

O RPG ENQUANTO UMA LINGUAGEM TEATRAL

Stephan Arnulf Baumgartel¹, Leonardo Ribeiro Brandão²

¹ Orientador, Departamento de Artes Cênicas - CEART – stephao08@yahoo.com.br

² Acadêmico(a) do Curso de Teatro – Bacharelado e licenciatura - CEART - bolsista PIBIC/CNPq .

Palavras-chave: Gameart. Dramaturgia contemporânea. Jogo.

A pesquisa aqui referenciada propõe-se a analisar as similaridades e dissidências das práticas usuais de teatro contemporâneo em relação ao jogo de RPG (*Roleplaying Game*) buscando fundamentá-lo enquanto uma linguagem artística potente a partir de seus próprios dispositivos narrativos, lúdicos e performativos, ressaltando paralelos com preceitos do pós-drama e da *GameArt*. Existem distintas modalidades de jogo de RPG. Em meu trabalho refiro-me mais especificamente às modalidades de RPG ditas *de mesa* e *Live Action*. Julgo pertinente a possibilidade de estabelecer esses pontos de contato a partir de uma comparação artística relativa a criação e fruição do RPG, tendo em vista também as possibilidades sociais dessa versão ao vivo de jogos massivos frente a sua versão digital e virtual tão explorados pelas indústrias do entretenimento hoje.

Roleplaying pode ser traduzido aproximadamente como “interpretação de papéis” ou “jogar com papéis”, uma vez que o jogo organiza-se em função da construção coletiva de uma narrativa por meio das ações dos personagens (ou papeis) dos jogadores, baseadas nas livres escolhas de cada um, limitadas apenas por sua ficha previamente criada e alterada ao longo das sessões de jogo conforme a progressão da personagem e um conjunto de regras específico a cada universo de jogo denominado *sistema* em questão.

Seguindo por um viés linguístico, ressalto o fato de que o termo *Roleplaying game* duplica a ideia de jogo, estando seu caráter lúdico declarado pelo uso de *game*, porém declarando também sua natureza interpretativa e teatral pelo uso de *roleplaying*. O jogo pode, por natureza linguística, colocar-se neste binômio contemplando tanto seus aspectos lúdicos quanto artísticos, devendo sustentar-se quando olhado de qualquer um dos lados, sendo este desafio seu aspecto

mais interessante às formas dramáticas contemporâneas. Desta maneira, em minha pesquisa procuro afirmar este tipo de jogo como uma prática artística, além de “simplesmente” lúdica. Se considerarmos que o uso cotidiano das palavras *jogo* e *arte* conferem *status* diferentes a estas duas práticas, sendo o jogo considerado uma atividade *recreativa* e a arte uma *manifestação cultural que envolve uma construção simbólica consciente*, torna-se evidente o interesse em colocar em discussão o termo utilizado para designar este tipo de prática rpgística exposto no trabalho.

Para tornar claro o paralelo entre o jogo de RPG e o teatro contemporâneo recorro basicamente aos autores Peter Szondi e J. Lehmann em suas obras denominadas respectivamente *Teoria do drama moderno* e *Teatro Pós-Dramático*, para a partir desta revisão bibliográfica elencar aspectos formais presentes no RPG de mesa e *live action* e confrontá-los com os fundamentais apontamentos dos teóricos citados a fim de afirmar suas afinidades com o discurso das artes, especialmente a tradição que poderíamos chamar de *teatro de fábula*. Optei por priorizar os seguintes aspectos: a materialidade não representativa da forma rpgística e suas necessidades físicas; o caráter hipertextual gerado por esse tipo de procedimento colaborativo; capacidade de imersão e agência e o hibridismo de linguagens resultante da fricção entre os diversos elementos artísticos fundamentalmente presentes no jogo de RPG. Completarei essa pesquisa acerca das relações entre jogo e arte no RPG pelos resultados de um questionário distribuído entre jogadores de longa data que igualmente pretendeu indagar essa relação.

Vejo esta pesquisa como um ponto de partida interessante para, em primeira instância, estabelecer uma ligação contundente entre estas duas áreas de conhecimento e que abre novos caminhos ao teatro em direção a um movimento artístico pouco explorado em nosso meio. Ao afirmar a viabilidade da prática do *Roleplaying Game* como uma produção artística, espero despertar em outros, assim como hoje é ainda mais instigante para mim mesmo, o interesse e o desafio de encontrar dispositivos artísticos efetivos que possam dar um verdadeiro valor estético à experiência de jogo em contraponto a sua forma mais ordinária.