

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS:
PRESERVAÇÃO E CONSERVAÇÃO DE ACERVOS NO TEATRO DE ANIMAÇÃO
Florianópolis, v. 2, n.27, p. 192 - 210, dez. 2022
E - ISSN: 2595.0347

O RPG de palco: Uma proposta de linguagem teatral baseada no RPG de mesa, teatro e formas animadas

Ricardo Vinícius de Carvalho Delgado

Universidade Federal do Maranhão – UFMA (São Luís, Brasil)

Tácito Freire Borralho

Universidade Federal do Maranhão – UFMA (São Luís, Brasil)



Figura 1 – Esboço da máscara do personagem El-Taluir, paladino élfico pertencente ao Voto dos Anciões. O seu poder feérico é representado na máscara pelos galhos e tons verdejantes, além da gema élfica e das linhas curvas. Foto: Ricardo Vinícius de Carvalho Delgado.

DOI: <https://doi.org/10.5965/2595034702272022192>

O RPG de palco: Uma proposta de linguagem teatral baseada no RPG de mesa, teatro e formas animadas¹

Ricardo Vinícius de Carvalho Delgado²Tácito Freire Borralho³

Resumo: Este artigo busca embasar a proposta do RPG de palco: um tipo de RPG e de encenação jogado no palco teatral de forma espetacular, a partir do RPG de mesa, do teatro convencional e do teatro de formas animadas. A motivação dessa pesquisa funda-se em dúvidas que se instalaram em mim durante a graduação e continuam a processar-se durante a pós-graduação. Seu embasamento teórico parte do estudo do jogo como proposto por Huizinga, sendo o ato de jogar a origem de todas as atividades arquetípicas da cultura humana, incluindo o jogo (e por sua vez, o RPG) e o teatro. O RPG de palco busca utilizar as formas animadas como dispositivos para a conexão dos dois universos (real e lúdico) para demonstrar em cena o personagem-jogador e personagem-fantástico, com o uso das máscaras pelos atores-jogadores e com bonecos, objetos e sombras pelo mestre de palco.

Palavras-chave: RPG; teatro; jogo; formas animadas; máscara.

The stage RPG: A theatrical language proposal based on tabletop RPG, theater and animated forms

Abstract: This article seeks to support the proposal of the stage RPG: a type of RPG and staging played on the theatrical stage in a spectacular way, based on tabletop RPG, conventional theater and puppet theater. The motivation for this research is based on doubts that settled in me during graduation and continue to be processed during postgraduate studies. Its theoretical basis starts from the study of the game as proposed by Huizinga, the act of playing being the origin of all archetypal activities of human culture, including games (and, in turn, RPGs) and theater. The stage RPG seeks to use animated forms as devices for connecting the two universes (real and ludic) to demonstrate the player-character and the fantastic-character on the scene, with the use of masks by the player-actors and with puppets, objects and shadows by the stage master.

Keywords: RPG; theater; playing; puppet theater; masks.

¹ Data de submissão do artigo: 01/12/2022. | Data de aprovação (escolha direta) do artigo: 27/12/2022.

² Ricardo Carvalho é Mestrando em Artes Cênicas e Licenciado em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão. Ator, diretor, bailarino, mestre de RPG e professor de teatro. Membro pesquisador do Grupo de Pesquisa Casemiro Coco e do Grupo CENACORPO. Membro colaborador do Grupo Teatral Improviso e Companhia Oficina de Teatro. E-mail: rvcarvalho21@gmail.com | ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8012-8482>

³ Tácito Borralho é Doutor em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo. Professor, diretor, dramaturgo e mestre titeriteiro. Membro fundador do LABORARTE, da Companhia Oficina de Teatro (COTEATRO) e do Núcleo de Estudos em Formas Animadas Casemiro Coco. Professor titular da Universidade Federal do Maranhão pelo Departamento de Artes Cênicas. E-mail: tf.borralho@uol.com.br | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9202-5971>

Introdução

Meu estudo sobre a prática do *roleplaying game*⁴ (RPG) tem origem muito antes da escrita deste artigo, ou até mesmo da minha entrada na academia. Comecei a jogar *online* em meados da década de 2010, buscando colegas que pudessem mestrar na época, e assim tendo a oportunidade de jogar esse jogo, tão famoso e ao mesmo tempo pouco conhecido no Brasil. Minha experiência com interpretação teatral é ainda anterior. Parte de mim sabia que interpretar uma história em quadrinhos era teatro, ou, se não, alguma forma artística de interpretação, próxima à telenovela ou ao cinema, que eram mais próximas a mim na época.

Apesar de ter jogado no início da década de 2010, aquilo não foi percebido como algo interpretativo. Muitos anos depois, ao participar de um grupo de *roleplay*⁵ (RP) baseado em uma *webcomic*⁶ chamada *Homestuck*, senti que eu estava, de fato, entrando em um universo interpretativo, dando vida a um personagem e contando sua história a partir do meu corpo e de minhas ações. Tal experiência trouxe não só o prazer da interpretação e de se tornar outra pessoa em meio ao caos que qualquer aluno de ensino médio vivencia, mas também a oportunidade de criar laços de amizade, de romance e de afeto mútuos.

O prazer de interpretar me fez buscar uma carreira teatral em tempo integral, e isso ocasionou no ingresso no curso de Licenciatura em Teatro, onde eu poderia finalmente me dedicar ao estudo do teatro propriamente dito. Ingênuo de mim, pois a interpretação estudada na graduação era muito diferente do que eu pensava. Mas, apesar de um choque inicial, pude

⁴ A expressão *roleplaying game* se traduz para jogo de interpretação de papéis, ou jogo onde se interpretam papéis. Dentro do jogo, um RPG é um jogo onde os jogadores interpretam papéis de personagens em um cenário ficcional, sendo responsáveis por suas ações no mundo e submetidos a um conjunto de regras.

⁵ Por outro lado, *roleplay* significa apenas interpretar um papel. Neste contexto, é uma prática do lazer onde os envolvidos assumem papéis de personagens normalmente já criados ou criados dentro de um universo da cultura pop. Assim, por meio de bate-papo, encenam situações que poderiam acontecer com os personagens, em um exercício de “e se?”. O *roleplay* é conhecido nas redes sociais e serve, além do lazer, para estreitar relações e reunir os fãs de um nicho cultural.

⁶ *Webcomic* é uma história em quadrinhos publicada na internet. Por isso, em adição aos desenhos, normalmente conta também com trilha sonora, animações e até mesmo jogos interativos.

novamente estudar o RPG na disciplina de Prática de Extensão. Ali, comecei a ver alguns traços do que eu realmente buscava: estudar o RPG com o foco no seu caráter interpretativo, sob a luz das artes cênicas. A pesquisa evoluiu, e meu trabalho de conclusão de curso foi resultado da primeira etapa desta pesquisa: utilizei os fundamentos do RPG de mesa e virtual, principalmente a ficha de personagem, para analisar a peça *Macbeth*, de William Shakespeare, resultando em diversas fichas de personagem, análise de atos e quadro de alinhamento de personagens e de situações “e se?”. Durante a pesquisa de TCC, certas ligações ficaram estabelecidas: 1) Há várias ligações entre teatro e jogo, em tal ponto que os dois chegam a se coincidir quase que totalmente. Vários autores o confirmam. Huizinga e Caillois traçam as primeiras estruturas disso, confirmando que o jogo é a origem da sociedade humana, e, por conseguinte, de todas as formas de arte. Courtney expande ainda mais, seguindo por Berthold, Barba, Pallotini, e Amaral. Chega a ser um consenso. 2) O RPG não pode ser adaptado em sua totalidade para o teatro: Ou é um, ou é outro. André Sarturi (2012) nos diz que o RPG necessita de pausas para que sejam resolvidas as rolagens de dados, cálculos e tudo o que for necessário. Tais pausas são inadequadas para o teatro, visto que a ação deve fluir sem interrupções. Mas a pausa do RPG é algo um pouco mais complexo. É uma relação entre dois universos paralelos: o universo real e o universo lúdico.

Conceitos como os universos paralelos presentes em jogo, e como a relação entre esses dois universos pode ser representada no teatro ficaram claros apenas durante o período de pós-graduação. Este artigo fala justamente sobre isso. O RPG, em sua originalidade como jogo de guerra, utiliza-se de objetos que funcionam como metáforas: pontes entre os universos, ligando os jogadores ao jogo. Os objetos representam soldados, exércitos e personagens, mas ao mesmo tempo, representam os jogadores. Na arte, isso pode acontecer com outras metáforas, mas uma aqui será especialmente elencada para a nossa pesquisa: A máscara.

Este artigo busca embasar o uso das máscaras para a adaptação de uma história de RPG de mesa para a cena teatral, que chamo de RPG de

palco. Será trazido as relações citadas por Huizinga e Caillois, que aproximam as artes do jogo, seguido pelas conclusões dos autores citados no primeiro item nos parágrafos acima. Serão estabelecidos os conceitos dos universos lúdico e real, segundo o meu entendimento baseado especificamente no conceito de jogo, relacionado do jogo de guerra e ao RPG. Após, sua possibilidade de relação com o teatro de formas animadas, relacionando a máscara, os bonecos, objetos e sombras a vários papéis que os jogadores podem ter na mesa, visando a adaptação para o palco.

Um pouco de história

Para que essa pesquisa fosse possível e este artigo pudesse ser pensado, é necessário que haja algo que ligue esses dois mundos que nominalmente parecem distintos. Precisamos fazer uma relação conceitual entre o jogo, o teatro e o RPG, que é um jogo de interpretação de papéis. Essas relações foram feitas em outras pesquisas: Sarturi quis usar o RPG de mesa atrelado à prática do professor-personagem na sala de aula, eu o fiz usando as fichas de RPG de mesa e virtual para análise dramatúrgica, e Dadico Sobrinho utilizou-o como método para criação de dramaturgias, baseado em sistemas que possuem menos combates e mais relações interpessoais. Aqui, em primeiro lugar, faremos um apanhado histórico do RPG de mesa.

O jogo de interpretação de papéis é uma prática do lazer, em qualquer uma de suas linguagens. A modalidade original, *tabletop* (“de mesa”), surgiu no ano de 1971, com o lançamento de *Dungeons & Dragons*⁷. É resultado da adição de níveis de personalização em um jogo de guerra medieval chamado *Chainmail*⁸, criado pela mesma editora. Esse jogo buscava simular um ambiente de guerra medieval, onde dois oponentes se enfrentam ao comandar exércitos, com a limitação tecnológica da idade média. Um terceiro jogador atuava como árbitro de jogo, com a função de controlar fatores que poderiam

⁷ Essa expressão foi localizada no Brasil como Caverna do Dragão.

⁸ Uma armadura feita de anéis de aço interligados.

ser decididos com a interpretação de um dado: condições climáticas, de terreno, moral dos exércitos, resultados de fase de fogo e de choque⁹, etc.

A personalização dos jogos permitiu que, além dos exércitos como um todo, os jogadores pudessem também controlar um personagem em campo de batalha, que por sua vez, tinha objetivos, família, amigos, profissão, etc. Essas histórias eram criadas pelos próprios jogadores, com a ajuda do mestre de mesa, um jogador especial que tem o poder de ditar o rumo do jogo. Segundo Darlington (2018), que fez um grande apanhado sobre a história do RPG, o aspecto fantástico que gerou *Dungeons & Dragons* como é conhecido atualmente foi a publicação da trilogia *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien nos Estados Unidos em 1965. O enredo da obra é a Guerra do Anel, quando as raças amigas (Anões, elfos, humanos e hobbits) se juntaram para guerrear contra Sauron, o Senhor do Escuro, enquanto o hobbit Frodo Bolseiro utiliza-se de sua pequinês para levar sorrateiramente o Um Anel até a Montanha da Perdição, local de sua forja, e por consequência, o único local onde poderia ser destruído.

A obra de Tolkien é conhecida por ter inaugurado a fantasia moderna, e se passa em um mundo cuja ambientação se inspira muito no período medieval. Estamos falando de reinos de várias raças, mágicas e não-mágicas, cujos exércitos se restringem ao uso de espadas, escudos, armaduras de ferro e malha, arcos, bestas, enfim, algo que se chamaria em inglês de *medieval warfare*, ou “a maneira de guerra medieval”. Isso quer dizer que a campanha de Tolkien poderia ser jogada em *Chainmail*, e para uma adaptação completa (visto que não havia elementos fantásticos no jogo), uma expansão de fantasia foi lançada, que adicionava dragões, magias, exércitos de raças fantásticas, etc. Essa expansão fantástica para um jogo de guerra veio acompanhada de uma nova forma de jogar introduzida por Dave Wesley, que atuava como árbitro de jogos na época. Ele, segundo um dos criadores de D&D, Gary Gygax (apud DARLINGTON, 1998), foi o primeiro a adicionar a interpretação de

⁹ Fogo e Choque são fases de combate em jogos de guerra. A fase de fogo resume os ataques feitos por batalhões de longa distância, utilizando arcos, catapultas, etc. A fase de choque trata-se do combate corpo-a-corpo.

papéis, fazendo com que os jogadores pudessem focar em pequenas missões relacionadas com algum personagem que estava sendo jogado.

Um ponto de partida comum

Johan Huizinga tornou-se parte do cânone ao falar-se de jogo. Sua obra é tão seminal no assunto que nós precisamos abordá-la ao falar disso. O que quero explicitar do seu estudo é principalmente o que embasa este artigo: a ideia de que o teatro, a performance e o RPG de mesa tem uma origem em comum e por isso possuem fundamentos semelhantes que possibilitam o uso de máscaras para a sua adaptação e melhor fluidez.

A definição diz que 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 cotidiana” (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Por ser uma atividade puramente do lazer, e que não gera nenhum lucro por si só¹⁰, o RPG não precisa se esforçar para se encaixar na definição. O teatro e as artes em geral só se encaixam na definição quando feitos de forma diletante e sem fins lucrativos, pois geram puramente lazer aos participantes do processo. Para que o jogo se torne arte, precisa gerar uma obra que terá espectadores, e o significado dela só com o ele (DESGRANGES, 2006).

Por outro lado, processos de expectativa pura de jogos acontecem sem gerar um produto artístico, como ocorre com os esportes em geral. Partidas esportivas são jogos transformados em espetáculos, que também, por sua vez, geram lucro.

Sendo jogo, arte ou esporte, e o lucro destes provendo principalmente da espetacularização e/ou venda da obra gerada, nenhum escapa à uma segunda inferência de Huizinga:

¹⁰ O RPG não é um espetáculo, mas pode ser espetacularizado. Em plataformas de *streaming* na internet, há a qualquer momento vários canais transmitindo campanhas de RPG, e sua veiculação pode gerar renda a partir de várias formas providas pela própria plataforma.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. [...] Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. (HUIZINGA, 2000, p. 6-7)

Nesse caso, Huizinga postula claramente a existência de um universo paralelo ao universo da realidade sólida: o universo lúdico. Esse universo tem um caráter espiritual, ou seja, não-físico, mas perfeitamente sensível. O jogo cria ou dá acesso a esse universo particular onde suas regras são absolutamente obrigatórias, suas histórias são perfeitamente reais e seu sentido é puramente natural. Esse universo pode ser entendido como um microcosmo particular ao jogo que está sendo jogado; ou que cada jogo, ao ser jogado, acessa uma área particular desse universo, onde suas regras são reais. De qualquer modo, jogar significa acessar esse universo que, graças ao jogo, se torna visível não só para os seus jogadores, mas para os seus espectadores. Para as artes, os nomes são um pouco diferentes. Há um sentido aparente e não-aparente, que é ligado justamente pelo artista:

Na comunicação cotidiana o que acontece permanece no nível do aparente, e no teatro, como na arte, o aparente é apenas simbólico, pois há sempre algo além do que se vê. É a ideia. São conceitos abstratos. É o invisível-intuído, tornado visível através de imagens simbólicas, de sensações físicas e emoções. (SOUTHERN apud AMARAL, p. 25-26)

Nesse sentido, o jogo nos possibilita formas de acessar o universo lúdico, como as artes também possibilitam mostrar o sentido não-aparente. Essas formas são, principalmente, elementos do universo real. Destaco aqui duas categorias principais que podem abarcar todas as possibilidades: Plataformas e metáforas.

A plataforma é onde o jogo acontece, incluindo o ambiente em que o jogador está. Deve ser um local onde haja um mínimo de conforto possível, para que o jogador possa fugir ao ritmo do universo cotidiano, relaxar, e estar

pronto para dedicar alguns minutos de sua vida ao jogo. Na definição de Huizinga, uma plataforma é a limitação do espaço em que o jogo acontece, e isso implica em diferentes formas. Para um jogo de tabuleiro, o espaço principal é o tabuleiro junto com o onde o jogador se senta (mesa, almofadas, sofá, cama, etc.) e onde o tabuleiro é colocado (mesa, chão, cama, colo do jogador, etc.). RPGs e seus subgêneros pressupõem diferentes plataformas. O modo *tabletop* pressupõe a mesa na qual o tabuleiro é colocado e seus arredores, enquanto o modo *virtual tabletop* (RPG de mesa virtual) pressupõe não apenas plataformas digitais (computadores, smartphones, tablets), mas também acesso à Internet e a todos os jogadores do ambiente.,

Metáforas são todos os outros elementos necessários para que o jogo aconteça e tenha sucesso, ou seja, todo objeto pode significar algo no jogo ou fornecer algum dado que o jogo irá utilizar. Utilizo o termo metáfora, associado à figura de linguagem na literatura quando uma palavra substitui outra, para denotar exatamente o mesmo tipo de relação entre um objeto no universo real e seu significado no universo lúdico. Tomemos o exemplo do xadrez: o tabuleiro quadriculado é uma plataforma, mas também tem um certo significado no jogo de xadrez, ou seja, o campo de batalha onde os dois exércitos se enfrentam. As peças significam unidades de tais exércitos, e quando os jogadores jogam, eles passam por um processo semelhante à suspensão da descrença que ocorre em uma experiência teatral. Huizinga também aborda o conceito de metáfora em um aspecto mais abrangente, levando em consideração como o jogo surge dentro da cultura humana.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por trás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2000, p. 7)

Isso implica em um ponto de partida em comum, ou seja, o jogo, para várias atividades da cultura humana, incluindo as artes e os esportes, como foi citado acima. O processo de jogo é acessar esse universo lúdico, fazer as ligações entre ele e o universo real, e se divertir durante o processo. Ao passo que esse fenômeno vai gerando cada vez mais seriedade e materialidade no universo real, ele passa a receber outros nomes. A primeira demonstração disso é a linguagem: é um processo de metáfora, onde os signos são utilizados para se referir a significados, tanto do universo real quanto do lúdico, significando sempre idéias sólidas. Cada palavra possui uma ideia por trás, estando ela em qualquer um ou ambos os universos.

A segunda demonstração é o mito, mais um tipo de metáfora. Ao exercê-la, o ser humano busca explicar os fenômenos da natureza (que acontecem no universo real) com conceitos próprios e elaborados tal como as próprias palavras, dentro de um contexto cultural próprio, e porventura com alguma lição envolvida: O universo lúdico abriga esses conceitos complexos num faz-de-conta próprio, onde os fenômenos naturais funcionam de acordo com a explicação fornecida pelo mito. “Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p. 7-8).

Existindo a linguagem e o mito, passamos para a próxima etapa no desenvolvimento da cultura humana baseada no jogo. Criar o mito significa criar uma narrativa, utilizar a linguagem para explicar os fenômenos naturais que nos rodeiam. Isso implica na criação de personagens místicos e

sobrenaturais que, com seus poderes, exercem os fenômenos referentes. Esse personagem pode estar em um universo diferente, mas continua a exercer constantemente seu poder no universo real. Se pudermos homenageá-lo, agradá-lo ou prestar tributo de alguma forma, é certo que poderemos ter a ajuda do ser místico na próxima caçada, colheita, ou que a próxima geração seja de homens e mulheres saudáveis. Com base nessa crença, o culto nasce no despertar da humanidade.

Num passado remoto, segundo Frobenius, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as idéias de tempo e espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol e da lua. Passaram depois a representar esta grande ordem da existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam de novo, ou "recriavam", os acontecimentos representados, contribuindo assim para a preservação da ordem cósmica. E há mais. As formas desse jogo litúrgico deram origem à ordem da própria comunidade, às instituições políticas primitivas. O rei é o sol, e seu reinado é a imagem do curso do sol. Durante toda sua vida o rei desempenha o papel do sol, e no final sofre o mesmo destino que o sol: deve ser morto, de forma ritual, por seu próprio povo. (HUIZINGA, 2000, p. 15)

Esse tipo de cerimônia implica também no conceito de magia utilizado por Amaral (1996, p. 30), que diz que ela é a comunicação entre duas realidades diferentes. Ou seja, todo e qualquer processo de jogo implica num processo mágico. Por via de mão-dupla: processos mágicos são jogos, e processos lúdicos são magia. Esse tipo de magia se torna mais clara quando recebem nomes diferentes, como ritual ou religião. Huizinga explicita o jogo como sendo o elemento antecedente do rito:

Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar "vida" ou "natureza". O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto vem-se juntar ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial. (HUIZINGA, 2000, p. 17)

Esse processo é corroborado por outros autores da área do teatro. Richard Courtney (2010, p. 160) diz que “o teatro na comunidade primitiva tem função sociológica, psicológica e religiosa (mágica)”. Embora não seja sabido se os humanos primitivos tinham ou não uma noção clara dos dois mundos do jogo, não creio que seja possível separar teatro e religião nessa fase da história da humanidade. Assim, digo que o teatro e a religião eram o mesmo, pois o que entendemos como teatro hoje era o ato religioso da época. Desse ato religioso surgem as demais ramificações artísticas:

O teatro é a mais velha de todas as artes – a representação, como movimento dançado, personificando um espírito, um animal ou um homem. Daí vem a dança (o movimento quando atuando), a música (o acompanhamento à atuação), e a arte [visual] (a ilustração da atuação). [...] As origens dramáticas, porém, estão intrinsecamente vinculadas à religião e à crença, à magia e aos ritos mágicos, que deram às atividades dramáticas seu propósito. (COURTNEY, 2010, p. 162)

A representação citada é um jogo, como é a metáfora. O ato de imitar a ação de um animal, ser humano, ou espírito, acaba sendo uma forma de retroalimentação do esquema metafórico supracitado: os jogos de palavras. Se o surgimento da comunicação é criar símbolos para significados, e o mito é usar esses símbolos para explicar o funcionamento do universo real (ou seja, o mundo dos significados), a representação do mito é a transcrição desses símbolos para a linguagem físico-corporal, em forma de dança – coreografia. Assim, temos:

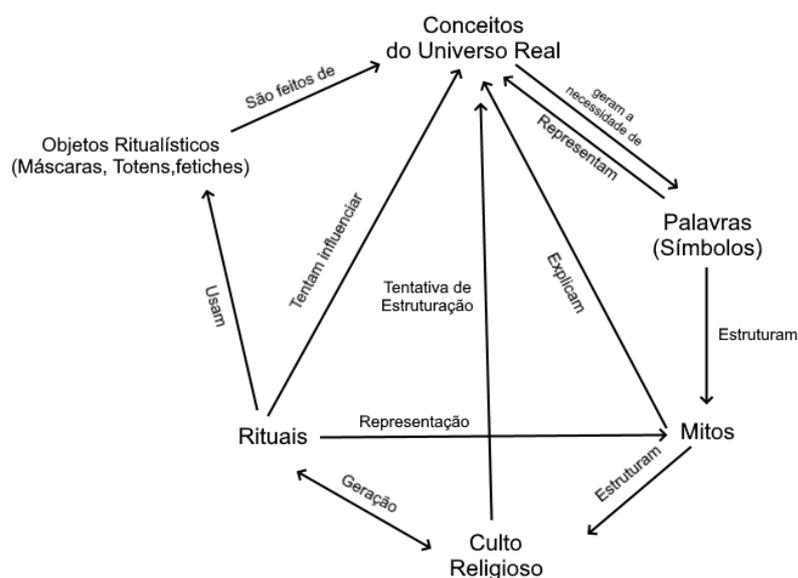


Figura 2 – Gráfico de conceitos relacionando elementos que ligam o universo real e o lúdico.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Os rituais são a magia da religião primitiva. Courtney nos diz novamente como isso funcionava: Por meio da dança, mimese e objetos mágicos, o homem buscava influenciar na natureza, utilizando parte do seu poder em sua magia, ou seja, os objetos mágicos, que eram máscaras e figurinos feitos a partir da pele de animais (para influenciar na caça), cascas de árvores (cuja madeira estava ligada ao poder da própria terra), lanças feitas de ossos, etc.

O homem tentava, através dos ritos, assumir a fertilidade dos animais e plantas, o poder do trovão e das montanhas. A obsessão era parte essencial do processo: em uma dança frenética, selvagem, o homem sentia-se efetivamente transformado em um “espírito”, com todo o poder que isso significava. O processo era ajudado pelos primitivos instrumentos de percussão, cantos sem nexos, o hipnótico ritmo do movimento e a máscara. (COURTNEY, 2010, p. 163)

Nascem, ao mesmo tempo, como foi supracitado, a música, que acompanha o rito, e a dança, que é a sequência coreográfica do rito. Tais marcações de música e dança eram vitais para o processo, pois, além de participarem do processo hipnótico, também eram associadas ao objetivo do processo. Assim, músicas e danças eram associadas a diferentes rituais, e um ritual não teria o mesmo efeito de outro. Com isso, podemos concluir que o

RPG e o teatro possuem não só um ponto de partida em comum, mas também vários de seus conceitos estão interligados. Chegamos agora ao ponto principal: A viabilidade da máscara como parte do RPG de mesa.

O RPG de palco: A possibilidade das formas animadas no RPG

O que nos embasa nesta possibilidade? Bem, acima foi argumentado que o teatro e o RPG possuem um ponto em comum, e tem sua origem no jogo. O RPG possui em si aspectos das categorias de jogo *agôn*¹¹ e *alea*¹², que foram herdados dos jogos de guerra. A categoria *mimicry*¹³ não foi herdada, mas acrescida a ele com o aspecto fantástico: nesse ponto, se torna extremamente semelhante a jogos de faz-de-conta, com um alto grau de interpretação de papéis, criação de personagens e construção de mundo e de enredo.

Um outro aspecto semelhante é a relação entre os mundos, ou seja, tanto o RPG de mesa quanto o teatro possuem o caráter mágico, e este é mostrado de diversas formas. No jogo, o jogador possui a ficha de personagem, que representa seu personagem, atuará de forma lúdica e improvisada para interpretá-lo, utilizando sempre a ficha para guiá-lo, pois lá está a história do personagem, suas características físicas, psicológicas, traços diversos, entre outros. No teatro, o performer precisa dominar ou criar um arcabouço de técnicas que servem para contar a história do personagem que ele está ligado. Em termos ritualísticos, sua técnica é uma forma de evocação de um personagem que está no universo lúdico, e que os espectadores testemunham graças ao seu grau de habilidade. Ademais, ele conta com vários dispositivos que o ajudam a contar a história: figurino, caracterização,

¹¹ *Agon* se refere a uma categoria dos jogos como elencada por Roger Caillois (1990, p.32). Refere-se principalmente a jogos onde há combate de habilidades sob circunstâncias iguais para os participantes. O jogo de guerra clássico se encaixa nisso, como o xadrez; mas também as lutas, os esportes com bola, etc. O que define o vencedor é a habilidade dos jogadores. No caso do RPG de mesa, não há competição, mas a habilidade dos jogadores define a vitória comum no enredo.

¹² *Alea* é a categoria de jogos que lida com a sorte, ou seja, a vitória é definida por certa aleatoriedade. Entram aí os jogos de azar, jogos de dados, tudo em que a vitória não depende apenas da habilidade do jogador.

¹³ A categoria *mimicry* se refere a jogos de faz-de-conta, onde há qualquer nível de interpretação de papéis. O teatro possui uma grande porcentagem de *mimicry* e é seu aspecto principal, mas também apresenta as outras três categorias, incluindo a *ilinx*, que não será abordada neste trabalho.

sonoplastia, iluminação, cenografia, entre outros. Do ponto de vista ritualístico, isso são elementos do ritual que ligam os atores aos personagens que eles evocam.

Atores evocam personagens, jogadores evocam personagens. O mestre de mesa cria o enredo e julga resultados de ações de personagens, tal como o diretor cria a sua encenação, e esboça o cenário, o som, a luz, e orienta a ação dos atores. O diretor também pode ter escrito a peça que irá encenar, ou usar a de outro autor, tal qual o mestre de mesa pode jogar a campanha de outro autor e exercer apenas a função de árbitro. As duas formas contam histórias onde pessoas reais evocam personagens. O RPG-de-mesa possui em si a capacidade de ser espetacularizado. Proponho isso de forma teatral, com o RPG de palco.

O RPG de palco é, necessariamente, uma campanha de RPG encenada em um ambiente teatral. Neste cenário, há dois personagens que são encenados pelo ator: o seu próprio jogador, que pode ser ele mesmo ou uma criação; e o personagem fantástico, do universo lúdico, que está atuando dentro do universo do RPG. Segue então a seguinte relação:

Ator-jogador → Personagem-jogador → Personagem fantástico

O objetivo desta separação é mostrar que um universo influencia no outro. Como um RPG de mesa é uma atividade social, é passível de ser cenário para relações entre pessoas, que podem ser de amizade, ódio, amor, união, discórdia, etc., e esse são temas comuns no teatro. No RPG, tal como no teatro, uma relação acirrada entre dois atores pode ocasionar numa forma diferente de atuar entre os personagens, e uma relação entre os personagens já presente no texto teatral pode ocasionar no desenvolvimento de uma relação entre os atores que os interpretam. A divisão entre esses mundos, e ter os dois presentes no RPG de palco significa querer contar essas histórias e mostrar suas implicações dentro delas mesmas.

Aqui surge um problema. Sempre que um ator precisa interpretar mais de um personagem em um curto espaço de tempo, é trabalho dos dispositivos cênicos e narrativos facilitar que o ator troque ou flutue entre seus

personagens. O ator-jogador de RPG tem, no mínimo, dois personagens: ele mesmo como jogador e seu personagem fantástico. Como seu personagem fantástico, ele faz as ações heroicas, mas precisa do personagem-jogador para que converse com o mestre sobre o resultado da ação, o que ocasiona numa pausa. Essa pausa, como foi abordada acima, interrompe a ação, e isso é inviável no palco. O mestre de mesa, por sua vez, tem tantos personagens quanto necessário para contar a sua história, e muitas vezes deve interpretá-los ao mesmo tempo, além de também resolver resultados de dados, narração de mundo, etc.. No RPG de mesa, temos miniaturas e fichas. O que teríamos no RPG de palco?

Entram as formas animadas. A qualidade da máscara para ligar dois universos, e por consequência, um sentido real ou aparente, e um lúdico e não-aparente, foi comprovada pelo seu uso durante os anos de história da humanidade. O material do qual é feita pode ter ligação com o espírito a ser evocado, seu desenho pode referenciar a entidade o objeto em si é moldável e pode mostrar mudanças na aparência e na psique de um personagem: as possibilidades são imensas. Isso é dito de forma concisa por Amaral.

A máscara ritual não é um objeto qualquer. Tem um sentido sagrado, é um objeto sagrado. A máscara ritual encerra em si forças. É uma transferência de energias. Nos rituais as máscaras têm uma função, estão ligadas a ações, ações essenciais. Têm também um sentido de mutação, metamorfose. Por isso é tão necessária nos rituais de iniciação onde o indivíduo morre como criança e renasce como adulto. A máscara ritual transcende. Dá vida a um ser divino. É uma simulação de poderes divinos. Concretiza conceitos abstratos. Confere uma qualidade espiritual ao homem. Representa o espírito dos mortos e dos animais. Ao representar um determinado animal, a máscara transfere qualidades e poderes desse animal. Quando esculpida em madeira as qualidades sagradas das árvores impregnam a máscara, e se transferem depois aos seus portadores. (AMARAL, 1996, p. 31)

Utilizar a máscara como uma ponte entre o personagem-jogador e o personagem fantástico é prestar uma homenagem ao poder que a máscara teve durante toda a história da humanidade. O ator sem a máscara é o personagem-jogador, mesmo que seu figurino seja referente ao personagem-fantástico: sem a máscara ele fala com o mestre, com os outros jogadores,

referencia-se aos aspectos do jogo, à plateia, ao iluminador e sonoplasta: ele sabe que está em uma encenação e em um jogo, e usa isso para atuar como seu personagem fantástico, resolver rolagens de dados, discutir sobre erros dentro do jogo, enfim, contar sua história, sem que aconteçam pausas. Ao colocar a máscara, ele volta ao personagem fantástico: tudo ao seu redor é o mundo fantástico onde vive, e ele agora é o herói de sua jornada. Outra história é contada. Como dito acima, a máscara do personagem-fantástico deve sofrer alterações durante a encenação, pois ele participa de batalhas que podem matá-lo, de experiências paranormais, ele pode adquirir grandes poderes que mudam sua forma. A plasticidade da máscara se torna também um elemento narrativo, e sua fácil colocação e remoção facilita o trânsito entre personagens.

Para o mestre de palco, outras formas animadas: Apesar de poder também usar a máscara, necessitaria de várias para seus vários personagens. Porém, semelhante ao mestre de mesa, pode usar objetos de formatos e tamanhos variados para seus personagens. Aqui, também surge a possibilidade do boneco: para múltiplos personagens que muitas vezes são caricatos, de uso rápido e objetivo, a facilidade no processo de feitura do boneco de dedo aparece como um dispositivo a ser usado. Ele também interpreta personagens de tamanho colossal: dragões, tarrasques, orques, devoradores-de-mentes, podem ser facilmente atingidos com o efeito técnico da sombra, que faria com que os personagens demonstrassem sua estatura em cena. Para uma solução mais cara e elaborada, o boneco gigante também aparece como opção (já que monstros possuem um tempo maior de interpretação).



Figura 3 – Protótipos de máscaras elaboradas para teste em RPG de mesa.
Foto: Ricardo Vinícius de Carvalho Delgado

Uma consideração final

Este artigo buscou embasar um conceito chamado RPG de palco: a tradução do RPG de mesa para o palco teatral, que usa as formas animadas como metáforas, da mesma forma que o RPG de mesa usa seus objetos, fichas e miniaturas. As máscaras são o que liga o personagem-jogador ao personagem-fantástico, assim como o mestre pode utilizar todas as formas necessárias para o objetivo desejado. Esse conceito parte principalmente do conhecimento sobre o ponto de partida em comum do teatro e do RPG de mesa, ou seja, o conceito de jogo como ensinado por Huizinga, e sua presença no mundo primitivo como origem de todas as atividades humanas, incluindo o jogo de guerra, que origina o formato do RPG de mesa; e do jogo de interpretação, que origina o teatro e o aspecto interpretativo do RPG de mesa.

A criação do RPG de palco se torna uma conclusão óbvia da semelhança entre as linguagens, mas que não foi atingida ainda. Com a aplicação das formas animadas, essa nova linguagem está ao alcance das mãos, porque, como diz Amaral (2018, p. 23)

O teatro de animação mostra o avesso, o inverso, das coisas. Com elementos materiais, o imaginário é mais bem representado. Através de rostos rígidos (de madeira, pano ou papel) em movimento, a versatilidade da vida melhor se mostra. Mas, não se deve fazer de objetos, formas ou bonecos, simples réplicas do homem, mas, sim, expressar com eles, a não-realidade, o não-ser-sendo. Não-realidade ou não-ser-sendo é ir além da realidade.

Referências

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos**. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

AMARAL, Ana Maria. O inverso das coisas. **Móin-Móin** - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Florianópolis, v. 1, n. 01, p. 012-024, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701012005012> . Acesso em: 01 dez. 2022.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

COURTNEY, Richard. **Jogo, Teatro e Pensamento: As bases intelectuais do teatro na educação**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

DARLINGTON, Steve. **A history of Role-Playing**. 1998. Disponível em: <http://www.ptgptb.org/0001/history1.html> Acesso em: 01 dez. 2022

DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: HUCITEC, 2006

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

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