavras de Sharpe: “estética fina é aquela que se concentra apenas nos valores formais de uma obra, enquanto estética espessa é aquela que leva em conta o lugar do trabalho em contextos culturais mais complexos³⁹” (*Ibid.* p. 77).

Desenvolve acerca da estética espessa:

A estética espessa de Hoper pode ser vista como um meio de fundamentar uma obra no reino mais matizado da experiência, o que requer uma compreensão sofisticada do que pode ser criado através de um determinado meio, como ele é útil para sua comunidade e como se encaixa na todo de seu tempo e espaço⁴⁰. (Id. p. 77)

Em outras palavras, a estética espessa tem uma relação direta com a realidade na qual está inserida. Nesse caso, ela compreende como parte da dimensão estética do objeto o seu contexto sociocultural e o significado, bem como a influência, de tudo aquilo que não é pertencente ao campo da arte e suas formas como forças que compõem a obra.

Já a estética fina isola as questões formais através da qual a poética é criada, buscando compreender apenas aquilo que constitui sua materialidade e o uso com finalidade artística do que quer que seja utilizado para a composição da obra.

Nessa perspectiva, as obras delimitadas no conceito de *game art* de Sharpe se apropria do jogo como parte de sua estética fina. Afinal, este é tomado como um *ready made* que serve de material formativo da criação da poética objetivada no conceito da obra. Portanto, recurso de expressão simbólica. O uso que as obras criadas a partir desse conceito fazem da estética espessa, se dá na dimensão conceitual, estabelecendo um jogo com as *affordances* da comunidade tem acesso a elas a respeito do que tem como “*game*” e “*arte*”.

Por sua vez, os *artgames* fazem o processo inverso. Tomam como estética fina o conceito da obra, dado que é um movimento protagonizado por game designers que se apropriam de uma noção de arte conceitual como forma. O conceito é o material a partir do qual criam o game, logo é um modo através do qual constroem o jogo, que é sua criação/obra. Em contrapartida, a abordagem conservadora, fundada em uma ideia tradicional de que a arte tem como força maior uma função discursiva. Considerando esse *background* classicista como

³⁸ *Artists' Games*, no original.

³⁹ Livre tradução do autor, do original: “Thin aesthetics is one that focuses only on the formed values of a work, while thick aesthetics is one that takes into account or workplace in more complex cultural contexts”.

⁴⁰ Do original: Hoper’s thick aesthetics can be seen as a means of grounding a work in the more nuanced realm of experience, which requires a sophisticated understanding of what can be created through a given médium, how it is useful to its community, and how it fits into the whole of its time and place.

estética dominante devido a sua maior penetração na sociedade, o jogo, enquanto obra, não estabelece qualquer ruído, deslocamento ou relação que o diferencie da forma cultural esperada no contexto em que se insere. Logo, é parte da estética espessa, pois liga-se e fortalece uma experiência que já está assimilada no contexto sociocultural de seu público.

Colocando-se como uma terceira via em relação a estes usos das estéticas fina e espessa, os jogos de artista unem as noções de estética espessa dos dois procedimentos acima. O jogo em si não é pré-existente, nem tomado como um *ready made* que o artista desloca de seu contexto original e atribui um novo sentido. Desse modo, não é apenas forma, pois ao propor-se a efetivamente criar um jogo, tal qual um *game designer*, o artista escapa às *affordances* de seu ofício de *fazer arte* ou evidenciar o conceito da obra como um recurso de expressão simbólica. Consequentemente, sua obra demanda uma nova compreensão do que o público entende que cabe ao artista.

Paralelamente, também não está preso a um referencial classicista que o deixa limitado àquilo que é reconhecido como função da obra de arte no “senso comum” ou contexto sociocultural da comunidade que irá relacionar-se com sua obra. Por conseguinte, é capaz de criar uma proposição conceitual que também confronta parâmetros da estética dominante, de modo que não corrobora para a perpetuação da forma tradicional e, em consequência disso, a confronta e “enfraquece”. Isso acontece porque amplia a divulgação de uma obra fundamentada em princípios formais diferentes, os quais, por sua vez, podem ser consumidos, divulgados e oferecem ao seu público um referencial estético que ele dificilmente teria assistindo uma novela ou jogando vídeo game apenas pela ludicidade.

Sendo assim, o artista que opera no terceiro procedimento responde ao chamado da arte contemporânea e torna sua prática mais híbrida, fluída e contestadora. Deixa de operar apenas (ou *com pretensão a*, pois hoje compreende-se que na prática alguns elementos se misturam e surgem em diferentes linguagens) no campo da visualidade, da teatralidade, da sonoridade ou qualquer outra arte consolidada.

Sua linguagem torna-se a experiência e o procedimento de sua construção poética se dá sobre a jogabilidade. Seu material formativo não é um jogo pré-existente deslocado de seu contexto original, tampouco um conceito fundado em noções já postas em xeque. O recurso formal que utiliza para criar sua obra é o próprio ato de jogar: imprevisível, relacional, singular e efêmero. Em concordância com a ideia de que toda jogabilidade é performance apresentada no manifesto de McGonigal, este torna-se o terreno de suas práticas, priorizando a experiência lúdica ao invés da obra tida como um produto finalizado. Sharpe descreve esse procedimento da seguinte maneira:

Jogos e sua jogabilidade podem ser um meio preocupado com uma estética da experiência performada. Uma experiência de jogo é construída através de regras, mecânica e objetivos, a fim de gerar um espaço para ações do jogador. A materialidade dos jogos surge da própria jogabilidade e não dos objetos usados para jogar o jogo. Os jogos podem ser um meio através do qual o ato de jogar materializa conceito e forma. Este é o território explorado pelos artistas que criam jogos de artistas⁴¹. (*Ibid.* p. 82)

À luz do que foi exposto, o contato dos jogos de RPG de mesa com as práticas artísticas e a possibilidade de evidenciar neles um potencial pertinente ao campo da arte, ganha novas perspectivas.

Se o *roleplay* é tomado como interpretação *quase* teatral e fundamentado de modo insuficiente para que o jogador possa compreendê-lo para além das estéticas dominantes, tal prática apropriada do Teatro coloca-se como estética fina. A interpretação em primeira pessoa torna-se a forma a partir da qual joga-se o RPG e, como afirmado tanto na prática de Sarturi, quanto no livro de Mackay, os procedimentos próprios da mecânica e do evento social acabam sendo tomados como uma interferência a ser minimizada para elevar a qualidade da *gameplay*.

Sendo assim, ambas as dimensões (social e mecânica) acabam sendo colocadas como estética espessa, pois são mais uma necessidade do próprio jogo em suas *affordances* culturais e tensionam a experiência para fora de seu potencial artístico, poético e expressivo.

Por outro lado, se o *roleplay* é tomado como uma performance que tem como jogabilidade a alternância constante entre esses diferentes registros de enunciação (social, mecânico e ficcional), a “*interpretação de papéis*” deixa de ser a protagonista desta prática e também deixa de ser o parâmetro para a qualidade do jogo. Por sua vez, as outras dimensões passam a ser valorizadas como partes fundamentais para a performance de jogo (*gameplay*) e, conseqüentemente, um recurso formal pertinente para a construção poética própria do RPG.

Poética esta que deixa de ser identificada na narrativa resultante da ação performativa, mas sim a própria jogabilidade. Desse modo, o ato de jogar é o que materializa conceito e forma, fazendo que seu potencial expressivo se expanda para todas as dimensões elencadas por McGonigal.

Se proposto como obra de arte, toma-se o evento como matéria-prima da poética e, conseqüentemente, há uma mudança na perspectiva do que é reconhecido como sua *forma*. O *roleplay*, nesse caso, torna-se estética espessa, pois:

⁴¹ Livre tradução do autor, do original: “Games and their gameplay may be a means concerned with the aesthetics of the performed experience. A gaming experience is built on rules, mechanics, and objectives in order to generate room for player action. The materiality of the games comes from the gameplay itself and not from the objects used to play the game. Games can be a means by which playing materializes concept and form. This is the territory explored by artists who create artist games.

1) Cria uma tensão em relação a ideia de interpretação de papéis apresentada pelos produtos e presente nas *affordances* dos consumidores deste tipo de jogo; subvertendo assim a prática usual de quem considera a prática de *roleplay* apresentada nos livros mercadológicos.

2) Cria uma tensão em relação a ideia de interpretação de papéis e construção narrativa conforme as tentativas de aproximação que tentam compreender o jogo a partir de formas mais clássicas da arte. Uma vez que a literatura existente sobre o assunto relacionando a prática do *roleplay* à performance é diminuta, ao mesmo tempo em que aproximações do *roleplay* com práticas teatrais e literárias já estão mais consolidadas, este entendimento destoava do que está sistematizado até agora.

3) Cria uma tensão relação aos usos do RPG de mesa em práticas artísticas, uma vez que também não existem muitas práticas relevantes que o proponham como obra fundamentada em conceitos de *gameart*, performance e *gameplay* organizados do modo aqui exposto.

Logo, seu uso artístico acaba tomando a performance como linguagem formativa; a *gameart* como procedimento conceitual e a coexistência não hierarquizável de todas as suas camadas de enunciação como jogabilidade. Este uso do produto extravasa a perspectiva formal e joga, especialmente, com seu entendimento sociocultural.

Assim, o seu procedimento de construção narrativa é visto como estética espessa, bem como sua proposição no sistema das artes, dentro dessas condições. Em relação a teoria de Sharpe, poder-se-ia afirmar tal prática como um *jogo de artista*, apesar de não haver, de fato, a criação do próprio jogo por parte do artista. Por outro lado, tampouco cabe em sua definição de *game art*, pois ultrapassa o uso como um *ready made*.

Contudo, as outras definições de *gameart* são mais abrangentes, de modo que abarcam qualquer procedimento que aproprie-se dos jogos mercadológicos para uma finalidade estética que subverte sua natureza não-artística, de modo que tal conceito contempla este procedimento de modo adequado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente dissertação me propus a identificar o potencial artístico da prática do RPG de mesa, utilizando como base os livros *Dungeons & Dragons 5ª Edição* (2019) e *Mundo das Trevas* (2004), o qual apresenta o sistema *Storytelling* que, por sua vez, serve como base de regras para diferentes jogos produzidos pela empresa *White Wolf*.

Com esse objetivo, optei por um recorte específico de abordagens que relacionam o RPG com artes da cena, tais como o teatro e a performance.

Desse modo, desconsidere abordagens do campo da literatura, pois, como defendido no trabalho, não considero que esta linguagem artística faça parte da *prática* do jogo.

No que tange à forma teatral, constatei a existência de três trabalhos acadêmicos brasileiros que colocam este paralelo, sendo um deles meu próprio trabalho de conclusão de curso de graduação em Teatro, chamado “O RPG enquanto uma linguagem teatral” (2015), a dissertação de mestrado de André Sarturi, chamada “Quando os dados não rolam: jogo, teatralidade, e performatividade na interação entre o *Roleplaying Game* e o *Process Drama*” (2012) e, publicado recentemente, a tese doutoral de João Marcos Dadico Sobrinho (2019), chamada “O *Roleplaying Game* como meio de escrita dramaturgica”.

Todos esses trabalhos têm em comum o fato de terem sido elaborados dentro de cursos de Teatro, logo, buscaram compreender a prática RPGística a partir de conceitos próprios desta forma da arte. É importante salientar essa similaridade, pois identifiquei nela uma problemática que se mostrou pertinente na compreensão formal da construção poética no jogo de RPG de mesa, conforme é proposto neste trabalho.

Primeiramente, é notório que nem o trabalho de André Sarturi, nem o trabalho de João M. D. Sobrinho têm como foco a prática do jogo em si e sua pertinência como uma possível obra de arte, apesar de ambas apontarem para essa possibilidade. Entretanto, o trabalho de Sarturi condiciona a inserção do RPG no universo do Teatro a uma metodologia pedagógica, relacionado-o ao *Drama Process* e utilizando o jogo como uma espécie de ferramenta para a aplicação desse método em específico. Inclusive, opta por uma prática de jogo que aproxima-se mais da modalidade de LARP, do que do RPG de mesa contemplado no recorte estabelecido para essa pesquisa.

Sobrinho, por sua vez, utiliza a prática do jogo de RPG de mesa como procedimento para a criação de textos dramaturgicos. Sendo assim, em termos de prática artística, o jogo é tomado pelo seu potencial gerador de obras resultantes de uma prática performativa: ou seja, novamente, um método e não uma finalidade.

É a partir desse entendimento que se dá o ponto central em que a presente dissertação diferencia-se dos demais trabalhos produzidos sobre o tema. Ainda no término do TCC, já havia identificado uma dificuldade em prosseguir minhas pesquisas sobre essa modalidade de jogo pelo campo das Artes Cênicas, motivo pelo qual optei por uma abordagem advinda das Artes Visuais

Nesse contexto, a hipótese levantada foi a de que a compreensão formal da construção poética do jogo de RPG poderia alcançar novas perspectivas à luz dos conceitos de *gameart* e *performance*, de modo que pudesse dar maior peso para a análise dos aspectos desta prática que não dizem respeito à ideia de “*interpretação de papéis*” trazida na própria tradução de *Roleplaying Game*.

Por mais que o trabalho de Sobrinho também não seja centralizado na interpretação, entendo que a abordagem pelo campo teatral liga-se a um campo semântico que facilmente engole detalhes importantes do *roleplay* para acomodá-lo em questões muito próprias da forma dramática. Mais especificamente, acabam por privilegiar os aspectos do jogo que ligam-se a dimensão ficcional, seja por uma referência de interpretação em primeira pessoa e constituição de cenas dramáticas, seja pelo interesse na forma dramática na qual é possível reorganizar o material ficcional gerado pela performance de jogo. Em suas conclusões, o próprio João M. D. Sobrinho indica que o campo das artes cênicas mostrou-se mais favorável para a aceitação deste tipo de jogo em práticas e pesquisas devido a sua familiaridade com as linguagens dramáticas e seus processos pedagógicos e criativos.

Também partilho das conclusões de Sobrinho ao observar que o campo de estudos sobre o RPG de mesa ainda está se desenvolvendo. Afinal, o jogo de RPG chega ao Brasil e populariza-se a partir do final do século XX, de modo que seu alcance está avançando na medida em que as primeiras gerações de jogadores de RPG alcançam o ensino superior. O que fundamenta-se em outro ponto em comum entre os trabalhos já publicados: todos foram escritos por pesquisadores que tiveram um envolvimento prévio com os jogos e descrevem com intensidade o quanto esta experiência foi significativa à nível pessoal. (SOBRINHO, 2019. p. 171)

Os jogadores-autores contam suas memórias, falam de sua experiência com o jogo carregados de certa afetividade e todos chamam atenção para o impacto que essa prática coletiva teve em sua socialização e construção de laços significativos. São aspectos importantes de serem reforçados, pois referem-se a uma compreensão que dificilmente pode ser transmitida para um leitor que não tem experiência de jogo, dada a singularidade que é a prática do *roleplaying game*.

Justamente por este motivo que, também, senti a necessidade de deslocar a compreensão deste modo de construção narrativa para referenciais mais contemporâneos. Tais referenciais são úteis, pois estão ligados à práticas artísticas que já trazem *affordances* menos “viciadas” em percepções formais ainda bastante cristalizadas no entendimento comum das artes tradicionais.

Tal afirmação se mostrou pertinente no procedimento realizado para compreender o entendimento geral da prática do *roleplay*. Assim, busquei realizar o caminho oposto da maioria dos trabalhos que propõe um olhar da arte sobre essa modalidade de jogo: antes de submeter o *roleplay* ao entendimento de uma linguagem artística, me dediquei a identificar o que é visível do campo da arte quando olhado da perspectiva do próprio jogo.

Nesse sentido, optei por partir do entendimento do que é transmitido nas descrições trazidas pelos próprios jogos analisados ao explicar *como* jogar RPG. Em outras palavras, busquei identificar exatamente quais os referenciais estéticos e formais são oferecidos ao jogador, uma vez que o entendimento de que a prática do *roleplay* utiliza de procedimentos ressoantes com linguagens artísticas já está dado na literatura existente.

Por esse motivo, utilizei de conceitos e técnicas amplamente estudadas na teoria das artes de modo instrumental, buscando isolar o recorte exato do que estava implícito naquilo que é comunicado ao consumidor dos produtos, pressupondo que este não tem qualquer compromisso com um entendimento prévio de nenhum tema específico da arte. Sendo assim, o aporte teórico das artes, inicialmente, surge na medida em que estes temas eclodem das instruções dadas pelos desenvolvedores dos jogos.

Orientado por essa proposta, identifiquei especialmente dois temas que apontam fortemente para o que é identificado como potencialmente artístico, dentro da prática do jogo:

- 1) A afirmação de que a finalidade do jogo é construir uma narrativa ficcional.
- 2) A afirmação de que essa narrativa é construída através da *interpretação de papéis*, como está presente desde a própria tradução do nome do jogo para a língua portuguesa.

Ligando estes dois aspectos está o fato de que essa modalidade de jogo, necessariamente, deve ser praticada em grupo, caracterizando esse processo criativo como colaborativo.

Para que isso seja possível é necessária a mediação de um sistema de regras projetado para e fortalecido por um universo ficcional específico e pré-desenvolvido. O sistema, por sua vez, é entendido como:

- 1) O produto desenvolvido pelo game designer e vendido pela empresa.

2) Uma sistematização de procedimentos formais que delimitam exatamente o que os jogadores devem fazer para que a construção dessa narrativa seja *este* jogo de RPG (o produto: *D&D*, *MdT*, etc) e não uma contação de histórias genérica e espontânea, por exemplo.

Junto do sistema e das instruções de jogo são oferecidos diversos referenciais estéticos que auxiliam (e direcionam) o entendimento dos jogadores sobre suas possíveis narrativas. Estes surgem como:

1) O próprio livro como um objeto estético, dotado de diversos elementos expressivos, como cores, ilustrações, diagramação, formato, etc.

2) Exemplos de obras que organizam os princípios formais das linguagens nas quais se inserem, de determinada maneira. No caso dos livros analisados temos contos ficcionais, grande volume de ilustrações, indicação de romances, filmes e outras obras narrativas populares na grande mídia.

3) Um eixo temático específico e um *background* narrativo, oferecendo até conteúdos com cidades, personagens e outros elementos que os jogadores podem se apropriar. No caso do *D&D*, esse eixo temático é a fantasia medieval de *espada-e-feitiçaria*; e, no caso do *MdT*, o horror literário.

Começando pelo entendimento do que é a *interpretação de papéis* apresentada pelos jogos temos a alusão às brincadeiras de faz de conta, ou seja: agir *como se fosse*. Quando o termo *interpretação* é citado, inicialmente, não há qualquer desenvolvimento de seu significado, como se o entendimento dessa técnica fosse algo óbvio para o jogador.

Contudo, existem transcrições de cenas para exemplificar a dinâmica do jogo e a descrição de alguns procedimentos como “mudar de voz para interpretar diferentes personagens” e, no caso do *Mundo das Trevas*, até o uso de terminologia facilmente relacionável ao teatro, como: *trupe*, *sistema dramático* e outras explicitadas no trabalho.

Ainda que o *D&D* descreva a possibilidade de uma interpretação descritiva (em terceira pessoa) como alternativa à interpretação ativa (em primeira pessoa), ambas baseiam-se em um modelo de subjetividade verossímil, descrevendo as interações ficcionais como “semelhantes a vida real” e qualificando a criação do personagem, no que tange a interpretação, como a simulação de suas emoções e motivações pessoais.

Diante do descrito, comecei por estabelecer um paralelo com a *Poética* de Aristóteles para localizar a origem de alguns conceitos identificados nesse discurso. A ideia de verossimilhança, imitação da vida real, mimetização de comportamentos humanos e o termo *dramático* ligam-se às proposições formais aristotélicas, quando este define o que cabe a forma

dramática e a própria função da arte. Suas ideias perpassam a história da arte através das estéticas classicistas, vinculadas a uma ideia de arte como *mímese* da realidade.

Considerando especificamente a questão da interpretação, tomei por referência um reflexo do sistema de Stanislavki, famoso encenador russo fundamental para o teatro ocidental. Ele é o principal expoente do realismo psicológico e suas proposições influenciaram fortemente as artes dramáticas no ocidente, inclusive as produções audiovisuais.

É a partir de sua sistematização do trabalho do ator voltada para a estética realista que consolida-se a ideia do *se mágico* e da identificação do ator com um *eu ficcional* como procedimento de sua interpretação. Resquícios de sua técnica continuam sendo reproduzidos até hoje na maioria dos produtos e obras veiculados na grande mídia e com grande penetração social, como a novela e o cinema hollywoodiano. Inclusive, é o modelo utilizado nos principais referenciais indicados pelos livros, como, por exemplo, na adaptação cinematográfica do *Senhor dos Anéis*.

Justapostos às descrições trazidas nos livros, os exemplos formais oferecidos ao jogador e a pouca atenção dada a problematizar e aprofundar este conceito, levam-nos às *affordances* culturais mais prováveis e abrangentes do maior número de indivíduos que possam vir a jogar RPG. Logo, o modelo de interpretação realista.

Como contraposição e também identificando um resquício de uma noção de interpretação *distanciada* (a descritiva), apresentei este conceito conforme proposto pelo encenador alemão Bertold Brecht na forma do teatro épico. Entretanto, esta noção é apresentada de modo pontual, desconsiderando a dimensão política que é própria da prática brechtiana.

Assim, partir do distanciamento, sinalizei a possibilidade de uma interpretação que recusa a identificação com o personagem em tempo integral, aceita o papel de um ator-narrador e aponta, de modo mais claro, para a questão da teatralidade, em oposição ao ilusionismo mimético realista.

Apesar do livro autorizar uma interpretação descritiva, em minha experiência de jogo, conhecimento do meio e nos próprios trabalhos de André Sarturi e Daniel Mackay, identifico que há um certo entendimento tácito entre a comunidade RPGística de que a interpretação ativa é “melhor” do que a descritiva. Sendo esta, inclusive, uma afirmação de Mackay ao dizer que a qualidade do roleplay está diretamente relacionada à capacidade de permanência dos jogadores no registro ficcional durante o maior tempo possível.

Isso nos leva ao outro ponto de contato com a arte presente no jogo, que é a necessidade de *contar uma história*. Em outras palavras, construir uma narrativa ficcional. A inspiração narrativa apresentada nos jogos é fundada na jornada do herói, na necessidade de conflito e

ação e em uma estrutura progressiva linear. Elementos estes já identificados como uma herança da *Poética* aristotética.

Isso está dado nos termos literários utilizados no *Mundo das Trevas*, nos exemplos de literatura e naquilo que definem como *crônica*, *campanha*, *aventura* e *episódio*. Sendo assim, identifiquei que a literatura, enquanto referencial artístico, é utilizada para apresentar a estrutura da narrativa ficcional esperada: tradicional, tal qual a interpretação.

Nesse sentido existe coerência, pois essa estrutura cria um tipo de ficção que comporta adequadamente uma construção realista do personagem e sua interpretação ativa. Entretanto, o modo como essa narrativa é construída coletivamente vai de encontro a alguns princípios formais importantes para as estéticas de referencial classicista.

Se o sistema delimita os procedimentos formais para a construção narrativa com a prática de RPG de mesa, ele é uma espécie de “*Poética*” para o jogo. É a atualização do que é orientado pelas regras e que caracteriza cada jogo de RPG como tal, portanto são ações inalienáveis à sua prática.

Consequentemente, suas particularidades precisam emergir na prática do *roleplay*, de modo que estabelece-se uma relação entre forma (sistema) e conteúdo (narrativa ficcional). Por esse motivo a interpretação, seja ela ativa ou descritiva, precisa ser constantemente interrompida por ações que fazem parte da realidade da sessão do jogo: consulta das regras, rolagens de dados, cálculos matemáticos e outros.

A ficção também é afetada diretamente, pois, do ponto de vista do jogo, a história com início, meio e fim não existe: ela está sempre sendo criada. Se a narrativa estivesse pronta, não haveria jogo, pois a prática é a sua construção. Dentro dessa perspectiva, a ficção que pode ser reconstituída e reorganizada, sem a interferência das ações executadas na dimensão *real*, é um resquício póstumo ao *roleplay*.

Consequentemente, do ponto de vista do jogo, toda a complexidade ao redor do conceito de interpretação ou literatura é indiferente, pois o RPG de mesa apropria-se apenas de aspectos pontuais de cada uma destas práticas artísticas, sem qualquer interesse em fixar-se em nenhuma delas. Seu uso é meramente comunicacional, para evocar um referencial estético pressuposto que possa abranger o maior número de indivíduos dentro do público alvo do produto.

Sendo assim, o que sobra como uma questão pertinente a ambos os campos, do RPG e da arte, é a relação entre realidade e ficção e a construção desta. Acontece que a ficção não é uma particularidade da literatura e nem da interpretação de um papel: ela é um elemento comum às diferentes linguagens artísticas, sobretudo às suas manifestações ligadas às estéticas mais

tradicionais. Tal constatação é fundamentada no trabalho de Oliveira e Bazzanello (2020), com o qual identifiquei este elemento como resquício da *fábula* aristotélica.

Por sua vez, a *fábula* é um elemento que pode ser traduzido em qualquer uma das artes tradicionais, pois a obra de arte, para além de seu conteúdo, é a forma a partir da qual é proposta, motivo pelo qual as linguagens artísticas são diferentes entre si. Isso nos leva à teoria estética de Pareyson e sua aplicação na análise do RPG presente na tese de Sobrinho; o qual propõe uma abordagem baseada nos conceitos de *forma* e *formatividade*.

Quando a abordagem formativa é adotada em relação ao RPG de mesa torna-se possível olhar para a prática do roleplay como *um modo* de organização da *fábula*, resultando em um olhar que, inicialmente, não busca definir se a interpretação de papéis é teatro ou se a construção narrativa é literária. O que se coloca como objeto de análise são todos os procedimentos formais inalienáveis ao ato de jogar RPG, potencializando o evento social e a operação procedimental das regras, como elementos constituintes da poética que reorganiza esta *fábula*.

Desse modo, três dimensões coexistem ao longo de todo o ato de jogar RPG de mesa: uma ficcional, outra mecânica e outra social. Por mais que Daniel Mackay proponha cinco dimensões em seu livro, entendo que as excedentes são desdobramentos contidos nestas três, de modo que me baseei nesta tríade ao longo de minha análise.

Como é observado por Mackay, o procedimento básico do jogador de RPG é transitar constantemente entre esses diferentes registros de enunciação e, portanto, não há como limitar o *roleplay* a uma delas. Limitá-lo ao eixo ficcional o aproximaria de uma noção de teatro dramático que não se sustenta. Para além de um olhar simplista sobre o caráter mimético do *roleplay*, que foi identificado como próximo à prática teatral é aquilo que Josette Féral chama de *teatralidade*, como também está posto nas conclusões de André Sarturi.

O conceito de teatralidade não limita-se ao teatro e abre margem para um entendimento que permite compreender o jogador de RPG como mais próximo da ideia de *performer* do que de *ator*. Nesse ponto, quero salientar que é perfeitamente possível chegar até o entendimento da ação do *performer*, através da teoria do teatro, tomando concepções pós-dramáticas que envolvem o conceito de *atuação*.

Entretando, considerando a teoria das *affordances* e o referencial, ainda dominante, de formas tradicionais da arte; abordar o *roleplay* por esse viés parece-me um caminho muito mais longo e complexo. Afinal, é preciso, primeiramente, estabelecer uma progressão histórica do conceito de interpretação, representação e performatividade, contextualizando-os em relação à forma dramática. Visto da perspectiva de um jogador sem familiaridade com o estudo dessa

linguagem, e sem o objetivo encontrar o teatro dentro de sua prática de jogo, esse raciocínio pode assumir uma complexidade desengajadora do aspecto lúdico e prazeroso do RPG.

Por outro lado, sem essa explicação, este torna-se refém unicamente de seu referencial formal de interpretação, geralmente dado pelas formas mais popularizadas de sua expressão. Dessa maneira, abordar a prática diretamente pelo viés da *performance art* surge como uma possibilidade mais simples e desvinculada desse entendimento comum.

Como observado a partir dos estudos de Maria Beatriz de Medeiros, Jane McGonigal e Daniel Mackay, a *performance* já traz em seu conceito, de modo sintetizado, essa coexistência de diferentes instâncias de enunciação. Mais do que isso: valoriza o hibridismo das linguagens; convida à apropriação de formas da cultura popular pelo campo da arte; e confronta as formas tradicionais, como é próprio da arte contemporânea.

A *performance art* não nega nenhuma das três dimensões sobre as quais o *roleplay* se constrói e abre espaço para que o potencial artístico ecloda, valorizando, inclusive, a sua natureza enquanto *jogo* e evento social.

Tal percepção é uma chave para expandir o entendimento de jogadores e artistas sobre as capacidades expressivas desse modo de construção poética, abrindo possibilidade para uma nova acepção de uma prática marcada pelas *affordances* culturais resultantes de anos de prática de RPG de mesa e consumo de artes miméticas. Assim, desloca-se o entendimento do *roleplay* como forma de construção narrativa a partir de uma apropriação de procedimentos teatrais e literários, para compreendê-lo como a execução de procedimentos performativos.

Com isso, é toma-se a *performance* como *jogabilidade (gameplay)*, isto é, o modo de jogar o *Roleplaying Game*. McGonigal afirma, claramente, em seu manifesto que toda *gameplay* é *performance*, apresentando uma diversidade de aspectos que a compõem e contemplam todas as camadas identificadas na prática de jogo. Para isso, basta que tomemos o *ato de jogar* como materialização do conceito e forma da construção poética.

Alinhando todos esses pressupostos conceituais, a potencialidade artística do *ropleplay* pode ser perfeitamente acolhida dentro de procedimentos identificados na teoria da arte enquanto *gameart*. Desse modo, há um embasamento teórico e conceitual que justifica a apropriação dos próprios jogos, e todas as suas particularidades, como material para uma proposição estética que ultrapassa o uso do RPG unicamente recreativo, tal qual é dado em sua natureza mercadológica.

Logo, elimina-se a necessidade de hierarquizar suas dimensões coexistentes, sem, contudo, recusá-las completamente. Uma vez compreendidos pelo viés da formatividade, todos os seus procedimentos tornam-se material para que o artista intervenha, conforme for

conveniente para sua proposta. Portanto, abrindo caminho para diversificadas experimentações do *Roleplaying Game* dentro do sistema das artes.

Sendo assim, concluo que o *Roleplaying Game* tem potencial artístico e mostra pertinência à luz de conceitos e procedimentos da arte contemporânea. Isoladamente, não é uma prática artística, pois não é essa sua natureza, nem seu objetivo. Porém, diante do alargamento das fronteiras da arte e suas possibilidades formativas previstas em toda a teoria que descende da contemporaneidade ele soa como uma provocação interessante e ainda pouco explorada de apropriação e subversão de formas poéticas da cultura popular.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. 3ª edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

BARTHES, Roland. **Crítica e Verdade**. Ed. 70. Lisboa, 2007.

BRECHT, Bertolt. **Estudos para Teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

_____. **Um pequeno organon para o teatro**. Marxists Internet Archive. 1948. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/brecht/1948/mes/organon.htm?fbclid=IwAR3yrPlgyEswbNX28PwVAyxrmWn9WZh9GzoF5MEwXdE0rvWmv1gCTQ1CHDc>> Acessado em: 25 mai. 2020.

BRIDGES, Bill. **Mundo das trevas: Livro de regras do sistema Storytelling**. São Paulo: Devir, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. (trad.) José Garcez Palha, Lisboa: Cotovia, 1990.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHARONE, Olinda Margaret. **Faz e Não Faz de Conta – A criança-intérprete e sua compreensão do processo de encenação**. 2004. 134 f. Dissertação (Mestrado) - Curso do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27285>>. Acessado em: 12 set. 2020.

CHAVES, Cauan Gibran Vieira e VARGAS, Antonio Carlos. **Gamearte – Uma linguagem poética** in **DAPesquisa**, v.11, p. 40 – 52, ago/2016. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/viewFile/6762/5973>>. Acessado em: Abril/2018.

DELDUQUE, Carolina Martins. **Rastros do sistema de Stanislavski: procedimentos para o trabalho de criação do ator**. 2012. 182 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284595>>. Acesso em: 15 set. 2020.

EDWARDS, Ron. **A Forja: Sim! O sistema importa** in **Revista Dragão Brasil**, Rio De Janeiro, Editora Melody. n. 121, ano 12 p. 46-51. Fev, 2007.

_____. **A Forja: CNS e outras teorias do RPG** in **Revista Dragão Brasil**, Rio De Janeiro, Editora Melody. n. 122, ano 12 p. 44-49. Maio, 2007.

_____. **A Forja: CNS – Parte II** in **Revista Dragão Brasil**, Rio De Janeiro, Editora Melody. n. 123, ano 12. p. 41-44. Jul, 2007.

FÉRAL, Josette. **Além dos limites: teoria e prática do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GASSNER, John. **Mestres do teatro II**. São Paulo: Perspectiva, 2ª ed, 1996.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Estética: Poesia**. Lisboa: Guimarães Editores, 1964.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUMBLE, P. N. Marcel Duchamp: *Chess Aesthete and Anartist Unreconciled in The Journal of Aesthetic Education* Vol. 32, No. 2, pp. 41-55. 1998. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/3333557?seq=1>>. Acessado em: 12 ago. 2019.

MACKAY, Daniel. **The fantasy role-playing game: a new performing art**. EUA: Editora McFarland & Company, 2001.

MCGONIGAL, Jane. **All Game Play is Performance: The State of the Art Game**. Avantgame, 2005. Disponível em: <https://www.avantgame.com/McGonigal_preview%20manifesto_The%20State%20of%20the%20Art%20Game_May%202005.pdf>. Acessado em: 14 out. 2020.

MEARLS, Mike e CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook - Livro do Jogador**. 5. ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019a.

_____. **Dungeons & Dragons - Dungeon Master's Guide - Livro do Mestre**. 5. ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019b.

MEDEIROS, Maria Beatriz. Performance artística e espaços de fogo cruzado. In **Espaço e performance**. Medeiros, M.B. e Monteiro, M.F.M. (org.). Brasília: Programa de Pós-graduação em Arte, 2007. Disponível em: <<http://webartes.dominiotemporario.com/performancecorpopolitica/textosespacoperformance/medeiros.pdf>> Acessado em: 15 set. 2020.

OLIVEIRA, Tiago Mendes de e BAZZANELLA, Sandro Luíz. Mimese, verossimilhança e catarse: contribuições de Aristóteles aos estudos literários. **Revista Humús**, [São Luís], v. 10, n. 29, p. 71-82, 2020. Disponível em: <<http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/revistahumus/article/view/14813>>. Acessado em: 13 set. 2020.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. Game arte no contexto da arte digital. In: **Revista Dat Journal: Design, Art and Technology**. São Paulo, v.1, n.2, p. 2-13, 2017. Disponível em: <<http://ppgdesign.anhemi.br/datjournal/index.php/dat/article/view/38>>. Acesso em 20 de abril de 2018.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam**: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o *roleplaying game* e o *process drama*. 2012. 152 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Teatro do Programa de Pós-Graduação em Teatro, Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <http://www.tede.udesc.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3196>. Acessado em: 15 mar. 2016.

SHARP, John. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: MIT Press, 2015.

SOBRINHO, João Marcos Dadico. **O roleplaying game como meio de escrita dramática**. 2019. 182 f. Tese (Doutorado) - Curso do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Dourados/Salvador, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/30514>>. Acessado em: 10 out. 2020.

STRAHDITADOS. Nilbog Quest. Canal *Nilbog Quest* no Youtube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tKcKDKUhHmg&list=PLUOL1hJa_A1TY49uTJsAJ6iUjziYHdkV&index=11. Acessado em: 27 de jan. 2021.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

WITT, Anelise Vieira dos Santos. **Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea**. 2013. 112 f. Dissertação (Mestrado) –Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5215>. Acessado em: 15 de out. 2020.