

Jogo, Teatralidade e Performatividade no *Roleplaying Game*

André Sarturi

Programa de Pós-Graduação em Teatro - UDESC

Mestrado – teatro - Or.: Profa. Dra. Beatriz Cabral;

Resumo: O artigo procura evidenciar os elementos próprios de construção narrativa e interatividade do jogo RPG¹, em especial na modalidade Live Action, buscando evidenciar seus elementos de teatralidade e performatividade, bem como, os aspectos de jogo tal qual entendido no campo das Artes Cênicas. O texto também observa os elementos semelhantes entre práticas teatrais existentes no campo da pedagogia do teatro, dos jogos teatrais e do método de drama, apontando semelhanças entre essas técnicas e o *Roleplaying Game*.

Palavras-chave: Jogo; Teatralidade; performatividade; *Roleplaying Game*.

Introdução

O Presente artigo é dividido em duas partes: a primeira destina-se a apresentar questão do jogo no campo da ciência e das Artes Cênicas e apontar como a noção de jogo interage com as noções de teatralidade e performatividade do ponto de vista de alguns autores como Austin e Josette Féral. A segunda parte destina-se a discutir até que ponto o Jogo de RPG apresenta em sua estrutura e em seu funcionamento, elementos de teatralidade e performatividade.

Jogo, teatralidade, performatividade e suas interações

No centro deste trabalho está a noção de Jogo. Esta é uma noção bastante ampla, que pode ser encontrada tanto no RPG quanto no método de Drama (como em CABRAL, 2008), na noção de teatralidade (FÉRAL 2003) e nos aponta para uma relação quase obrigatória entre o Jogar e o Representar.

Primeiramente é importante observar que esta noção de jogo já está amplamente disseminada na discussão científica. Para citar alguns exemplos temos, no campo da filosofia, a obra seminal de Huizinga (2001) a respeito do *Homo Ludens*². Para esse autor o jogo está presente em diversas áreas da vida humana, seja na expressão da linguagem, no campo das competições, no direito, na guerra, no saber e no conhecimento, na poesia, na

¹ RPG é a sigla utilizada para designar *Roleplaying Game*. *Roleplay*, neste caso, contempla tanto o ato de interpretar personagens quanto o ato de jogá-los (como no caso de um jogo de tabuleiro). O mesmo se aplica à expressão *Player*, que pode ser traduzida tanto como “jogador” quanto por “ator”. O *Roleplaying game* (RPG), é, portanto, comumente traduzido por jogo de Interpretação de personagens.

² Em nota de tradução do primeiro capítulo do livro de Huizinga (p.3) o tradutor deixa claro que entre as principais línguas européias (as quais encontramos os termos *spielen*, *to play*, *jugar*) significam tanto jogar quanto brincar. Semelhante problema é apresentado em nota de tradução logo no início do livro de Viola Spolin (p.XXI) quanto ao que se refere à idéia de *player*, que pode ser entendido tanto como ator quanto para jogador. Está idéia sintética de ator e jogador, cuja palavra não existe em nossa língua, é central para a compreensão de jogo e representação no *Roleplaying game*.

arte e na filosofia. Para Huizinga, o jogo pertence às grandes atividades arquetípicas da humanidade (p.7). Ele afirma que a linguagem, como cerne da expressão humana, é jogo, pois “toda expressão abstrata se oculta na metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras” (idem). Para esse autor, a ideia de jogo é tão presente em nossa cultura que acabamos por constituir uma *sub specie ludi*. Ainda no campo da ciência, outro autor que aponta o jogo como campo epistemológico é Thomas Kuhn que, ao discutir a noção de *paradigma* e as estruturas das revoluções científicas, compara a ciência com um jogo do tipo *puzzle* (KUHN, 2007, p. 57).

Alargando um pouco mais as fronteiras da noção de jogo, no campo das artes cênicas, encontramos a relação entre jogo e teatralidade presente na obra de Josete Féral (2004). Ela afirma que a condição *sine qua nom* da teatralidade é a criação de um “espaço outro”, dentro do universo do real, em que a ficção possa surgir (FÉRAL, p.93). Essa condição, segundo ela, é própria do teatro, no entanto, ela deixa em aberto o questionamento a respeito de que não seria somente o teatro o único produtor de tal efeito de teatralidade. Ela comenta, baseada em Evreinov, que a teatralidade do teatro repousa sobre o ator movido por um instinto que o instiga a transformar o real que o circunda. Isso significa que o conceito de teatralidade apresenta nesse ponto dois elementos, ou melhor, duas polaridades: eu (ator) e o real, como interventores, como o lugar de emergência da teatralidade e também o seu resultado. Segundo a autora, as modalidades de relação que se estabelecem entre essas polaridades (ator e ficção) estão dadas pelo “jogo”. Eles estão dispostos por três pólos de relação que definem o processo de teatralidade, segundo o seguinte modelo:

Ator.....ficção
Jogo cênico

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

Numa outra perspectiva, questão do jogo sob a ótica da performatividade aparece aqui como processo elaborado pelo ato da fala. Para Austin (1990), o dizer pode realizar um ato. Quando o falar realiza um ato (como o “sim” no casamento, que sela o matrimônio) esta ação passa a ser chamada de ato performativo. Se observarmos os performativos de Austin do ponto de vista da teoria dos jogos, notaremos que estes têm vários elementos constantes dos jogos. Por exemplo: têm regras claras, cujo não

cumprimento compromete a realização do ato performativo; criam um “espaço outro” compartilhado pelos que estão na situação criada pelo performativo; exigem engajamento das partes envolvidas no performativo, entre outras características. Os atos de fala são, de certa forma (se observarmos do ponto de vista de Huizinga sobre a linguagem), jogos de linguagem.

Interações entre performatividade, teatralidade e o *Roleplaying Game*

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

Uma das modalidades desse jogo é chamada de “Live Action”, ou jogo “ao vivo”. A característica dessa modalidade de jogo é que os participantes não narram as ações dos seus personagens, e sim, agem no espaço, caracterizados como personagens e respondem aos acontecimentos na condição destes³.

Segundo Mark Hain-Hagen, criador do sistema de jogo “Vampiro – a máscara” e divulgador do sistema de *Live Action*, o que um jogador de RPG ao vivo deve ter em mente é que, durante o jogo, ele deve “mostrar, e não contar”⁴ (REIN-HAGEN, 1994, p. 10). Este princípio está no centro da noção de performance. Féral nos lembra que, segundo Schechner, a noção de *performer*, quer seja num sentido primeiro de superar ou ultrapassar limites, ou ainda no sentido de se engajar num espetáculo, num jogo ou num ritual, implica em três operações:

1. Ser/estar (“*being*”), ou seja, se comportar (“*to behave*”);
2. Fazer (“*doing*”). É a atividade de tudo que existe, dos quarks aos seres humanos;
3. Mostrar o que faz (“*showing doing*”, ligado a natureza dos comportamentos humanos). Este consiste em dar-se em espetáculo, em mostrar (ou se mostrar). (FERAL, 2008, p. 200).

Tais ações estão presentes no jogo de RPG. A noção de “Ser” parte da criação da ficha de personagem e da disponibilidade do jogador em colocar-se no papel a partir das

³ Em outras modalidades de RPG a narração e a descrição de cenários é utilizada ou então se utilizam tabuleiros e também plataformas computacionais. A modalidade “*live action*” diferencia-se dessas modalidades por exigir que os jogadores interagem por meio de ações que se assemelham a um teatro de improviso.

⁴ O autor diz um pouco mais: “*When you play a live game, you must keep in mind an old writer’s adage: “Show, don’t tell.”*” HEIN-HAGEN, M. 1994, p. 10).

diretrizes que escolheu para seu personagem em conformidade e em diálogo com o universo de ficção criado pelo mestre de jogo. Já a noção de “estar”, no contexto do RPG, refere a colocar-se no papel de um mundo “outro” e aceitar as regras desse mundo de ficção tornando-se parte dele. Está co-implicada na noção de ser.

Outra noção importante é a de “fazer”. A noção de “fazer”, do ponto de vista da trama de jogo apresenta a possibilidade de ação dentro de uma narrativa pré-estabelecida e, além disso, uma vez que o pré-texto do jogo é aberto, este “fazer” implica transformar a história por meio da interação entre os jogadores por meio da interpretação de seus personagens e, dessa forma, encaminhar a história para onde seus personagens desejam ir.

Uma coisa importante de se colocar com relação ao “fazer” no jogo é que o diálogo entre os participantes tem papel performativo (do ponto de vista de Austing⁵), uma vez que as conversas não têm a finalidade de narrar, e sim, executam ações durante o jogo, tais como estruturar e selar acordos, investigar fatos e inquirir os personagens a respeito de suas motivações, bem como, é pelo diálogo que os conflitos se estabelecem e, no jogo, é a partir dos conflitos que a trama se desenvolve.

A terceira operação: “Mostrar o que se faz” é tarefa importante no jogo, conforme já se explicitou anteriormente. Se o diálogo ajuda no desenrolar da história do jogo, a ação física e a caracterização do personagem revelam quem eles são aos demais jogadores e ajudam os participantes a envolverem-se com a história. Neste jogo, contudo, a ação física pode ser pequena e quase cotidiana, no entanto a ação de mostrar está presente e quanto mais evidente, mais interessante para o jogo.

Neste ponto existe uma dificuldade com relação ao RPG, pois esse ato de mostrar, pelo fato das ações dos jogadores assemelharem-se às ações cotidianas, cria-se uma dificuldade de distinção entre o ficcional e o real que é característica desse jogo. A ficção – o terceiro termo daquele diagrama apresentado por Féral, cujos dois outros são o ator e o jogo cênico – é o elemento que, segundo ela, põe em jogo o real (FÉRAL, 2003, p. 97). Mesmo sendo discreta a ação do jogador (quando comparada com a ação de um ator), suas ações podem ser lidas como signos pelos outros jogadores e remetem a um contexto de ficção. Aliás, podemos inferir a partir do pensamento de Féral (p. 91) que a teatralidade resultante destas ações dos jogadores de RPG não está nem no seu fazer, nem no seu mostrar o feito, nem no contexto de ficção, mas sim, parte de um “olhar” que pode partir, segundo a autora, tanto do “performer” (no sentido amplo da palavra que aqui pode ser entendido como o jogador) quanto do espectador, para que possam criar aí um “espaço outro” que dê lugar a emergência da ficção.

⁵ Para Autin estes performativos seriam “impuros”, conforme nos lembra Schecher (2006. p. 124). Contudo, ainda segundo Schechner, essa questão já foi liquidada por Derrida e não nos aprofundaremos nela.

No caso do RPG em que todos são jogadores e não há uma plateia, quem é o responsável por esse olhar? Uma resposta possível é: um jogador em relação ao outro, pois todos são interatores e observam um o jogo do outro para inserir na ação suas próprias contribuições, formando assim um sistema de co-autoria desse “espaço outro” portador de teatralidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSTIN, J.L.. *Quando Dizer é Fazer: palavras e ação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

CABRAL, B. A. *O professor artista: perspectivas históricas e deslocamento histórico*. In: Revista Urdimento, V1, n 10; Florianópolis: UDES/CEAT, 2008.

FÉRAL, J. *Acerca de La teatralidad*. Caderno de teatro XXI. Buenos Aires: Nueva geracion, 2003.

FÉRAL, J. *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo*. In: *Sala Preta*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Eca/USP, São Paulo, n. 08, 2008.

HAGEN, M.R. (org). *Mind's Eye Teatre: The mascarede - second edition*. Stone Mountain. Wite Wolf Game Studio. 1994.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KUHN, T.S. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo, Perspectiva, 2007.

SCHECHNER, R. «Performativity» in *Performance Studies : an Introduction*. New York & Londres : Routledge, 2006.