

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
TEATRO LICENCIATURA

Douglas Lemes Goulart

ROLE PLAYING GAME E A LINGUAGEM TEATRAL

Santa Maria, RS
2023

Douglas Lemes Goulart

ROLE PLAYING GAME E A LINGUAGEM TEATRAL

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Teatro Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Teatro

Docente Orientadora: Camila Borges dos Santos

Santa Maria, RS
2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família que durante toda minha vida sempre apoiaram minhas escolhas e decisões. Agradeço especialmente meu irmão Guilherme Lemes Goulart, que é minha maior inspiração, sou quem sou hoje graças a ele. A minha irmãzinha Ketlen Goulart, mesmo que ela ainda não saiba ler, que chegou na minha vida para torná-la mais feliz.

Agradeço a pessoa que acompanhou e orientou essa pesquisa, a Prof. Camila Borges dos Santos, por aceitar a troca de tema quando já vínhamos desenvolvendo um outro tema antes.

Agradeço imensamente aos meus colaboradores Alice Piovesan Rocha, Arthur Hornes Porto, Henrique Alexandre Marques da Costa, João Pedro Vedoya França, Mariana Hornes Porto e Thales Silva Schlottfeldt por aceitarem fazer parte desta pesquisa. Agradeço especialmente a Alice Piovesan, por ter estado comigo me apoiando e me incentivando a continuar sempre. - . / .- -- ---

Agradeço aos meus amigos que me auxiliaram no desenvolvimento do Labirinto do terror, sem vocês eu não teria conseguido sozinho.

Agradeço aos meus colegas de curso, pelos conselhos, ideias e conversas que tivemos ao decorrer do curso.

E por fim agradeço a mim mesmo, pelo comprometimento, dedicação, foco e amor que tenho pelo teatro e por pesquisar acerca de pontos que possam de certa forma potencializa-lo.

-- .. - --- / --- -- . . ---
Att.: --- / / -.. --- ... / -- . . ---

RESUMO

ROLE PLAYING GAME E A LINGUAGEM TEATRAL

AUTOR: Douglas Lemes Goulart
ORIENTADORA: Camila Borges dos Santos

Este Trabalho de Conclusão de Curso visa demonstrar o decorrer do desenvolvimento da criação de uma metodologia para a linguagem teatral a partir do *Role Playing Game*. Sendo assim, trago relatos da minha experiência durante o processo em busca da criação de uma metodologia. A partir do meu percurso acadêmico, trago como inquietação e problema de pesquisa: quais são os pontos de convergência entre o *Role Playing Game* e o Teatro, que possibilitem que o jogo possa ser utilizado como uma metodologia de teatro? O objetivo geral da pesquisa é: investigar na prática do *Role Playing Game*, características que possam potencializar a criação de uma metodologia em teatro. Apresento como objetivos específicos: proporcionar encontros para prática com o RPG; proporcionar, a partir da prática, discussões entre o RPG e o Teatro, partindo do ponto de vista da liberdade de expressão e criatividade, visibilizando um olhar mais atento entre o jogo e a prática teatral; desenvolver rodas de conversa sobre as possíveis experiências no jogo e suas relações com o teatro. Minha escolha por este tema de pesquisa, deu-se porque em minha adolescência me foi apresentado o RPG, o que potencializou a minha criatividade. No decorrer do meu percurso acadêmico, me perguntava constantemente de que maneira potencializar o processo criativo em teatro, com isso me lembrei do RPG. Pelo RPG ter essas características penso que, as aulas de teatro, em qualquer nível, utilizando o RPG, pode agregar de maneira reveladora para o processo teatral. Neste sentido, apresento como metodologia de pesquisa, dez encontros, que ocorreram semanalmente, de julho a outubro, com um grupo constituído por seis estudantes universitários, sendo estes dos cursos de Artes Cênicas, Licenciatura em Teatro, Sistemas de Informação e Artes Visuais. Cada encontro teve duração em média de quatro horas, sendo três horas de jogo e uma hora de discussão, buscando pontos de convergência entre o RPG e o Teatro. Para isso, apresento como aporte teórico autores como Anita Grando, Antônio Alves de Oliveira Neto, João Marcos Dadico Sobrinho, Liane Tarouco, Lissa Aryadne Santos Bragança, Rafael Carneiro Vasques, Roger Caillois, Pablo Canalles, Sandra Aparecida Benite Ribeiro e Valéria Antunes do Amarante, que deram subsídios teóricos e práticos sobre o RPG e o teatro. O trabalho está organizado em 3 capítulos, sendo estes: O Grupo: Estudantes/Detetives/Colaboradores, Role Playing Game: O interesse inicial e A Enigmática Campanha: O Role Playing Game e a linguagem teatral.

Palavras-chaves: Teatro. Role Playing Game. Metodologia.

ABSTRACT

ROLE PLAYING GAME E A LINGUAGEM TEATRAL

AUTHOR: Douglas Lemes Goulart
ADVISOR: Camila Borges dos Santos

This Final Paper is a research about the development of a creation on a methodology to a theatrical language from the Role Playing Game. I bring reports from my experience during the searching of the methodology. From my academic background, I bring my restlessness and the research: In what points does the Role Playing Game and the Theater enable the game to be used as a theatrical methodology? The main objective of the research is: to investigate in what ways does the Role Playing Game can enhance the creation of a theatrical methodology. As my specific objectives I bring: to provide meeting for the practice of the RPG; to provide, through the practice, discussions about the RPG and the theater, thinking about the freedom of speech and creativity, looking for similarities between the game and the theatrical practice; to develop conversations about the game experiences and how it is related to the theater. My choice on this theme was because when I was a teen, I was introduced to the RPG, which enhanced my creativity. Throughout my academic career, I constantly wandered in what ways I could enhance the theater creative process, so I remembered the RPG. Because of the characteristics that the RPG has, I believe that the RPG can add in a revealing way to the theatrical process. So on, I present as a methodological research: Ten meetings that occurred weekly, from June to October, with a group made up of six academic students, from the courses performing arts, theater, information systems and visual arts. Each meeting lasted for an average of four hours, being three hours playing and one hour discussing the game, trying to find points that the RPG and the theater have in common. I present as my references authors such as Anita Grando, Antônio Alves de Oliveira Neto, João Marcos Dadico Sobrinho, Liane Tarouco, Lissa Aryadne Santos Bragança, Rafael Carneiro Vasques, Roger Caillois, Pablo Canalles, Sandra Aparecida Benite Ribeiro e Valéria Antunes do Amarante, which gave me my theoretical and practical support about RPG and theater. My final paper is organized in three chapters: The group: Students/Detectives/Co-workers, Role Playing Game: the initial interest and The Enigmatic Campaign: The Role Playing Game and the theatrical language.

Key words: Theater. Role Playing Game. Methodology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - América Gomes	10
Figura 2 - Caesar Bucciariati.....	11
Figura 3 - Francisco Von Karma.....	13
Figura 4 - Jeff Aragão.....	14
Figura 5 - Jorge Pepperon.....	15
Figura 6 - Maria Alfreda Corval do Socorro	16
Figura 7 - Dado de 20 lados	22
Figura 8 - Dado de 4 lados	22
Figura 9 - Brian Blake.....	23
Figura 10 - Brittany Wilson	23
Figura 11 - Cameron Jackson	24
Figura 12 - Joshua Phillips	24
Figura 13 - Kaleb Parker	25
Figura 14 - Rebecca Thomas	25
Figura 15 - Simon Evans	26
Figura 16 - Steven Rubounsky	26
Figura 17 - Susan Collins	27
Figura 18 - Tiffany Wilson.....	27
Figura 19 - Interrogatório.....	30
Figura 20 - Precisamos de uma reunião!.....	31
Figura 21 - O jogo antes do jogo	34
Figura 22 - O Labirinto do Terror.....	36
Figura 23 - Começando a investigação.....	37
Figura 24 - Há monstros no banheiro!.....	38
Figura 25 - Há monstros na escuridão!	39
Figura 26 - Finalizando a campanha a moda Douglas!	40
Figura 27 - Dado de 10 lados.....	45
Figura 28 - Ficha de RPG.....	50

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: VOCÊS COMEÇAM EM...	7
2. O GRUPO: ESTUDANTES/DETETIVES/COLABORADORES	9
<u>2.1 PERSONAGENS: OS DETETIVES EM AÇÃO</u>	9
3. ROLE PLAYING GAME: O INTERESSE INICIAL	18
<u>3.1 SISTEMA UTILIZADO</u>	20
<u>3.2 PERSONAGENS CONTROLADOS PELO MESTRE</u>	22
<u>3.3 AS SESSÕES: A PRÁTICA DA PESQUISA</u>	28
<u>3.4. O LABIRINTO DO TERROR: O PRÓXIMO PASSO?</u>	35
<u>3.4.1 AUXILIARES</u>	36
<u>3.4.2 AS SALAS</u>	37
4. A ENIGMÁTICA CAMPANHA: ROLE PLAYING GAME E A LINGUAGEM TEATRAL	40
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: O QUE ACHARAM DA SESSÃO?	51
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS: BOSES VENCIDOS	53

1. INTRODUÇÃO: VOCÊS COMEÇAM EM...

O presente Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura em Teatro, efetiva-se a partir de questionamentos e estímulos surgidos no decorrer da minha formação acadêmica, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Neste sentido, apresento como problema de pesquisa: quais são os pontos de convergência entre o *Role Playing Game* e o Teatro, que possibilitem que o jogo possa ser utilizado como uma metodologia de teatro? Como objetivo geral de pesquisa destaco: investigar na prática do *Role Playing Game*, características que possam potencializar a criação de uma metodologia em teatro. Como objetivos específicos, evidencio: proporcionar encontros para prática com o RPG e desenvolver rodas de conversa sobre as possíveis experiências no jogo e suas relações com o teatro.

A escolha metodológica para este estudo, foi pautada na prática do *Role Playing Game* a partir de um sistema criado por mim, realizado em sessões semanais, tendo em torno de quatro horas de sessão, sendo três horas e meia de jogo e meia hora de conversa pós jogo. O estudo apresentado contou com a colaboração de 6 graduandos da Universidade Federal de Santa Maria. Sendo assim, trago minhas descobertas a partir da minha experiência prática com estudantes de graduação da Universidade Federal de Santa Maria, dos cursos de Artes Cênicas, Licenciatura em Teatro, Sistemas de Informação Bacharelado e Artes Visuais Bacharelado.

Para isso, utilizei como aporte teórico autores como Anita Grando, Antônio Alves de Oliveira Neto, João Marcos Dadico Sobrinho, Liane Tarouco, Lissa Aryadne Santos Bragança, Rafael Carneiro Vasques, Roger Caillois, Pablo Canalles, Sandra Aparecida Benite Ribeiro e Valéria Antunes do Amarante.

O foco deste trabalho foi desenvolver a partir de sessões de RPG uma metodologia para a linguagem teatral. A pesquisa divide-se em 3 capítulos, para o melhor entendimento do leitor, sendo estes: O Grupo: Estudantes/Detetives/Colaboradores, Role Playing Game: O interesse inicial e A Enigmática Campanha: O Role Playing Game e a linguagem teatral.

O primeiro capítulo intitulado “O Grupo: Estudantes/Detetives/Colaboradores”, apresento o grupo de colaboradores, esses que serão chamados somente pelo nome de seus personagens, os quais

participaram semanalmente das sessões, iniciando no dia 29 de Julho de 2023 e finalizando dia 07 de Outubro do mesmo ano. Com eles desenvolvi as rodas de conversa que fazíamos após cada uma das sessões, trazendo seus relatos sobre a prática.

No segundo capítulo chamado de “Role Playing Game: O interesse inicial”, eu explico o que é o RPG e o sistema que utilizei em minha prática, além de apresentar relatos sobre as sessões desenvolvidas e sobre a última sessão em específico. Trazendo autores como Antônio Alves de Oliveira Neto, João Marcos Dadico Sobrinho, Lissa Aryadne Santos Bragança, Rafael Carneiro Vasques, Roger Caillois e Sandra Aparecida Benite Ribeiro, além dos personagens criados e controlados por mim como Mestre dentro da campanha.

No terceiro e último capítulo “A enigmática campanha: O Role Playing Game e a linguagem teatral”, apresento o processo para a criação de uma metodologia para a linguagem teatral. Relato a descrição de como fiz em minha prática e sugestões de como executar essa metodologia. Trago autores como: Anita Grando, Liane Tarouco, Pablo Canalles e Valéria Antunes do Amarante.

Estes três capítulos possuem o mesmo mecanismo: articular minha prática com referências bibliográficas para pensar características entre o RPG e o teatro. A partir disso, a estrutura de meu Trabalho de Conclusão de Curso objetiva o desenvolvimento de uma criação metodológica para a linguagem teatral com base no RPG.

Assim, a experiência em minha graduação somada ao meu conhecimento acerca do RPG, formam a base para este estudo que alia os temas: metodologia, teatro e *Role Playing Game*. É por meio do entendimento teórico e prático, que vivenciei durante minha graduação em Licenciatura em Teatro, junto com estudos sobre o RPG que utilizei para a criação de uma metodologia, que busco pensar, neste trabalho, o RPG como potencializador para a linguagem teatral.

2. O GRUPO: ESTUDANTES/DETETIVES/COLABORADORES

Optei, neste estudo, por utilizar o nome fictício dos personagens ao invés de utilizar o nome verdadeiro dos colaboradores desta pesquisa. Esta escolha se deu, pois acredito que assim vos aproximo ainda mais do que foi criado dentro do campo de pesquisa. O grupo é constituído por seis estudantes universitários, três do curso de Artes Cênicas, um de Licenciatura em Teatro, um de Bacharelado em Artes Visuais e um de Bacharelado em Sistemas de Informação. A ideia inicial do projeto de Conclusão de Curso era mestrar as sessões de RPG somente para alunos de Artes Cênicas ou Licenciatura em Teatro, contudo, após a banca de TCC, me foi dada a sugestão de ter dentro do grupo, alunos que não fossem dessas áreas, para assim, termos a visão de quem não convive diariamente com o teatro ou quem não tenha esta prática no cotidiano.

Buscando pelos jogadores fui em busca de pessoas as quais eu me relacionava. Logo, convidei meus amigos do curso, e todos aceitaram, contudo quando recebi essa sugestão, na banca consultiva, de convidar pessoas de outros cursos, fiquei com medo, pois não conhecia muitos. Por sorte, um dia recordei de um amigo de Sistemas de Informação, o convidei e ele aceitou, no entanto, faltava mais uma pessoa e novamente, por sorte, um dos participantes do grupo recomendou sua irmã, que cursa Artes Visuais e também tinha interesse em jogar RPG. Com o grupo pré estabelecido passei para eles as fichas dos personagens. Cada um fez seu personagem da maneira que queria, a única coisa que pedi a eles era que seu personagem tivesse interesse em trabalhar como detetive algum dia.

2.1 PERSONAGENS: OS DETETIVES EM AÇÃO

Não poderia deixar de falar sobre os personagens criados por cada um, contudo, eu pedi para que eles me mandassem a sua visão de seu personagem, desde características físicas, até mentais e um pouco sobre sua história. Alguns dos jogadores me mandaram textos enormes, de várias páginas, enquanto outros foram mais sucintos, independentemente da quantidade de laudas, todos conseguiram mostrar em suas palavras seu aprofundamento dentro de seus personagens.

América Gomes:

- Altura: 1,63
- Data de nascimento: 07 de janeiro de 1989
- Idade: 23 anos
- Peso: 62 Kg
- Aparência: Cabelos pretos um pouco abaixo do ombro (sem franja), olhos castanho escuro, uma uma saia-short preta com uma meia calça e um tênis branco nos pés, blusa branca com um casaco ciano por cima, e sempre carrega uma bolsa/mochila azul marinho para carregar seus pertences.

Figura 1 - América Gomes



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Evolução ao longo da última campanha¹: Apesar da campanha ter durado apenas algumas horas (dentro do universo do RPG) ela foi bastante significativa para a América, pois ela já tinha suas dúvidas em relação a ser detetive por conta de seu primeiro caso. Agora, ao se deparar com a morte de um inocente (Joshua) provocada pelo seu colega de equipe Jorge, ela percebeu que esse mundo não é o que ela pensava que seria, e decide se afastar das investigações. Ela não gosta da violência que existe dentro desse mundo, e os perigos que podem acarretar em sua vida, então mesmo que ela não goste da sua vida monótona

¹ A campanha é o conjunto de sessões feitas, desde a primeira sessão até a última, com os mesmos personagens.

no seu trabalho, ainda é o mais seguro para ela, tanto financeiramente, quanto fisicamente.

Caesar Bucciariati:

- Altura: 1,68
- Data de nascimento: 27 de setembro de 1984
- Idade: 28 anos
- Peso: 57 kg
- Aparência: Cabelo ruivo e curto, muito descabelado. Olhos verdes levemente amendoados. Magro e sem musculatura definida. Pele caucasiana. Veste uma camiseta azul escuro, jaleco branco de mangas curtas, calças marrons e sapatos pretos. Utiliza luvas descartáveis azuis com frequência. Seu psicológico está em bom estado quando fica em locais higienizados. O mero contato com germes lhe causa nojo e nervosismo, que pode desencadear sua compulsão por limpeza. De praxe o contato físico lhe abala. Possui aversão a felinos.

Figura 2 - Caesar Bucciariati



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Evolução ao longo da campanha: Durante os eventos da investigação ele teve uma experiência nova. A pressão de achar um culpado, lidar com a organização de pistas e principalmente a incerteza de lidar com nuances nos interrogatórios o colocou em um estado de stress elevado. Essa incerteza se acentuava cada vez que o principal suspeito era considerado inocente pelas

provas, e chegou em seu ápice nas investigações de Kaleb. Seu jeito comportado, humilde e falta de atividades suspeitas foram interpretados como malícia e não cooperação por Caesar, o deixando ao ponto de ameaçá-lo. Mas não foi necessário. Pode-se dizer que Caesar não se sentia no controle da investigação, o que era completamente diferente de estar em um laboratório examinando evidências em seu próprio tempo.

As aproximadas 8 horas de investigação consecutivas o deixaram completamente fora de sua zona de conforto, mas o desfecho foi o que realmente o marcou. Após confirmar álibis da metade dos suspeitos, parecia que ainda havia 4 suspeitos capazes de cometer o crime. Uma chance de 25% de acerto na falta de provas. Na última hora disponibilizada para resolver o mistério, eventos decisivos ocorreram. Parece que uma mistura de inquietação, agonia, desespero e um pouco de sorte coletiva entre os membros do grupo culminaram em uma série de ações que levariam à solução. A ajuda inesperada da polícia com imagens de câmera confirmando os álibis de três suspeitos, a reunião de todos os membros para discutir os passos finais, a súbita ideia de trazer duas pessoas para uma interrogação, e o correto uso da pressão revelaram a verdade sobre o caso. Caesar se sentiu aliviado, como se um peso que aumentasse cada vez mais à medida que as horas passavam fosse retirado de seus ombros. Essa ótima sensação não durou muito depois de um certo medo surgir em sua mente: E se fosse diferente?

Ele recorda de uma vez que quase foi atropelado. Um carro furou o sinal e passou raspando pela frente de Caesar, que estava olhando para o lado oposto. Seu corpo não sofreu lesão alguma, mas a sensação de ter escapado por pouco do impacto ficou consigo por algumas boas horas. Ele conseguia imaginar exatamente como seria o barulho altíssimo, as consequências, o terror. A sensação que o tomou no final dessa investigação é desconfortavelmente parecida. Caso as ações anteriores não fossem tomadas, uma assassina estaria à solta, e um inocente seria sentenciado. Ele tinha noção de que o culpado não tinha intenção de matar, e que o fim para Steven foi um tanto apropriado, então as consequências estavam um tanto baixas. Ele enfim teria passado no teste de Holmes, mas não se sentia apto para exercer a função de investigador, tanto no sentido de capacidade quanto em uma questão psicológica. Sua falta de

experiência em casos futuros lhe causaria cicatrizes irreversíveis e um peso na consciência difícil de suportar.

Após os eventos de 25/04, ele decide notificar Holmes sobre seu afastamento. Aceitar seus medos e inseguranças será apenas o começo. O que antes era um coração sem objetivos ou ambições, agora sente a necessidade quase desesperada de aprimorar suas habilidades como investigador. A resolução de Caesar é o caminho do crescimento pessoal.

Francisco Von Karma:

- Altura: 1,86
- Data de nascimento: 04 de novembro de 1994
- Idade: 18 anos
- Peso: 90kg
- Aparência: Homem branco de cabelos curtos loiros mel, olhos azuis claro, usa uma jaqueta vermelha estilo colegial americano, camiseta preta por dentro, calça jeans clara e tênis vermelhos. Para levar seus objetos utiliza uma mochila, na qual não pode faltar água e vestimentas esportivas.

Figura 3 - Francisco Von Karma



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Desenrolar da História do personagem: O processo de investigação quebrou totalmente as expectativas de Karma, que estava bastante animado por pensar que haveria bastante ação e poderia finalmente demonstrar toda sua habilidade física que treinou por toda a vida. Ao perceber que o caso seria teria que ser resolvido na base do falatório, mesmo decepcionado achou que conseguiria

chegar na conclusão facilmente, porém se deparou com o fato de que só ser extrovertido e paquerador não resolveria seus problemas porque faltava maturidade, raciocínio lógico e habilidades de investigação. Como o caso foi solucionado no fim, Von Karma decidiu se esforçar mais e dar mais uma chance para esse novo mundo, agora cabe a ele esperar novas experiências para descobrir o que ele realmente quer fazer pelo resto da vida.

Jeff Aragão

- Altura: 1,77
- Data de nascimento: 26 de fevereiro de 1986
- Idade: 26 anos
- Peso: 87 kg
- Aparência: Cabelos pretos, olhos castanhos, barba e bigode, camisa polo azul-marinho com um moletom azul-marinho por cima, calça jeans preta, sapato preto, usa óculos, mochila nas costas e sempre com um notebook na mão.

Figura 4 - Jeff Aragão



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Ao final da primeira campanha, Jeff queria fazer parte da polícia, se interessando por pesquisa forense. Ao receber os convites de Holmes, pensou que estaria vivendo um sonho, porém ao decorrer das missões ficou claro sua inabilidade em lidar com situações tensas. Ao mesmo tempo, ele percebia que tinha um talento para com a tecnologia e que seus trabalhos de análise poderiam ajudar nas investigações. Assim, Jeff percebeu que talvez seu lugar seja longe das

missões de campo, e sim dentro de um laboratório forense, onde suas habilidades serão melhor utilizadas.

Jorge Pepperon:

- Altura: 189cm
- Data de nascimento: 19/02/1993
- Idade: 30 anos
- Peso: 102kg
- Aparência: Olhos azuis, cabelos pretos, pele caucasiano, Sapato social, calça jeans, camiseta preta lisa, jaqueta de couro e óculos de grau.

Figura 5 - Jorge Pepperon



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Evolução ao longo da campanha: Jorge ainda se assombra com fantasmas do passado, como Gabriel, que acredita estar buscando vingança contra o Holmes juntamente com Vitória. Nesta nova missão, conheceu novos aspirantes a investigadores (Caesar, Maria e Karma) e reencontrou conhecidos colegas, os quais ele respeita (América, Astra e Jeff). Posso garantir que Jorge não se apegou emocionalmente a nenhum dos novos companheiros, desenvolveu um princípio de respeito a Caesar, por seu trabalho, e constituiu uma relação de parceria estranha e conturbada com Karma, mas por Maria, apenas acredita que essa vida não é pra ela.

Ao fim dessa temporada, Jorge passou por um grande trauma, a morte de Joshua, ele nunca teve intenção de machucar um inocente dessa forma e isso,

infelizmente, fez com que ele repensasse toda sua trajetória até aqui e o motivo de estar fazendo isso. Acredito que a única que faria ele voltar a atuar como detetive, seria o retorno do assassino de seus pais, com a baleia tatuada no pulso, porém, não temos como ter certeza de nada.

Maria Alfreda Corval do Socorro:

- Altura: 1,68 cm
- Data de nascimento: 23 de março de 1989
- Idade: 23 anos
- Peso: 67 kg
- Aparência: Cabelo liso, preto e de tamanho médio. Olhos castanho escuro. Tom de pele parda. Usa um chapéu gaúcho preto, camisa branca com botões e manga de tamanho médio, calças jeans azul-escura, cinto marrom avermelhado com fivela da cor amarelo queimado, botas pretas. Leva uma bolsa de tamanho médio marrom claro e, na região do cinto, carrega um pé-de-cabra. Usa brincos cor prata (mas ficam escondidos embaixo do cabelo) e um piercing em formato de bola na região do nariz.

Figura 6 - Maria Alfreda Corval do Socorro



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Evolução ao longo da campanha: Ao receber o convite do Holmes para resolver um assassinato, Maria ficou extremamente surpresa e ansiosa. Só em seus sonhos ela imaginou que algo assim aconteceria em sua vida. Além de ser uma oportunidade de ter a experiência de uma investigação criminal de verdade para

implementar em seu futuro jogo, também seria a chance de finalmente colocar os seus aprendizados nos jogos em prática e, quem sabe, o trabalho de detetive se torna uma segunda opção de carreira. No começo da investigação, Maria tinha noção dos primeiros passos que tinham que ser feitos, que eram: examinar a cena do crime, a vítima e falar com os suspeitos. Uma de suas primeiras conquistas foi encontrar digitais no apoio do mezanino, utilizando uma lupa. Entretanto, com o passar do tempo, dificuldades começaram a aparecer. Uma dessas dificuldades foi não saber o que fazer a seguir com as informações descobertas, acostumada com a linearidade e as dicas dos jogos, Maria se encontrava em um grande impasse quando ficava sem ideia do que fazer e para onde ir. Foi o primeiro choque de realidade que ela sofreu.

Em seguida, foi a complicação de conversar e tirar informações dos suspeitos, por não ter conhecimentos em psicologia, Alfreda não conseguia saber se a pessoa estava mentindo ou não, e também não sabia como conquistar a confiança dos suspeitos. Por último, foi a sua nictofobia. Maria não esperava que a sua fobia do escuro se tornasse um problema na investigação, infelizmente, isso se tornou realidade, pois por conta de seu medo não só caiu da escada e torceu o pé, como também foi incapaz de investigar um cômodo por ele ser extremamente escuro. Por consequência desses problemas, Maria começou a perder a sua confiança e a repensar se ela realmente tinha preparo psicológico para isso.

Ao examinar o corpo pela segunda vez, agora com mais cuidado, ela foi capaz de descobrir como a vítima morreu e qual foi a possível arma do crime. Isso a fez se sentir um pouco melhor, mas o pensamento de que ela não estava sendo tão útil e que estava mais atrapalhando do que ajudando invadiam a sua cabeça. Mas para não demonstrar fraqueza, ela colocava uma máscara para tentar mostrar para os seus colegas e para si mesma que tudo estava sob controle. A única pessoa com quem ela se abriu foi Caesar, pois, entre todos do grupo, era de quem ela se sentia mais próxima.

O acontecimento mais impactante para Maria durante a investigação foi o acidente com o Joshua, foi a primeira vez que ela testemunhou alguém ter uma convulsão e uma parada cardíaca. Por conta de não possuir conhecimentos de medicina, nem primeiros socorros, o desespero de ver alguém morrendo na sua frente e não poder fazer nada a deixou completamente em pânico. Depois que

Joshua foi levado para o hospital e as coisas começaram a se acalmar, surgiu um sentimento de culpa em Alfreda, acreditando que poderia ter tentado ajudar mais se não tivesse tido um ataque de pânico. Esse sentimento só piorou mais com o pingente com a foto das filhas do Joshua (que ficou com Maria) e a confirmação de sua morte, mas, mais uma vez, ela coloca a máscara e tenta fingir que esse incidente não a atingiu tanto assim.

Depois de ouvir a confissão do culpado, Maria acredita que foi legítima defesa, pois Rubonsky estava bêbado e foi agressivo com a pessoa. Maria chegou à conclusão de que seu estado mental não está apto para vivenciar situações parecidas com as que ela presenciou durante as investigações. Questões e traumas precisam ser resolvidos antes de participar, novamente, de uma investigação criminal. Agora, com a experiência adquirida, ela vai focar na faculdade de programação e produzir jogos.

3. ROLE PLAYING GAME: O INTERESSE INICIAL

Para o RPG existir, é preciso ter um mestre e alguns jogadores, eu acredito que tendo 3 jogadores já seria o suficiente. O Mestre escolherá qual o estilo da história, podendo ser medieval, futurista e fantasioso. Além de escolher sobre o que acontecerá nessa história, o Mestre pode optar por utilizar uma história já existente ou criar uma nova.

Após a escolha da história, e tendo os participantes, o jogador que estiver na posição de Mestre entrega ao restante dos jogadores as fichas², onde nelas cada participante criará o seu personagem dentro da história, colocará cada detalhe, desde a cor do cabelo, os traumas e os medos. Com tudo pronto, a sessão de RPG pode ser iniciada, com cada participante podendo representar seu personagem, contudo, esse personagem não tem ensaio prévio, ele é representado no momento em que é introduzido na história.

Em seu Trabalho de Conclusão de Curso, Bragança apresenta uma explicação sobre o que é o *Role Playing Game*, sendo:

Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de personagens"), é um tipo de jogo em que os

² A ficha ou ficha de personagem, é um papel com alguns dados a serem completados pelos participantes que é disponibilizado pelo Mestre. Segundo Neto e Ribeiro (2012, p. 6) "O objetivo principal da ficha é auxiliar no processo criativo do personagem e na integração dos participantes no contexto da história".

jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar (MUNDO DAS TREVAS, 2014 apud BRAGANÇA, 2017, p. 9).

Nesta perspectiva, tivemos 10 sessões e conseguimos finalizar a história nestes 10 encontros, contudo, caso os jogadores tivessem feito “corpo mole” e jogado sem ter o interesse de descobrir quem era o assassino, talvez a gente não conseguisse acabar em 10 sessões. Justamente, porque os jogadores determinam a direção em que o jogo vai. Em nossa campanha diversas vezes eles improvisaram coisas que eu não esperava. Como por exemplo quando Jorge decidiu bater sem ver quem estava do outro lado da porta, e por consequência acabou matando Joshua, um dos suspeitos. O que sem querer, mudou a história do personagem e a história do jogo, podemos ver isso na fala de Jorge:

Jorge - O Jorge ele acabou de adquirir mais um trauma, eu ainda não decidi qual trauma exatamente. Mas tem logicamente a ver com a morte do Joshua. Mas eu acho que sei o que vai ser basicamente, provavelmente ele vai ir para uma linha agora de anti violência um pouco mais pacifista, ele vai se afastar um pouco desse mundo, porque ele não quer mais machucar pessoas, principalmente pessoas inocentes que foi o que ele fez.

Dentro do RPG, pequenas coisas podem mudar todo o desenvolvimento do seu personagem, às vezes o mestre determina se tal ação mudou algo no personagem, ou o próprio jogador como foi o caso, percebe isso e começa a desenvolver a partir de então.

Sobrinho em seus estudos, traz algo sobre a origem da criação do *Role Playing Game*. Em seu trabalho, anuncia o autor Witwer, para apresentar a história sobre o começo do RPG, onde em

[...]1974 UM SAPATEIRO de uma pequena cidade em Wisconsin esbarrou em uma ideia que mudaria para sempre a cultura pop: o role-playing game. O sapateiro era Gary Gygax e o jogo era Dungeons & Dragons (D&D). Em poucos anos, esse jogo da contracultura geek se tornou um fenômeno mundial, mas foi sufocado por assustadoras acusações de causar danos psicológicos, supostos pactos satânicos, processos caros, sociedades desfeitas e decisões comerciais

suspeitas, exilando-o das fronteiras das tendências da época. Mas talvez esse jogo, que com tanta frequência é subestimado e deixado de lado, tenha causado um impacto maior do que lhe foi creditado... (WITWER, 2016, p. 15 apud SOBRINHO, 2019, p. 52 - 53).

Como podemos ver o RPG mesmo tendo seu início há muitos anos, continua influenciando as pessoas nos dias atuais. Em nossa pesquisa utilizamos dele como meio de criação de uma metodologia para a linguagem teatral.

3.1 SISTEMA UTILIZADO

Para jogar RPG, você primeiramente escolhe um sistema ao qual irá seguir, cada sistema tem suas regras e sua dinâmica de jogo. Existem vários livros que apresentam sistemas de RPG, trago aqui uma citação de uma das bibliografias:

Um livro de RPG apresenta um sistema de regras que define a criação de personagens dentro do universo ficcional escolhido, delimita suas características e determina os resultados de suas ações, a quantidade de dano causado por uma queda ou um soco, por exemplo. (VASQUES, 2008, p. 13)

Os mais famosos e utilizados nos dias atuais são: *D&D*³, *O Chamado de Cthulhu*⁴, *Tales from the Loop: Contos do Loop*⁵ e *The One Ring RPG*⁶. Certamente existem outros, contudo citei os mais famosos que conheço. Minha primeira ideia era utilizar o sistema de *O Chamado de Cthulhu*, por se tratar de investigação. Contudo, achei que poderia perder muito tempo tendo que aprender sobre o sistema e o ensinando e explicando para meus colaboradores. Sendo assim, decidi criar meu próprio sistema, tentando deixá-lo o mais básico possível para ser de fácil entendimento.

O dado base desse sistema é o dado de 20 lados, onde para os jogadores realizarem suas ações deveriam jogá-lo, de 1 - 6 a ação foi falha, 7 - 12 foi suficiente, 13 - 18 você consegue informações a mais do que procurou e 19 - 20 foi perfeito, conseguiu tudo que poderia descobrir e ainda mais um pouco. Os

³ Dungeons and Dragons é o RPG de mesa mais conhecido do mundo. Nele existem anões, magos, elfos, dragões entre outros seres.

⁴ É um RPG de investigação, nele existem criaturas poderosas que você pode encontrar ao decorrer das investigações.

⁵ Um RPG de mistérios que se passa nos anos 80, foi baseado em uma série de mesmo nome.

⁶ Pode ser considerado o RPG de mesa que melhor adapta a terra média.

jogadores tinham pontos de atributos que poderiam ser utilizados para dar a certeza de que a ação seria suficiente, quando não queriam arriscar no dado. Uma vez o ponto sendo gasto ele era descartado.

Irei explicar sobre cada atributo começando pela Agilidade, o jogador utiliza a agilidade quando quer chegar rápido a algum lugar, ou fazer alguma ação de maneira rápida; Carisma é utilizado quando seu personagem quer fazer amizade com algum outro personagem, para conseguir extrair informações que não são fáceis de se conseguir utilizando o dado; Já a Destreza serve para desviar de ataques, ou coisas que possam causar dano ao personagem; Os jogadores usam pontos de Estamina quando precisam permanecer mais tempo em alguma ação, como correr ou segurar algo; a Força se usa quando o personagem necessita deste atributo para abrir algo, empurrar ou até mesmo atacar alguém; Inteligência, no meu sistema, normalmente é a mais utilizada, pois se você estiver com dúvidas sobre algum enigma, você utiliza Inteligência para ter a resposta, ou se for mais orgulhoso somente para ganhar uma dica, e por fim, a Percepção, quando o personagem quer notar se tem alguma coisa errada no ambiente ou na fala de algum outro personagem, ele usa a percepção para saber onde deve manter sua atenção.

Para decidir qual personagem iria começar as ações, pedi aos jogadores que jogassem um dado de 20 lados, quem tirasse o maior número seria sempre o primeiro a ter uma ação em cada turno⁷.

Além dos atributos o jogador possuía perícias, as perícias auxiliam em uma ação, ou seja, se o jogador fosse utilizar uma ação para mexer em algo tecnológico e tivesse a perícia de tecnologia, se ele conseguisse um número no dado maior que 6 ele já conseguia informações a mais do que procurava.

Para descobrirmos se os personagens levavam dano durante os combates, eles tinham que jogar o dado de 20 lados, e caso caísse menos de 6 eles levavam dano. Ademais para a descoberta do dano levado, usávamos o dado de 4 lados, o lado que cair foi a quantidade de dano que o personagem levou. Dano é a quantidade de pontos de vida que o personagem levou, caso o personagem perca todos os pontos de vida, ele irá morrer.

⁷ O turno começa na ação do primeiro jogador e acaba na ação do último.

Figura 7 - Dado de 20 lados



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Figura 8 - Dado de 4 lados



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

3.2 PERSONAGENS CONTROLADOS PELO MESTRE

Quando criei a história notei que teria problemas em desenvolver conflitos e dúvidas sem personagens bem elaborados. Sendo assim, comecei a criar os NPC (*Non Player Character*), os NPC são todos os personagens controlados pelo Mestre, ou podendo ser de controle de algum outro jogador que não tenha outro personagem sobre seu domínio (VASQUES,2008). Pensei, basicamente, no papel deles dentro do enredo e quais as motivações que cada um poderia ter para cometer o crime, causando assim mais dificuldade para os jogadores descobrirem o que realmente aconteceu. Abaixo segue um pouco das características dos personagens controlados por mim dentro da história, além da vítima do crime:

Brian Blake - Brian é um homem de 32 anos de idade, mora na cidade de Luxemburgo, não tem esposa nem filhos. Tem 1,80 de altura, cabelo loiro escuro, porte físico mediano e olhos castanhos. Era iluminador chefe da peça *The Phantom of the Opera* no Teatro Rubonsky.

Figura 9 - Brian Blake



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Brittany Wilson - Brittany é uma moça de 21 anos, mora na cidade de Luxemburgo, não é casada e nem possui filhos. Tem 1,60 de altura, cabelo loiro, porte físico de atleta e olhos azuis. Era atriz coadjuvante na peça The Phantom of the Opera. Seus pais são escritores, então desde nova começou a atuar em palcos juntamente com sua irmã mais velha. Está em formação no curso de Artes Cênicas na Universidade de Luxemburgo. Brittany conhece Rubounsky desde nova, pois seus pais são amigos e também já trabalharam juntos.

Figura 10 - Brittany Wilson



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Cameron Jackson - Cameron é uma mulher de 45 anos, mora na cidade de Luxemburgo, é casada mas não possui filhos. Tem 1,70 de altura, cabelo preto, porte físico mediano e olhos castanhos. Trabalha como produtora no Teatro Rubounsky. Tentou uma carreira de modelo aos 18 anos, mas não obteve sucesso, aos 25 começou a trabalhar em uma rádio local. Em seus 30 anos, conheceu Rubounsky em sua primeira entrevista à rádio,

Rubounsky a convidou para trabalharem juntos e desde então é produtora de Rubounsky.

Figura 11 - Cameron Jackson



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Joshua Phillips - Joshua é um homem de 60 anos, mora na cidade de Luxemburgo, é viúvo e possui 2 filhos. Duas meninas, uma com 32 anos e outra com 25 anos. Tem 1,60 de altura, cabelo branco, porte físico bem magro e frágil além de olhos azuis. Joshua trabalhava como zelador do Teatro Rubounsky. Phillips nasceu em 1952, serviu o exército até se aposentar por invalidez após sofrer um acidente durante um trabalho de campo, onde levou um tiro na bacia, que dificultou sua mobilidade. Phillips após anos entediado resolveu se candidatar a cuidar das instalações do Teatro Rubounsky.

Figura 12 - Joshua Phillips



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Kaleb Parker - Kaleb é um jovem de 24 anos, mora na cidade de Luxemburgo, não é casado e nem possui filhos. Tem 1,75 de altura, cabelo preto, porte físico mediano e olhos castanhos escuros. Era ator principal na peça The Phantom of the Opera. Sua família mora no subúrbio de

Luxemburgo, logo nunca tiveram muito poder financeiro, seu pai trabalha como motorista de ônibus e sua mãe como faxineira. Não tinha condições financeiras para cursar a universidade, então ensaiava e tentava aprender visualizando os atores em peças.

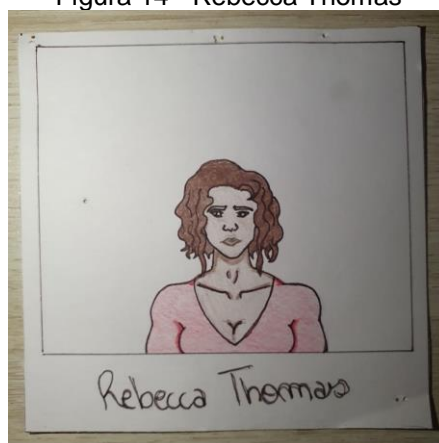
Figura 13 - Kaleb Parker



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Rebecca Thomas - Rebecca é uma jovem de 24 anos, mora na cidade de Luxemburgo, não é casada e nem possui filhos. Tem 1,60 de altura, morena, cabelo castanho escuro, porte físico de atleta e olhos castanhos. Era atriz principal na peça *The Phantom of the Opera*. Iniciou suas atividades nos palcos recentemente com 22 anos. É modelo desde os seus 13 anos, não possui nenhuma formação.

Figura 14 - Rebecca Thomas



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Simon Evans - Simon é um jovem de 24 anos, mora em Berdorf, não é casado e nem possui filhos. Tem 1,80 de altura, cabelo preto, porte físico de atleta e olhos castanhos. Atuava como ator coadjuvante na peça *The*

Phantom of the Opera. Seu pai é militar e sua mãe doméstica, tem um irmão mais velho que também é militar. É formado em Artes Cênicas pela universidade de Luxemburgo.

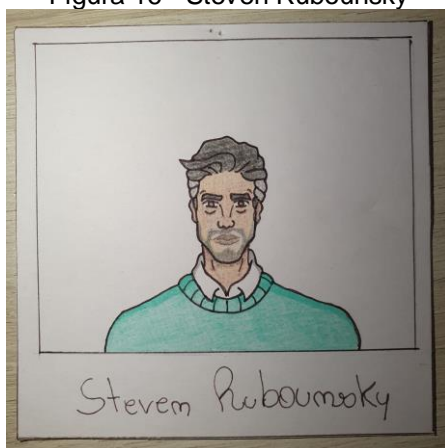
Figura 15 - Simon Evans



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Steven Rubounsky - Steven era um grande ator, atuou em diversas peças, como "O Quebra-Nozes", "Édipo Rei", entre outras, tinha uma esposa e dois filhos, morreu com 53 anos de idade. O ator, diretor, escritor e dramaturgo Steven Rubounsky estava dirigindo uma adaptação de The Phantom of the Opera. Era dono do Teatro Rubounsky localizado em Luxemburgo, foi encontrado já sem vida nesse mesmo teatro às 8:00 da manhã por um funcionário local.

Figura 16 - Steven Rubounsky



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Susan Collins - Susan é uma mulher de 32 anos, mora na cidade de Luxemburgo, não é casada e nem possui filhos. Tem 1,75 de altura, cabelo cor de rosa, porte físico de atleta e olhos verdes. Trabalhou como co-diretora

de Rubounsky no Teatro Rubounsky. Desde jovem trabalha com teatro, se formou em 2002 no curso de Artes Cênicas pela Universidade de Luxemburgo, na área de direção. Susan conheceu Rubounsky em um festival de teatro em 2010, desde então trabalham juntos em peças, sempre atuando como co-diretora.

Figura 17 - Susan Collins



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Tiffany Wilson - Tiffany é uma jovem de 25 anos, mora na cidade de Luxemburgo, não é casada e nem possui filhos. Tem 1,75 de altura, cabelo loiro, porte físico de atleta e olhos azuis. Era atriz coadjuvante na peça *The Phantom of the Opera*. Seus pais são escritores, então desde nova começou a atuar em palcos juntamente com sua irmã mais nova. Se formou em Artes Cênicas na Universidade de Luxemburgo, Tiffany conhece Rubounsky desde nova, pois seus pais são amigos e também já trabalharam juntos.

Figura 18 - Tiffany Wilson



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

3.3 AS SESSÕES: A PRÁTICA DA PESQUISA

O meu processo de elaboração do RPG, foi sendo criado a cada semana, eu fazia uma sessão esperava a conversa pós jogo e planejava a próxima, já colocando em prática as ideias discutidas na última sessão. Sendo assim, no começo da prática começamos todos sentados na mesa, como é de costume em uma sessão de RPG. Notei que alguns jogadores estavam tímidos, sem ter muitas ideias de como ou quando interagir com os outros. E assim, se seguiram as sessões, contudo, ao decorrer do processo fomos notando que faltava algo a mais.

Somente na sexta sessão nós descobrimos o que era esse “algo a mais”, em um dos momentos do jogo Jorge e Karma decidiram encenar o que tinha acontecido entre os dois, que foi uma “quase luta”, onde Jorge tentava atacar o Karma enquanto esse abria a porta. Na conversa pós jogo nós falamos sobre isso, e vieram apontamentos como:

Jorge - Esse tipo de coisa, tipo eu e o Karma encenando a cena ali, fica melhor do que a gente caracterizado interpretando os personagens.

Francisco Von Karma - Isso eu gosto, de fazer algumas coisas em pé, acho melhor.

Os dois começaram a encenar a cena sem ninguém ter falado algo sobre sair da mesa, então percebi que aquilo era necessário de ser utilizado. Foi algo tão espontâneo e interessante de se assistir que precisava ser mantido dentro da metodologia. Ficou decidido que a gente começaria a sair mais da mesa e fazer algumas ações ao invés de somente falar elas. No lugar do jogador falar “eu vou até a mesa e procuro por digitais”, o jogador realmente vai até a mesa do ambiente e procura por digitais. Obviamente ele não vai achar as informações do jogo, mas eu, como Mestre⁸, dou a informação para ele. Notamos na fala de Jeff seu receio quanto a isso:

⁸ Mestre é quem vai guiando os jogadores dentro da história.

Jeff - Beleza a gente pode fazer isso, mas eu pessoalmente vou sentir dificuldade em fazer isso. Porque eu geralmente jogando RPG me acostumei a não "entrar" no personagem de fato, não encenar. Pra mim são coisas diferentes, eu vou ter que fazer essa ligação então talvez eu vou ter dificuldade em fazer isso.

Eu entendi o ponto de Jeff, pois isso não seria algo comum para alguém que joga RPG. O normal realmente seria ficarmos na mesa e representar o personagem por meio dos diálogos, contudo na semana seguinte, eles começaram a sair da mesa, andando e interagindo com o ambiente e com os outros jogadores. Demonstraram um estado de jogo que até o momento na campanha não havíamos encontrado e até mesmo quem achou que teria problemas em entrar em estado de jogo dessa maneira, conseguiu entrar, como foi o caso do Jeff:

Jeff - Andar é muito bom mesmo, dá até mais ânimo de fazer os negócios.

Caesar - Como foi isso aí? Tu falou que teria problema disso pra sair do personagem.

Jeff - Eu achei que eu teria, mas na verdade foi o efeito contrário, deu mais gás para fazer.

O que eu estava imaginando aconteceu, realmente sair da mesa gerou um estado de presença dos jogadores. Essa descoberta veio graças a um momento de descontração entre dois jogadores que decidiram improvisar a cena que estavam fazendo no momento da ação. Outros apontamentos importantes vieram, como:

Caesar - Isso de, querendo ou não a gente tem que improvisar no cenário quando a gente tá andando, tipo a gente andando por todo o local, mas foi

muito legal isso de vamos interrogar a pessoa, deu uma sensação de tã pronto.

América Gomes - Eu ia falar que na real até esse negócio de tu ficar sentado e a gente ficar lá em pé deu muito mais a sensação de a gente querer te acusar. Da gente querer realmente falar "O filha da puta responde". Deu muito mais a vontade de querer colocar o dedo na tua cara e falar "mano responde às perguntas que a gente tá te fazendo", porque antes a gente conversando sentado é diferente, mas quando o cara está sentado e a gente de pé é mais fácil pra conseguir interpretar isso.

Figura 19 - Interrogatório



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Francisco Von Karma - Eu gostei bastante do negócio espacial, da gente se mexer e também aquela ideia da Astra da gente fazer uma roda ali e tentar te enganar. Eu não sei se a gente teria essa sacada se fosse por exemplo aqui na mesa, sabe? Porque a gente não tem tanta noção desse espaço, porque a gente tá só sentado aqui. E também é bom pra interagir, por exemplo, com a América quando eu to em momentos só com o personagem dela é fácil, mas agora se for com a Astra é mais difícil já que ela tá lá do outro lado. Isso possibilita ter mais conversa e tals.

Mestre - Tanto que hoje vocês passaram a maior parte do tempo em pé do que na mesa. Vocês só sentavam de vez em quando, quando não estavam jogando, fora isso vocês estavam de pé indo de um lado pro outro e conversando. Eu gostei muito disso. Eu achei muito legal quando vocês

dois (Jeff e América) estavam me interrogando e o restante estava no corpo conversando sobre. Porque dá pra ver isso que acontece no mesmo tempo mas em locais diferentes, e poder ver vocês não só imaginar, poder ver é muito mais legal. Esse negócio de interrogar de pé eu gostei bastante também, porque dá uma pressão pra mim, porque o Mestre ele só mestra ele pouco joga. Quando eu to aqui representando um personagem aí é que eu to jogando, e aí dá a pressão tem duas pessoas me interrogando e o que meu personagem vai fazer? Da a pressão de até as pessoas que estão lá atrás só conversando, meu personagem iria estar escutando eles? Tentando espiar? Da essa tensão de tipo, finalmente tô jogando.

María Alfreda Corval do Socorro - Eu queria falar que eu gostei bastante disso de interagir com o espaço. Eu achei muito legal fingir que aquilo era uma bancada e ficar batendo naquilo. Eu também fui ali no canto e fingi que tinha uma gaveta ali. Eu tentei imaginar que tinha um armário com os prêmios, pensar em como iria pegar o objeto. Como eu sou uma pessoa que fica bastante no mundo da lua, pra mim é mais fácil imaginar que tem um objeto ali. Tentar imaginar como seria o troféu na minha mão.

Figura 20 - Precisamos de uma reunião!



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Quando saímos da mesa o estado de jogo mudou, as sessões mudaram. Todos ficaram ainda mais atentos ao jogo, e raramente se dispersaram. Pois a todo momento estava acontecendo algo, mesmo que o jogador não estivesse

em seu momento de ação, ele andava pelo espaço, conversava com seus colegas de equipe, mexia no quadro de suspeitos, sempre estava jogando.

No encontro do dia 30/09, eu estava bem indisposto a fazer a sessão, estava triste e sem motivações para continuar a pesquisa, por motivos pessoais. Meus colaboradores notaram e perguntaram se não seria melhor adiarmos para outro dia, contudo fui teimoso e quis fazer a sessão mesmo assim. E foi a melhor escolha possível, pois percebi o quão “terapêutico” o RPG é para mim.

Mestre - Uma coisa pra mim... Como o RPG consegue ser terapêutico para mim, porque eu entrei aqui destruído sem vontade de viver e saí daqui renovado totalmente feliz com a sessão que a gente teve hoje. Então pra mim o RPG ajudou muito como uma válvula de escape, me ajudou a esquecer os problemas que eu tenho e focar totalmente no jogo, e lembrar que o Douglas consegue esquecer os problemas que ele tem para se transformar em um personagem, em dois personagens. E pensar no motivo do RPG né, porque o RPG eu criei pra gente se unir, porque o grupo queria jogar RPG, e lembrar que o RPG pra mim funciona pra me ajudar algo que me faz feliz, então o RPG me lembrou que eu consigo ser feliz dentro do RPG.

Não somente eu pude perceber como o RPG me fez esquecer do mundo mundano, como os jogadores também. Isso pode ser notado em uma fala de Caillois (2017, p. 14) sobre o jogo

[...] a palavra jogo sugere igualmente as ideias de desenvoltura, de risco ou de habilidade. Sobretudo estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequências para a vida real.

Em certos dias, em que estávamos com um pouco de preguiça, tédio, ou até mesmo tristes, a gente esquecia tudo isso durante a sessão. Uma questão que todos concordamos é que às vezes estávamos desanimados para jogar, mas quando chegávamos, o desânimo sumia.

Nessa sessão, além de descobrirmos como o RPG auxilia nos nossos sentimentos, também vimos uma nova necessidade. Começar as sessões com algo que já os coloque em estado de jogo, como essa era a nossa penúltima

sessão, eles estavam nervosos quanto a última que viria logo na próxima semana, e pediram algo que os colocasse em estado de jogo rapidamente. Eu fiquei pensando o que seria interessante fazer, e ao mesmo tempo pensei que essa deveria ser uma ideia praticada desde o início das sessões, mas que infelizmente só foi executada no último dia.

A ideia consistia em antes de iniciarmos a sessão fazer do Centro de Artes e Letras, o mapa deles. Onde eles poderiam explorar, procurar pistas e decifrar enigmas. Nessa atividade eles não teriam somente a sala 1104 para explorarem como de costume, poderiam andar por outras salas também, como um banheiro do segundo andar e a sala 1323. Todos ambientes tinham coisas para serem achadas, além de enigmas para serem resolvidos, eles deveriam explorar o prédio resolvendo essas questões antes de iniciarmos a sessão. Essa ideia metodológica fez com que eles entrassem rapidamente ao jogo, vemos essas afirmações nas próprias falas deles:

Mestre - Como vocês se sentiram com essas mudanças que a gente fez, como movimento, fala, espaço, objetos imaginários etc.?

Jorge - Isso melhora a nossa percepção da concisão narrativa. Porque se a gente tá preso na mesa a gente não acompanha a história do mesmo jeito, porque a gente começa a ficar entediado, começa a se perder. É tipo tu ter uma aula teórica do Elcío 4 horas seguidas de manhã. Eventualmente tu vai dar uma cochilada, tu não consegue prestar atenção na aula toda. Mas se mete uma aula prática que a gente gosta, a gente não se dispersa, a gente fica ligado naquilo que a gente fica fazendo, e foi isso que tu fez. E foi no gradual, começou com a gente vindo fazer o interrogatório, aí a gente foi fazer as ações ali, até que de repente o cadáver do cara aqui no nosso chão e a gente levando ele pra rua, e depois a gente correndo pelo CAL desvendando um enigma.

Caesar - E o que foi incrível foi tu não ter se acomodado durante o RPG, tu estava sempre pensando em algo novo, realmente pegando o lance que isso aqui é um laboratório, realmente toda a sessão tu pensou em algo novo pra gente fazer e parecia que ia cada vez mais evoluindo, a gente começou

a explorar mais a sala ficou muito melhor, quer saber vou fazer no CAL inteiro, ficou muito melhor. Sabe uma coisa que eu percebi quando a gente estava lá em cima (1323), eu fico um pouco perdido com os mistérios, principalmente quando tem mais gente envolvida, mas uma coisa que eu senti foi o calor. Quando a gente estava lá em cima eu estava tentando entender os mistérios, eu estava com muito calor, eu estava tenso. E isso é um negócio que eu não consigo emular aqui.

Jeff - Mas não é o calor pelo calor, é aquela tensão de que a gente tá tentando descobrir alguma coisa, parece que tá perto, aquela coisa de fritar neurônio.

Caesar - Sim, e isso foi incrível. Por mais que tu tente fazer essa imersão na mesa tu não vai sentir, claro com música tu sente e tudo, mas pow eu fiquei tenso. Ainda mais aquela sensação de que a gente estava andando pelo CAL tentando entender o que estava acontecendo, parecia que cada lugar que eu passava eu estava perdendo alguma coisa.

Jeff - Foi muito legal, o começo dessa sessão foi a coisa que eu mais gostei do RPG inteiro. Porque realmente o que o Caesar falou, eu estava olhando pros desenhos nas portas e pensava, isso daqui pode ser algo?

Figura 21 - O jogo antes do jogo



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Como dito anteriormente nós só tivemos essa ideia na última sessão, contudo, é algo que eu provavelmente levarei para possíveis próximas sessões de RPG que farei, pois instiga o jogador a entrar no jogo. Além dele ficar mais atento, ele se coloca para jogo representando seu personagem, sente o

ambiente, se percebe dentro do espaço, possivelmente se tivéssemos feito isso desde o início teríamos muitos outros apontamentos importantes.

3.4. O LABIRINTO DO TERROR: O PRÓXIMO PASSO?

A ideia do labirinto surgiu em um dia de muita tristeza, e para esquecer dos problemas comecei a pensar em ideias para o RPG. A primeira coisa que me veio à mente foi fazer um labirinto do terror como agradecimento aos meus colaboradores. Pensei em algo que conseguia compactuar com as ideias que já estávamos seguindo nas sessões, comecei projetando um mapa de como eu imaginava esse labirinto, pensando em diversas possibilidades, bem como um labirinto de “casas assombradas” que regularmente aparecem em shoppings ou na cidade para as pessoas visitarem. Contudo, nesse labirinto teria que ter os enigmas que é uma marca registrada do nosso RPG e somente meus colaboradores seriam os jogadores da campanha.

Mesmo projetando e tendo as ideias, eu deveria conversar primeiramente com minha orientadora se haveria a possibilidade de isso ser feito. Mandeí mensagem para ela na mesma madrugada, e no outro dia pela manhã recebi a resposta de que iríamos conseguir efetuar essa ideia. Mostrei o projeto para ela, e logo aí já notei algumas dificuldades, a primeira foi o tempo, minha ideia era que a última sessão fosse o labirinto, e faltava somente um mês para o último encontro, eu teria 30 dias para finalizar o projeto do labirinto. Mesmo com o tempo sendo escasso, decidi persistir.

A ideia inicial seria fazer o labirinto em uma sala, fazendo dela um labirinto mesmo, onde colocaríamos tecidos para fazer as paredes. Contudo, notei que seria muito complicado fazer em uma só sala, por conta do espaço e da dificuldade em colocar os tecidos como paredes. Sendo assim, minha orientadora perguntou se não seria possível nós separarmos o labirinto em salas, aonde eles iriam indo de uma sala para outra. Pensei em qual seria a primeira sala, quais salas eu iria usar e o que teria em cada uma delas. Mas o principal ainda não havia sido feito, o que os personagens deles estão procurando aqui? Criei uma história paralela, como uma missão especial para eles. Todos os personagens teriam que me procurar, encontrar onde o Mestre do jogo havia se

escondido, com um parêntese, eles não estavam mais no mundo deles, estavam em um universo paralelo.

Figura 22 - O Labirinto do Terror



Fonte: Paulo Barauna, 2023.

3.4.1 AUXILIARES

Como eu tinha pouco tempo, somente eu e minha orientadora provavelmente não daríamos conta de tudo sozinhos. Então fui em busca de mais pessoas para me ajudarem nessa jornada. Convidei alguns colegas meus e alguns amigos de outros cursos, pedi a eles que não comentassem com ninguém sobre o Labirinto, porque queria que fosse totalmente em segredo, para que não houvesse nenhuma chance de meus colaboradores descobrirem sobre a existência do labirinto.

Reuni ao todo oito pessoas para me ajudarem, três alunos das Artes Cênicas, uma aluna da Dança Licenciatura e sua irmã, duas alunas de Licenciatura em Teatro e um aluno de Desenho Industrial. Eu os dividi em 2 grupos, o primeiro grupo era constituído do grupo técnico que iria cuidar da maquiagem, salas e fotografia, e o segundo eram os atores. Eu senti a necessidade de colocar atores para que meus colaboradores ficassem mais atentos ao jogo, pois esses atores interpretaram monstros que se encostassem nos jogadores-personagens, morreriam.

3.4.2 AS SALAS

As salas me ajudaram com o desenvolvimento da história. Eu utilizei ao todo quatro salas do prédio 40 - Centro de Artes e Letras - CAL, da Universidade Federal de Santa Maria. Para conseguir um clima de medo e escuridão, nós tapamos as janelas de todas as salas com papel pardo, já que não podíamos utilizar o CAL pelo turno da noite.

A primeira sala (1104) foi a introdução a eles, onde a atriz Sara Lourenço, interpretou um monstro que os seguiria dentro do labirinto, dando dicas para não se perderem. Ela também carregava duas lanternas de cabeça, as quais os jogadores deveriam usar para enfrentar alguns desafios. Em cima da mesa eu deixei um papel com algumas informações para eles, dizendo o que iriam enfrentar e dando pistas de onde eu poderia estar, sendo uma delas: “Estou apertado, me sigam... Levem as lanternas, para a segurança de todos. Eu vou te assombrar pra sempre”

Figura 23 - Começando a investigação



Fonte: Paulo Barauna, 2023.

A segunda sala foi, na verdade um banheiro do terceiro andar, esse banheiro tem escrito em uma de suas paredes do lado de fora a frase “Eu vou te assombrar pra sempre”. Dentro dele no espelho escrevi “encontre a chave da próxima porta”. No interior de uma das cabines a aluna da dança Rafaela Zarensky fez o papel de um monstro, esse monstro só se move no escuro, se tiver uma fonte de luz apontada para ele, a criatura não se move, por isso os jogadores carregavam lanternas. Esse monstro também carregava em seu

pescoço uma chave, a chave da sala 1220. Nesse banheiro também estava o ator Pedro Diana, que interpretou a mesma espécie de monstro, o objetivo deles era pegar os jogadores. Contudo, para contemplar o espaço pequeno do banheiro, nós colocamos outro monstro que entraria e fecharia a porta do atrás deles, esse sendo interpretado pelo ator Bruno Favero. Nessa sala os jogadores tinham que sair sem serem tocados pelos monstros, além de conseguirem a chave para a próxima sala.

Figura 24 - Há monstros no banheiro!



Fonte: Paulo Barauna, 2023.

Sobre a percepção dos jogadores em relação aos monstros, foi possível verificar as seguintes falas:

Francisco Von Karma - O que foi mais marcante pra mim foi a mecânica dos bichos com as lanternas, ou também isso, da gente ir conhecendo aos poucos o que cada um faz sabe, bem jogo de terror

América Gomes - Mas não poderia faltar os bichos que ficavam correndo atrás da gente. Que tinha que ficar apontando a lanterna. Se não fosse eles, não teria ficado tanta atmosfera de terror.

Nestas falas é possível constatar que a ideia de labirinto de terror efetivou-se devido a atmosfera de terror que criou-se a partir dos monstros. Como os monstros possuem o objetivo de matar os jogadores, e os jogadores sabiam disso, os colocou em estado de jogo, fazendo assim com que sentissem mais imersão ao labirinto.

Após conseguirem, eles iriam até a sala cujo número fosse o mesmo marcado na chave, sendo esta a 1220. Nós preparamos a sala 1220 para ser completamente escura, além de espalharmos brinquedos pelo chão. Adicionei também, neste ambiente, outro monstro. Escolhi a atriz Viviane Maxwell para interpretar uma “criança demoníaca”, eu falei para ela que o seu personagem pode tanto ajudar os jogadores como atrapalhá-los caso quisesse. Já o objetivo dos jogadores, dentro dessa sala, era encontrar números escondidos entre os brinquedos espalhados pela sala, com esses números eles conseguiriam colocar um código em uma porta ao fundo da sala e dentro dessa porta pegariam a chave para a última sala.

Figura 25 - Há monstros na escuridão!



Fonte: Paulo Barauna, 2023.

Na última sala, sendo a 1323, eu coloquei 5 cadeiras para cada um dos jogadores, embaixo dessas cadeiras, havia uma carta contando segredos meus que ninguém mais saberia. Além de, no fundo da sala, projetar um vídeo feito

por mim. Nesse vídeo eu contei um pouco sobre a minha vida, agradei a eles por fazerem parte desse processo, finalizando assim a nossa campanha.

Figura 26 - Finalizando a campanha a moda Douglas!



Fonte: Paulo Barauna, 2023.

4. A ENIGMÁTICA CAMPANHA: ROLE PLAYING GAME E A LINGUAGEM TEATRAL

Por acreditar que o RPG pode ser potente dentro dos processos criativos para professores artistas, optei inicialmente por trabalhar com um grupo de professores artistas em formação, dos Cursos de Licenciatura em Teatro e Artes Cênicas, da Universidade Federal de Santa Maria. Contudo, ao passar pela minha banca consultiva de projeto de TCC, recebi a sugestão de adicionar ao meu grupo de pesquisa outros integrantes, que não fossem da área teatral, para assim termos a visão de quem não convive diariamente com o teatro. Sendo assim, convidei dois novos integrantes, uma do curso de Artes Visuais Bacharelado e um de Sistemas de Informação Bacharelado, ambos da Universidade Federal de Santa Maria.

Antes de criar as sessões eu procurei em outras pesquisas acerca do RPG, algum ponto que se encaixe no teatro, e encontrei uma citação onde segundo Grandó e Tarouco (2008, p. 3) o RPG nada mais é do que

[...] jogos de representação de papéis, onde a cooperação e a criatividade são seus principais elementos. Eles seriam a forma digital da representação simbólica, onde a partir de fatos surgidos na imaginação da criança esta começa a realizar representações corporais e verbais sobre sua própria realidade ou uma criada por ela para resolver determinados conflitos.

Neste sentido, acabei percebendo que para acontecer o RPG é fundamental que exista jogo, entre os participantes, entre as situações e entre os personagens. Notei algumas aproximações com os jogos teatrais onde, na perspectiva de Viola Spolin:

As oficinas de jogos teatrais são úteis ao desenvolver a habilidade dos alunos em comunicar-se por meio do discurso e da escrita, e de formas não verbais. São fontes de energia que ajudam os alunos a aprimorar habilidades de concentração, resolução de problemas e interação em grupo. (2017, p. 29)

Logo interliga-se potencialmente com o RPG, já que ele possibilita ao jogador, tanto a comunicação quanto o aprimoramento, de habilidades, de concentração, de resolução de problemas e de interação em grupo. Podemos perceber esta questão nas falas dos colaboradores América Gomes, Francisco Von Karma e Maria Alfreda:

América Gomes - Essa questão de a gente se movimentar ajuda muito mais no Role Play, não só no Role Play em si, mas interagindo mais com outros personagens. Principalmente quando tá todo mundo junto ali a gente consegue interagir mais. Ai a gente podia ir cada um pro cantinho e conversar e estabelecer mais a conexão entre os personagens.

Francisco Von Karma - Tanto que as coisas que mais ficam na memória são os momentos que a gente estava em pé, não estava só aqui sentado preso. Se tu lembrar era tu deitado ali no chão (pro Mestre), era eu conversando com o Caesar olhando o quadro ou quando estava eu e a Astra só parado olhando pro nada. Sabe, são momentos que a gente tá agindo mesmo, não só parado.

Maria Alfreda Corval do Socorro - Tipo pra mim não é tão difícil imaginar o que está acontecendo ou o ambiente que esta, mas eu concordo que tu

atuar/fingir que alguma coisa é um armário outra coisa é o corpo, fica mais divertido, e também ajuda ainda mais na imaginação.

Inserir o movimento dentro do RPG foi de grande importância. Com a movimentação nós podemos explorar ainda mais a potencialidade do RPG. Os personagens começaram a se comunicar mais e melhor, permanecendo mais tempo em estado de jogo, até mesmo quando não era sua vez de agir. Não foi uma solicitação minha, que eles continuassem dentro do personagem mesmo fora de suas ações, foi escolha deles, pois assim, durante a ação de outro jogador, eles conseguiam criar estratégias, fazer um passo a passo do que deveriam fazer para solucionar o caso. Amarante (2023) em sua pesquisa traz uma citação muito importante sobre as escolhas:

Jogar um jogo significa fazer escolhas e tomar medidas. Toda essa atividade ocorre dentro de um sistema de jogo projetado para apoiar tipos significativos de escolhas. Cada ação resulta em uma mudança que afeta o sistema global do jogo. (SALEN, ZIMMERMAN, 2012 apud AMARANTE, 2023, p. 17)

Dentro da nossa campanha, isso ficou muito evidente, pois cada ação influenciava as coisas ao seu redor. Um dos personagens optou por subir numa escada no escuro, conseqüentemente acabou torcendo seu pé, ficando lesionado e tendo sua movimentação afetada por várias sessões.

Em sua tese de Doutorado Pablo Canalles, apresenta à sua colaboradora um jogo, sendo este Legacy. Canalles (2019, p. 202-203), acredita que Legacy tem características semelhantes ao RPG, onde afirma que: “[...]o jogo nunca será igual para cada grupo de jogadores, já que ele é customizado conforme a experiência.” Com o RPG é parecido, os jogos nunca serão iguais para cada grupo de jogadores que o jogarem, afinal o RPG é um jogo onde a escolha dos jogadores é vital para a construção da história e andamento do jogo.

Tambiah apresenta uma importante reflexão sobre o jogo e mostra uma de suas características:

[...] o jogo constitui uma pausa na vida real para dar lugar a uma esfera temporária de atividade com uma disposição própria (‘limitação de tempo’); também ocorre num espaço demarcado, o terreno e o palco ritual compartilham dessa ‘limitação de espaço’; assume uma forma fixa e culturalmente ordenada, constituída de elementos de repetição e alternância [...]. Num mundo imperfeito, o jogo oferece uma perfeição temporária (TAMBIAH, 1985, p.129 apud CANALLES, 2019, p. 363).

O jogo além de ser uma possibilidade de ensino e aprendizagem, auxilia o jogador a esquecer dos problemas do cotidiano, logo seu foco estará nas ações que terá que fazer dentro dele. Assim sendo, o RPG poderá ser, ao mesmo tempo, um potencializador teatral e um local de descanso para quem o joga, já que, nele é possível viver outra história de vida, que não seja a sua, da mesma forma que no teatro podemos representar a vida de outros personagens.

Este estudo me levou a prática do RPG como uma metodologia para a linguagem teatral, sendo assim, abaixo apresento as etapas realizadas na minha pesquisa. Em cada etapa proponho uma **SUGESTÃO DE COMO FAZER**, para aqueles que desejam desenvolver o RPG como uma metodologia para a linguagem teatral, e uma **DESCRIÇÃO DE COMO EU FIZ** meu processo de RPG como metodologia para a linguagem teatral.

A intenção é mostrar uma possibilidade de metodologia e seu “passo a passo”, para todas as pessoas que desejam trabalhar com teatro, mas não se sentem seguros ou íntimos desta linguagem.

Primeira Etapa - Criação da história para o desenvolvimento do RPG.

Sugestão de como fazer: O principal é escolher um tema que você tenha interesse, em minha pesquisa optei por escolher o tema de detetives, entretanto é possível trabalhar com qualquer tema, sendo eles: Medieval, Mitológico, Vampiros, Velho Oeste, entre muitos outros. Contudo, caso não consiga decidir um, se você já tiver os jogadores, pode fazer uma lista de temas e pedir para votarem em um.

Com o tema escolhido, você deve criar um final, onde você quer ir com essa história? Onde os personagens tem que chegar? Tendo um final pré-estabelecido o restante fica mais fácil. Criar personagens que auxiliem o desenrolar da história. No meu caso eu tinha os suspeitos que ao decorrer do jogo os jogadores falavam com eles, e assim obtinham dicas de onde irem em sequência. Tendo o final e os personagens para auxiliar no desenrolar da história, agora você só precisa de um começo, dê preferência para locais públicos, como cafeterias, bares, hotéis, locais onde seria possível que todos os personagens acabam por se encontrar.

Com o começo feito, os próprios jogadores vão desenvolver a história, claro é importante lembrar que coisas que você não imaginou possam acontecer, então esteja preparado para imprevistos.

Descrição de como eu fiz: Antes de iniciar as sessões eu precisava pensar em uma história interessante para fazer com meus colaboradores, com isso eu pensei: “O que me deixaria interessado dentro do RPG?”. Logo pensei em enigmas, eu sempre gostei de desvendar quebra-cabeças, descobrir senhas e mensagens escondidas em enigmas, então decidi criar uma história sobre detetives. O enredo principal gira em torno de um assassinato em um Teatro na cidade de Luxemburgo.

O tema escolhido para a nossa campanha foi o investigativo, onde eu pedi para que os jogadores criassem um personagem que tivesse o interesse em se tornar detetive. A campanha gira em torno do assassinato de Steven Rubounsky.

Onde na manhã do dia 25 de maio de 2012, foi encontrado o corpo de Rubounsky, no Teatro Rubounsky, localizado na cidade de Luxemburgo. Steven era um grande ator, atuou em diversas peças, como “O Quebra-Nozes”, “Édipo Rei”, entre outras, tinha uma esposa e dois filhos, morreu com 53 anos. O ator, diretor, escritor e dramaturgo Steven Rubounsky estava dirigindo uma adaptação de *The Phantom of the Opera*, nesse mesmo Teatro. O corpo, já sem vida, foi encontrado por um funcionário do local às 8:10 desta manhã. A polícia e uma ambulância foram contactadas no mesmo momento.

A polícia chamou os integrantes da peça para deporem, e os colocou como principais suspeitos, pois foram os últimos a verem a vítima. Sendo estes: Brian Blake, Brittany Wilson, Cameron Jackson, Joshua Phillips, Kaleb Parker, Rebecca Thomas, Simon Evans, Susan Collins e Tiffany Wilson.

Com o tema criado, comecei a desenvolver enigmas e planejar o que fazer para transformar a história em algo realmente investigativo. Com isso pensei na possibilidade de a grande maioria dos personagens/suspeitos mentirem quando os jogadores lhe fizessem perguntas, causando assim, mais desconfiança sobre eles, além de proporcionar aos jogadores a experiência de ter que ir atrás da verdade, tornando assim investigativo.

Segunda Etapa - Entrega das fichas de personagem para os jogadores.

Sugestão de como fazer: A ficha se baseia no sistema que você utiliza. Conforme o sistema escolhido você encontra as fichas prontas na internet. Caso crie um sistema próprio como eu, ela deve ter relação com a história que você criou. Irei citar itens que acredito serem fundamentais em uma ficha, os quais já foram explicados anteriormente, são elas: nome do jogador; nome do personagem; idade do personagem; pontos de vida; Agilidade; Carisma; Destreza; Estamina; Força; Inteligência. Para mim essas coisas não podem faltar em uma ficha de RPG, pois acredito que fortalecem ainda mais o personagem dos jogadores, pois se o jogador escolheu ter um personagem forte, pela lógica ele irá colocar mais pontos em força.

Caso você opte por criar seu próprio sistema e opte por utilizar esses atributos citados anteriormente, você tem que decidir quantos pontos dará para os jogadores colocarem em cada um. Isso irá variar conforme a dificuldade da sua história também, e das regras estipuladas no sistema que você criou.

Para a vida do personagem você pode delimitar um número mínimo que todos irão ter, como, por exemplo, 5 todos os personagens tem no mínimo 5 pontos de vida, com isso você dá a eles um dado de 10 lados e pede para cada um deles jogar uma vez. O número que cair eles adicionam aos 5 que eles já tem. Um exemplo, eu já possuo 5 de vida mínima, aí eu jogo um dado de 10 lados e cai o número 6, eu adiciono mais 6 pontos a minha vida ($5 + 6 = 11$), agora eu sei que meu personagem tem 11 pontos de vida. Lembrando que quando os pontos de vida do personagem chegarem a zero significa que ele morreu.

Com os outros atributos você faz diferente. Você disponibiliza um número X de pontos para eles distribuírem entre cada um deles. Vamos supor que esse número seja 10 pontos, eu opto por colocar 2 em agilidade, 4 em inteligência, 1 em força, 2 em estamina e 1 em destreza.

Figura 27 - Dado de 10 lados



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Descrição de como eu fiz: Com a história decidida, estava na hora dos personagens, eu me reuni com os colaboradores algumas semanas antes do início das sessões para conversarmos sobre os personagens. Entreguei a ficha a eles e expliquei que a única coisa que eu queria era que todos os personagens tivessem o interesse em se tornarem detetives e teriam que ter mais de 18 anos. Cada um criou seu personagem com suas próprias histórias, características físicas e emocionais, como podemos ver no capítulo inicial desta pesquisa.

Como eu não utilizei nenhum sistema já existente, criei o meu próprio, precisei criar também uma ficha. Como criei a história, eu fiz a ficha conforme as necessidades da história, para ter tudo o que não poderia faltar dentro da campanha. Os pontos de vida foram decididos com os jogadores jogando um dado de 10 lados. O número que caísse seria o número de vida deles, indo assim inteiramente na sorte. Necessitava também de atributos para demonstrar ainda mais a personalidade de cada personagem, todos os personagens já possuíam um ponto em cada atributo, liberei 10 pontos para eles separarem em atributos que gostariam. Os atributos funcionam como uma certeza de que a ação irá ocorrer de maneira certa, eles utilizavam os atributos quando não queriam arriscar a sorte com o dado.

No RPG que criei, gostaria que todos os personagens tivessem algo em que fossem peritos, que tivessem mais facilidade em fazer. Sendo assim, pensei em diversas perícias que fossem úteis dentro da história. A ficha possuía 20 perícias, contudo os jogadores só poderiam escolher 6. A perícia possibilita que o jogador tenha mais porcentagem de êxito em alguma ação específica que ele faça.

Na ficha também foi introduzido dois espaços para os objetos, um que eles poderiam carregar com eles e outro dentro da mochila, fazendo assim com que tivessem um limite de itens possíveis. Além disso, criei duas linhas para eles adicionarem os medos e traumas de seus personagens, podendo ser um medo e um trauma, dois medos ou dois traumas. Os medos e traumas influenciavam os personagens dentro da história, assim como também ocorre na realidade. Ao final desse capítulo você encontrará a ficha de personagens utilizada.

Terceira Etapa - Preparação das Sessões

Sugestão de como fazer: Como você criou a história você já tem ideia de para onde gostaria de ir, com isso você tem que pensar em onde quer que os personagens estejam. Um lugar ao qual seria possível que todos os personagens se encontrassem para iniciar a campanha. Com o local escolhido você pode optar por acontecer algo dentro desse local, como, por exemplo: bandidos invadem o local. Ou somente dar a oportunidade de que o jogador que tem a iniciativa comece com alguma ação.

Para a primeira sessão é isso, já para as outras é mais tranquilo, você só terá que mestrar e adicionar a sua sessão o que foi dito como ideia na roda de conversa pós-jogo. Mas nunca se esqueça de pensar em onde você quer levar os jogadores, onde irá acabar o jogo, para assim conseguir pensar melhor em quais dicas ou pistas você gostaria de apresentar naquela sessão.

Descrição de como eu fiz: Eu preparei a primeira sessão da maneira mais comum para jogar RPG, onde os jogadores ficam sentados em volta da mesa, com as fichas e mapas em suas frentes. Eu também deixei preparado o que eu gostaria de desenvolver dentro da história naquela sessão, como seria a primeira sessão, eu os introduzi a história. Então, disse que todos foram convidados para uma cafeteria local para receberem uma missão investigativa do maior detetive do mundo.

A primeira sessão foi a única que fiz sem a conversa pós-jogo. Após isso, todas as sessões seguintes foram planejadas conforme os comentários feitos nas nossas discussões. Ou seja, eu pensava o que gostaria de desenvolver dentro da história na próxima sessão e em cima disso propunha os apontamentos da última conversa.

Quarta Etapa - A prática do RPG

Sugestão de como fazer: As sessões não devem demorar mais que uma semana para acontecer, pois os jogadores podem perder o personagem, podem esquecer sobre a história e perder o interesse em jogar. Então, aconselho um encontro por semana, para não ser tão cansativo. Acredito que a duração mínima de uma sessão deva ser de 2 horas e a máxima de até 6 horas. Sendo dentro desse período e semanalmente irá funcionar.

Contudo, caso seja cansativo para os jogadores, não há problema em conversarem e decidirem juntos o melhor horário para todos. O cansaço normalmente vem conforme o planejamento das sessões, por isso elas devem ser bem elaboradas para não ser algo cansativo e sim interessante para os jogadores.

Seguem algumas sugestões de momentos para as sessões: após a chegada dos jogadores, convide-os a colocarem um figurino, a se figurar como seus personagens, isso pode desencadear mais a presença do personagem deles durante a sessão. O segundo momento, pode ser colocar os personagens em “ação”, sair da mesa e jogar a sessão em pé. No terceiro momento, fazer uma recapitulação do que foi desenvolvido dentro da história na última sessão, isso faz com que os jogadores se lembrem do que estavam fazendo e o que gostariam de fazer. Sendo que, o segundo e o terceiro momentos podem ser invertidos, se for do seu agrado.

Como você quer instigar ainda mais o jogador a jogar e a manter seu estado de jogo, no decorrer da sessão, você pode colocar enigmas no meio da história, senhas que eles tenham que encontrar, bilhetes com frases enigmáticas e charadas. Deixe sua criatividade fluir. E por fim, finalize a sessão quando os jogadores chegarem ao clímax, quando eles estiverem para descobrir algo, você acaba a sessão. Isso os deixa muito interessados em regressar para descobrir o que aconteceu. Não se esqueça da conversa pós-jogo, para levantar apontamentos dos jogadores sobre a sessão e poder evoluir ainda mais o processo.

Descrição de como eu fiz: Nos reunimos todos os sábados a partir do dia 29/07 para jogarmos e discutirmos sobre o jogo. Os encontros começavam às 14:00 e terminavam às 18:00, tendo em média 3 horas e meia de jogo e 30 minutos de conversa pós-jogo. As conversas pós-jogo são essenciais para descobrirmos a opinião dos jogadores em relação a como estão se sentindo dentro da prática. Após cada sessão nós conversamos e discutimos sobre o que foi desenvolvido em jogo, o que era essencial e o que não era.

A partir das rodas de conversas efetuadas, após cada sessão de RPG, nós podemos encontrar algumas estratégias de como formular uma metodologia, coisas que funcionam para os jogadores dentro de jogo. A primeira encontrada

foi a **recapitulação**. Antes de iniciarmos realmente o jogo, onde os jogadores podem retomar suas ações, um deles deve recapitular o que aconteceu no último jogo, como uma recapitulação feita em uma novela, onde o narrador conta o que houve no último episódio. O que muda para nós é que o próprio personagem explica para os outros o que aconteceu.

Ao decorrer das nossas sessões nós também notamos que os **enigmas**, ajudavam e muito aos jogadores a entrarem no estado de jogo. Os enigmas os mantinham no personagem, além de fazer com que eles focassem ainda mais no jogo. Os jogadores afirmaram que sentiam falta de enigmas quando não havia um em uma das sessões.

Além dos enigmas, o **sair da mesa** foi outro ponto muito importante para potencializar a criação dos jogadores, quando eles se colocavam em pé o jogo mudava. Sentados eles se sentiam muito presos, não conseguiam encontrar meios para expressar o que pensavam além da fala. Contudo, a partir do momento que se levantaram, começaram a interagir mais com os outros, a interagir mais com o ambiente, criar cenas, potencializar a criação dos próprios personagens, pois agora em pé eles também tinham que encontrar o corpo desse personagem. Acredito eu que o sair da mesa foi o ponto mais impactante dessa pesquisa.

Em nossas conversas, nós também notamos a vontade de figurinar, onde os jogadores iriam **figurinados** com o figurino de seus personagens. Infelizmente isso só foi feito nas últimas sessões, contudo fez eles ficarem mais atentos quanto ao personagem, fez com que eles se sentissem mais próximos deles.

Na antepenúltima sessão, os jogadores pediram que eu fizesse algo que os colocasse em estado de jogo, logo no início da sessão. Minha ideia foi utilizar o prédio, pegar algumas salas e colocar enigmas nela, para eles entrarem nesta atmosfera mais rápida. Vou nomear essa estratégia de **percurso**. Nesse dia, os jogadores não iniciaram com a recapitulação, eles começaram investigando as salas e resolvendo enigmas pelo prédio. Isso os colocou em um estado de atenção, e os fez ficar assim até o final dessa sessão. O percurso só foi utilizado como disparador para que eles ficassem em alerta, e mesmo após o fim do percurso e o início da sessão eles mantiveram o estado de jogo. Infelizmente só

tive essa ideia no final do processo, senão poderia ter elaborado esta experimentação em outros momentos.

Talvez a melhor estratégia que descobrimos foram as **rodas de conversa**, pois a cada sessão a gente podia debater e conversar sobre o que estava funcionando. As rodas de conversa influenciam muito a evolução do processo, sem elas nós não teríamos encontrado as outras estratégias, talvez por vergonha de falar com o mestre sobre isso. Se você der a oportunidade do jogador falar seus pensamentos sobre a sua sessão, ela irá evoluir cada vez mais.

Algo que infelizmente não deu tempo de estudarmos a fundo, pois foi efetuado no último dia, foi o **Labirinto do Terror**. Como eu andei ao lado deles durante o labirinto, percebi o estado de jogo deles, notei onde o foco deles estava, e todos estavam atentos ao jogo. Eu acredito que se tivesse mais tempo de prática, esse seria nosso próximo passo, fazer de toda sessão, um Labirinto do Terror, onde os jogadores ao invés de andar somente por um ambiente, andariam por vários, os personagens controlados por mim seriam interpretados por outras pessoas.

Figura 28 - Ficha de RPG

NOME										
IDADE										
JOGADOR										
ATRIBUTOS										
PV - PONTOS DE VIDA										
AGILIDADE										
CARISMA										
DESTREZA										
ESTAMINA										
FORÇA										
INTELIGÊNCIA										
PERCEPÇÃO										
PERÍCIAS										
ATLETISMO CHARME CIÊNCIA FORENSE COMBATE ENCONTRAR ENGANAÇÃO ESCUTAR FURTIVIDADE INTIMIDAÇÃO INTUIÇÃO					MEDICINA MÉTODOS NÃO ORTODOXOS MIRA PSICOLOGIA PILOTAGEM POLIGLOTA QUÍMICA REFLEXOS TECNOLOGIA OBSERVAÇÃO					
OBJETOS										
MOCHILA MEDOS E TRAUMAS										
<hr/> <hr/>										

Fonte: Arquivo do autor, 2023.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: O QUE ACHARAM DA SESSÃO?

Ao decorrer dessas páginas que se passaram, vocês puderam ler a resposta de um problema que eu havia obtido, sendo este, 'quais são os pontos de convergência entre o *Role Playing Game* e o Teatro, que possibilitem que o jogo possa ser utilizado como uma metodologia de teatro?'. Os indícios de resposta só puderam ser obtidos com muita leitura e prática, acertos e erros ou como dizemos no RPG, ações boas ou ações falhas.

Após minhas pesquisas práticas e teóricas, consigo visualizar o RPG potencializando o teatro. Consigo também, a partir da prática, considerar o RPG como uma metodologia para a linguagem teatral. Assim como os jogos teatrais, ele também potencializa habilidades como o trabalho em equipe, o foco e a resolução de problemas. Esse desenvolvimento é feito a partir do próprio jogador em suas sessões, representando seu personagem enquanto percorre a história criada pelo Mestre.

Dentro da nossa pesquisa, fomos adaptando as sessões conforme a necessidade. Além dos jogadores, terem sua liberdade de se expressarem como quisessem durante as sessões, tanto dentro de jogo com seus personagens quanto fora, na hora de representá-los. Esta questão foi possível verificar em um desses momentos de expressão, onde dois jogadores sentiram a necessidade de realizar uma das cenas, que estava acontecendo dentro da história. Isso só foi possível graças ao interesse deles dentro do jogo, em ver como seria essa cena fora do imaginário.

A criação de personagem é um dos pilares do RPG, onde o jogador que o controla, interpreta esse personagem por meio do diálogo, ou no nosso caso além do diálogo por meio de ações corporais. O aperfeiçoamento do personagem dentro do RPG pode ser mais proveitoso do que em ensaios, pois dentro do RPG o jogador vivencia a cada momento que passa o seu personagem, devido ao imprevisto que precisa acontecer imediatamente para que a história possa fluir. O desenvolvimento do personagem ocorre dentro do que acontece na história, às vezes o jogador nota essas mudanças e modifica a interpretação ou em alguns casos o Mestre o avisa sobre. Este, se tiver conhecimento teatral pode agir como um diretor e dirigir os jogadores dentro da

história, mostrando outras opções, auxiliando na construção dos personagens e no enredo da história.

Ao decorrer da prática encontramos uma estratégia que potencializou a criação dos jogadores, sendo essa, o “sair da mesa”. Quando decidimos sair da mesa e colocar o corpo em jogo, as coisas mudaram, os jogadores ficaram mais interessados, mais atentos, o que potencializou seus imaginários para os acontecimentos na história. O sair da mesa propiciou aos jogadores maior imersão, mais atenção, foco, interesse e auxiliou na imaginação de cada um.

A partir dessa pesquisa, consegui encontrar algumas características que potencializam a linguagem teatral, sendo essas: a criação e aperfeiçoamento de personagem, que é um dos pilares do RPG; o jogo, pois os jogadores possuem um problema e tem que encontrar maneiras de solucioná-lo; o improviso, que é algo muito comum dentro do RPG, pois é um jogo imprevisível, por conta das ações dos jogadores que criam acontecimentos, que nem mesmo o Mestre tinha imaginado. Se utilizarmos o RPG, e acrescentarmos pequenas estratégias como: sair da mesa, utilizar figurinos, a recapitulação, os enigmas e a conversa pós-jogo, potencializamos a linguagem teatral, fortalecendo a criação de personagens dos jogadores, bem como a concentração, a resolução de problemas, o trabalho em equipe, o improviso e a imaginação do indivíduo.

Sendo assim, concluo este estudo alcançando os objetivos propostos e principalmente criando possibilidades teatrais a partir da prática de um jogo de mesa, sendo o RPG, encontrando aproximações com o teatro. Pois, além de criar estratégias ao longo das sessões, que aproximam o RPG do teatro, foi possível experimentar uma nova/outra metodologia teatral.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS: BOSES⁹ VENCIDOS

AMARANTE, Valéria Antunes do. **DO TABULEIRO AO TABLADO: O JOGO COMO METODOLOGIA EM UM ESPETÁCULO TEATRAL**. Trabalho de Conclusão de Curso (Artes Cênicas) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2023.

BARAUNA, Paulo. 2023. Fotografia.

BRAGANÇA, Lissa Aryadne Santos. **O USO DO RPG NO ENSINO DE TEATRO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Cênicas) - Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/22160/1/2017_LissaAryadneSantosBraganca_tcc.pdf. Acesso em: 20 set. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de Maria Ferreira; revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. Disponível em: <https://dokumen.pub/os-jogos-e-os-homens-a-mascara-e-a-vertigem-8532655254-9788532655257.html>. Acesso em: 20 set. 2023.

CANALLES, Pablo. **DIÁRIOS DE UM HOMEM ATLÂNTICO: A CRIAÇÃO DE DRAMATURGIA-EM-CENA E A TESE COMO EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA/ESTÉTICA/LÚDICA**. 2019. Tese (Doutorado) - Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação**. CINTED-UFRGS, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403/8308>. Acesso em: 20 set. 2023.

⁹ Bosses traduzido para o português significa chefes. O Boss dentro do RPG são os chefes ou os inimigos mais poderosos que os personagens enfrentam dentro da história.

NETO, Antônio Alves de Oliveira; RIBEIRO, Sandra Aparecida Benite. **UM MODELO DE ROLE-PLAYING GAME (RPG) PARA O ENSINO DOS PROCESSOS DA DIGESTÃO.** Itinerarius Reflectionis, Goiânia, v. 8, n. 2, 2013. DOI: 10.5216/rir.v2i13.22340. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/rir/article/view/22340>. Acesso em: 20 set. 2023.

SOBRINHO, João Marcos Dadico. **O ROLEPLAYING GAME COMO MEIO DE ESCRITA DRAMATÚRGICA.** Tese de Doutorado (Artes Cênicas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/30514/1/O%20roleplaying%20game%20como%20meio%20de%20escrita%20dramat%C3%BArgica.pdf>. Acesso em: 20 set. 2023.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na sala de aula:** um manual para o professor. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

VASQUES, Rafael Carneiro. **AS POTENCIALIDADES DO RPG (ROLE PLAYING GAME) NA EDUCAÇÃO ESCOLAR.** Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. Araraquara, p. 180, 2008. Disponível em: https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao_escolar/1457.pdf. Acesso em: 20 set. 2023.