

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM TEATRO

AUGUSTO CHELONI BORBA

O RPG EM CENA:
A CONSTRUÇÃO DO ESPETÁCULO “O VAZIO DO CORAÇÃO”
ATRAVÉS DE UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO IMPROVISADA

Belo Horizonte
2025

AUGUSTO CHELONI BORBA

**O RPG EM CENA:
A CONSTRUÇÃO DO ESPETÁCULO “O VAZIO DO CORAÇÃO”
ATRAVÉS DE UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO IMPROVISADA**

Trabalho de conclusão de curso de
Bacharelado em Interpretação Teatral da
EBA da Universidade Federal de Minas
Gerais.

Orientadora: Mariana Lima Muniz

Belo Horizonte

2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Ọlọrun, Ọ̀sògìyán, Oya e a todos os meus guias espirituais. A mais de dois anos que a espiritualidade mudou minha vida e me trouxe de novo todo o foco para meus objetivos. A toda minha família, por todo apoio e amor incondicional que recebo deles diariamente. Ao meu elenco por terem topado essa aventura comigo e serem tão empenhados em seus afazeres como profissionais no mundo do teatro. Pedro Oliveira, agradeço por todas as risadas e momentos de piadas durante os ensaios, principalmente quando o clima estava mais sério. João Sacra, te agradeço por ser uma pessoa incrível e empenhada, além de toda seriedade do seu trabalho. Lauren Mendes, agradeço por ter aparecido num momento conturbado e ter clareado o dia de todos no elenco constantemente. Leonardo Heytor, agradeço pela sua amizade e companheirismo, sem você essa ideia não teria nem surgido em minha mente. Apesar de suas teimosias, sei que elas vêm com um bom propósito e acredito que o acaso trabalhou dentro do que cada um pode oferecer para que chegássemos nesse resultado. A toda minha equipe que compõe “O Vazio do Coração”, muito obrigado pelo apoio e por me entenderem até mesmo nos meus momentos de estresse. Ao meu melhor amigo, Gabriel e sua namorada Izabella, por serem um forte na minha vida e definitivamente meus melhores amigos. Ao Paulo, outro melhor amigo que a vida me deu através dos jogos, obrigado por fazer parte do meu crescimento e desenvolvimento como pessoa. Você não tem ideia da importância que tem. Além disso, Clara, amor da minha vida, obrigado por me apoiar desde o começo de tudo. Você é meu porto seguro e seu colo é lugar de paz e silêncio para minha mente tão barulhenta. Por último mas não menos importante, agradeço a minha mãe de santo Isa de Oya e a todos meus irmão de santo que mesmo aparecendo na reta final dessa jornada enorme que foi a produção desse TCC, são de suma importância pois, trazem alegria, força, amor e muita coragem para os meus dias. Claro que não consegui lembrar de todos, mas sei da minha caminhada e daqueles que fizeram parte dela. A todos que fizeram parte dela, eu agradeço demais.

RESUMO

Este artigo explora a relação entre teatro e RPG (*Role Playing Game*), investigando como é possível criar um espetáculo teatral a partir de estruturas e regras utilizadas dentro dos sistemas de RPG. Através de experiências pessoais dentro desse universo dos jogos, é proposto ao elenco que, com o estudo da improvisação, fosse criado uma peça teatral. O artigo apresenta, de forma detalhada, toda a trajetória por trás da obra, abordando o começo do processo, os exercícios utilizados, a forma como unimos as práticas teatrais com os conceitos de RPG e os desafios e dificuldades encontrados ao longo do caminho até a finalização da escrita do roteiro. Os resultados dessa pesquisa apontam para uma relação promissora entre teatro e RPG, visto que, esse modelo de jogo oferece novas possibilidades para a criação de espetáculos teatrais improvisados.

Palavras-chave: Teatro. RPG. Improvisação. Criação. Espetáculo

ABSTRACT

This article explores the relationship between theater and Role Playing Games (RPG), investigating how it is possible to create a theatrical performance based on structures and rules used within RPG systems. Through personal experiences within the world of games, it is proposed to the cast that, with the study of improvisation, a theatrical play could be created. The article presents, in detail, the entire trajectory behind the work, addressing the beginning of the process, the exercises used, the way in which theatrical practices were combined with RPG concepts, and the challenges and difficulties encountered along the way until the completion of the script. The results of this research point to a promising relationship between theater and RPG, as this game model offers new possibilities for the creation of improvised theatrical performances.

Keywords: Theatre. RPG. Improvisation. Creative Process. Performance

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. COMO FUNCIONA UM RPG DE MESA.....	7
3. PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ESPETÁCULO.....	8
4. CONCLUSÃO.....	15
REFERÊNCIAS.....	17

1. INTRODUÇÃO

Os jogos teatrais sempre estiveram presentes, tanto no ensino do teatro, quanto em processos criativos, pois são fundamentais na preparação dos atores, proporcionando-lhes uma base voltada para desenvolverem as suas habilidades envolvendo o campo da atuação. Pensando na etimologia da palavra “jogo”, temos como conceito algo que é brincável, que gera graça e divertimento, que pode partir de uma ideia de mundo completamente diferente do nosso, ou até mesmo, baseado na nossa realidade, podendo passar por diversos gêneros, assim como os espetáculos teatrais.

Normalmente, os jogos podem até ser jogados por apenas um jogador, mas em sua maioria, envolvem equipes que se prontificam a chegar a um objetivo final para concluir alguma história. Mesmo que incerto, os jogadores normalmente passam por todo um enredo, com muitas variações e flutuações desenvolvidas por aqueles que criaram a história, para gerar dinâmicas, entreter pessoas e proporcionar divertimento. Muitos jogos são mais restritos a esses enredos já pré-estabelecidos, porém existem aqueles que apresentam ao jogador um universo e dão total liberdade para explorá-lo, com infinitas possibilidades de interações que agregam para a experiência final daqueles que o jogam. Diante disso, surge a minha ideia de pesquisar a relação entre teatro e RPG.

Desde o seu surgimento na década de 1970, o RPG de mesa vem sendo muito jogado em todo o mundo. Por tratar-se de um “*Role Playing Game*”, ele é baseado na interpretação de personagens, onde os jogadores assumem esse papel e, com o objetivo de gerar mais dinâmica, o jogo traz a possibilidade de falhas ou sucessos nas ações a partir de uma rolagem de dados, levando-me a pensar que o RPG é uma espécie de teatro-jogo improvisado.

A minha vivência com esse sistema de jogo começa bem cedo, a partir de jogos eletrônicos. No começo da pandemia do Covid-19 em 2020, após ouvir constantemente sobre RPG de mesa e assistir a algumas sessões, vivi minha primeira experiência com esse modelo de jogo, quando um grande amigo do curso de teatro criou a sua própria história e o seu mundo cheio de possibilidades, para que eu e mais seis pessoas pudéssemos jogar e experienciar esse modelo de jogo. Desde o primeiro dia de jogo, eu me vi dentro de um espetáculo e minha mente nunca mais foi a mesma, pois via muita teatralidade no jogo. Desde então, tenho como

meu objeto de pesquisa a estruturação de um espetáculo a partir do RPG, utilizando de todas as suas regras e especificidades.

Pensando nessas possibilidades e a partir das minhas vivências, começo a refletir e me questionar: de que maneira seria possível estruturar um espetáculo fundamentado nesse sistema de jogo com todas as suas regras e diretrizes?

2. COMO FUNCIONA UM RPG DE MESA

O RPG é um jogo de interpretação de papéis no qual os jogadores criam e controlam personagens dentro de uma história que é conduzida por um narrador chamado de mestre. O narrador é aquele que conduz o enredo, ou, como falado normalmente, o narrador é aquele que “mestra” a história. Diferentemente dos jogos de tabuleiro tradicionais e jogos eletrônicos, a narração e a imaginação são os elementos centrais, permitindo que os jogadores tenham liberdade para explorar a história e interagir com o ambiente de formas variadas, com o objetivo de resolver os desafios e os obstáculos que forem propostos pelo mestre enquanto coordena a sessão.

Para jogar, ou ter um melhor entendimento sobre o RPG, é necessário compreender os componentes básicos que o jogo carrega. Em primeiro lugar, existem os jogadores, que são aqueles que criam um personagem com habilidades, personalidade própria e uma história que descreve todo o passado do mesmo. Todas essas informações são registradas em uma ficha de personagem, que contém os atributos de cada um, como por exemplo, o nível de força, inteligência, carisma, entre outros. Existe também a figura do mestre, que irá conduzir, ou como dito anteriormente, que irá mestrear a história. O mestre é essencial, pois ele é quem cria os desafios que serão resolvidos durante a sessão. Além disso, ele é responsável por interpretar todos os *NPCs* (personagens não-jogadores), que normalmente interagem com os jogadores, trazendo elementos importantes para o desenrolar da história.

Outro ponto importante são os sistemas de RPG, que nada mais são do que o conjunto de regras que definem como as ações e os eventos do jogo ocorrem. Esse conjunto de regras faz com que todas as ações que ocorram durante o jogo sejam bem coordenadas, para que a história se mantenha dentro de um padrão previamente estipulado. Por exemplo, em um sistema voltado para o realismo, nenhum personagem poderia executar magias, pois elas fogem da realidade. Além disso, temos o principal elemento de um RPG: os dados. Todo

sistema possui formas únicas de interpretar as rolagens dos dados e como o seu resultado afetará a história. Normalmente, são utilizados dados de quatro (d4), seis (d6), oito (d8), dez (d10), doze (d12) e vinte lados (d20).

Por último, é importante deixar claro que durante uma sessão de RPG, as possibilidades de ações dos jogadores são quase ilimitadas, ou seja, eles podem tentar qualquer tipo de ação para concluírem seu objetivo final, desde que a lógica da história e as regras dentro do sistema do jogo permitam.

3. PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ESPETÁCULO

O processo de criação pensando em um espetáculo baseado nessa temática do RPG, deu-se, única e exclusivamente, através da improvisação. No primeiro dia de ensaio, pensei logo em simular uma sessão de RPG, para ver a reação do elenco e também já introduzir a temática que iríamos trabalhar. Desde o início, o objetivo foi elaborar um espetáculo com uma temática investigativa, sendo assim, o exercício proposto foi dentro dessa ideia. Apesar da empolgação, o elenco percebeu de imediato algumas dificuldades que seriam encontradas ao longo do processo criativo.

Esse exercício consiste em colocar uma caixa no meio da sala, onde dentro dela haviam papéis com instruções para cada um dos personagens seguirem. Além disso, cada papel possuía pistas para que as pessoas, aos poucos, comessem a desvendar sobre o assassinato e assim, concluir a história. Esse enredo se tratava de um homicídio ocorrido numa pequena cidade e, nos papéis, haviam relatos como se fossem escritos em um diário. Cada um deles continham também comportamentos e ações específicas para que os personagens seguissem.

Mesmo sendo algo bem estabelecido, quando pensamos sobre a palavra jogo, devemos nos lembrar que cada um possui regras específicas que devem ser seguidas para que se mantenha uma ordem durante a jogatina. O RPG sempre será um universo cheio de possibilidades e, principalmente por isso, as regras precisam estar muito bem definidas para que a história contada não perca completamente o seu rumo.

Com isso, alguns questionamentos foram levantados a partir do primeiro encontro: como aplicar as regras de modo a não limitar a jogabilidade? Quando as informações importantes

apareceriam na história? De que modo criaríamos um espetáculo sem que ele ficasse extremamente longo, visto que as sessões de RPG podem durar quatro, cinco ou até mesmo oito horas? Diante desses questionamentos, começamos o nosso processo de criação.

Nos encontros subsequentes, iniciávamos com aquecimentos sempre muito parecidos, visto que, para se trabalhar uma forma de teatro improvisada, deveríamos primeiramente nos soltar e fortalecer a confiança com o grupo, principalmente porque nem todos se conheciam pessoalmente ou mantinham algum tipo de relação prévia. A nossa rotina era sempre da mesma forma, os aquecimentos eram com músicas conhecidas por todos, para que pudessemos soltar o corpo a partir da fluidez do movimento vindo da música. Além disso, fizemos algumas atividades para conectarmos o grupo e promover a concentração e, logo em sequência, partíamos para exercícios de improvisação. Essa rotina se manteve durante algumas semanas até que o grupo começasse a demonstrar mais confiança e as cenas se desenvolvessem de uma forma mais natural. A partir do momento em que percebi o grupo mais confiante, dei início ao planejamento voltado para a criação do espetáculo.

A cartilha de exercícios de Viola Spolin, disponibilizada em seu livro “Improvisação para o teatro” (2016), foi de extrema relevância para o nosso processo, pois continha tudo que era necessário para que pudessemos trabalhar bem a improvisação e a criatividade necessária para cumprir com o nosso planejamento.

No início do processo de criação, o principal objetivo dos jogos teatrais era analisarmos as possíveis flutuações existentes dentro de uma cena criada naquele instante. Como a ideia sempre foi criar um espetáculo a partir da improvisação existente dentro dos jogos de RPG, o primeiro passo era entender as variáveis da história e ir aperfeiçoando-as, para que assim, pudessemos ter uma estrutura mais sólida. Em um dos encontros, um dos integrantes do elenco, Pedro Oliveira, diz o seguinte: “Buscar a individualidade entre personagens traz uma outra camada para a peça. Não que necessariamente os personagens precisem ser extremamente complexos para que a trama se desenvolva, mas eu acredito que seja melhor que exista algo abaixo da superfície de cada um”. A partir desse momento, eu senti a necessidade de começar a colocar em prática a próxima etapa do meu planejamento, pois por mais que a história do personagem seja algo essencial, no começo do processo meu foco era outro. Sendo assim, ficou decidido que nos próximos encontros, os elementos do RPG seriam introduzidos nos exercícios de improvisação, para que pudessemos aprofundar na criação dos personagens e trazer esse novo foco para o avanço do processo.

Nos encontros, além de manter parte da rotina de exercícios para que o grupo continuasse imerso na ideia de improvisação, começamos a trabalhar os arquétipos presentes dentro dos sistemas de RPG. O significado de arquétipo se mantém semelhante ao da psicologia, pois estamos associando padrões de comportamentos a um personagem ou aspecto social. Em sua maioria, os sistemas desse modelo de jogo trazem consigo diversos arquétipos em um enorme manual, como por exemplo no “Livro do Jogador D&D 5e”. Nele, contém vários capítulos dedicados a explicar cada um desses comportamentos das “classes” que podem ser escolhidas e das “raças” dos personagens. As raças, representam características físicas e culturais dos personagens, por exemplo, existem os humanos, elfos, anões e outras mais. Já as classes, definem o papel do personagem no jogo e suas habilidades principais, por exemplo, existem guerreiros, magos, monges, entre outras. Cada jogador, ao escolher como criar seu personagem, deve seguir essas regras comportamentais para que sua interpretação ao jogar o RPG seja fiel ao que foi escolhido pelo próprio jogador. Apesar de utilizar o *Dungeons and Dragons* (D&D) como exemplo, demos preferência para sistemas mais simples, pois estávamos o tempo todo buscando equilibrar o fazer teatral com a jogabilidade do RPG. Mesmo sendo possível, realizar um espetáculo com uma complexidade maior exigiria muito mais tempo para a criação da história e, conseqüentemente, mais tempo de apresentação, visto que sistemas de RPG que incluem combates se tornam bem complexos de serem executados, justamente pelo uso dos dados e de diversas contas que devem ser realizadas para conferir os resultados. Nosso sistema escolhido foi baseado na utilização de um dado comum de 6 lados (d6). Caso o resultado fosse de 1 a 3, seria uma falha na ação e, de 4 a 6, seria um sucesso.

Para aprofundarmos nesses arquétipos, pedi ao “mestre”, aquele que coordena a sessão de RPG, que trouxesse uma história já existente para ser jogada. Num primeiro momento, não exploramos nada criado pelos jogadores, justamente para que a história fosse uma espécie de auxílio para que eles criassem seus próprios personagens. Retirado de um *podcast* famoso, chamado “RPGuaxa”, de Marcelo Guaxinim, “O corvo”, narrativa que foi jogada, fala sobre 3 personagens de identidades bem distintas, acordando em uma base militar. Cada um tinha uma habilidade especial e seus sentidos estavam limitados ao redor de um menino doente. Eventualmente, os personagens descobrem que são apenas personalidades fragmentadas desse menino e precisam tirá-lo do local em segurança, enfrentando os militares que estão lá. Após jogarmos essa história, comecei a introduzir o uso dos dados nos exercícios de improvisação,

para que eles determinassem o rumo da cena, assim como num jogo de RPG. Além disso, buscamos trazer para o teatro algumas das cenas da história que havia sido jogada.

Com o passar do tempo, nossa prática foi melhorando, tanto pensando em improvisação, quanto na jogabilidade das diversas histórias que foram experienciadas. Então, decidimos começar o processo criativo para produzir a nossa própria narrativa, com o objetivo de trazê-la aos palcos. Estava certo de que a única coisa que eu queria, de qualquer forma, era que o conceito de investigação fosse trabalhado dentro do teatro nesse universo alternativo que o RPG proporciona. O restante dos elementos, para manter a essência de um jogo que é substancialmente improvisado, deveria ser criado na hora, pois somente assim preservaríamos o máximo possível do que é o RPG.

A partir desse ponto, utilizamos os próximos encontros para focar na construção dos personagens de cada um, e assim, surgiram aqueles que dariam vida ao “O Vazio do Coração”. A história fala sobre um detetive de uma cidade que, no ano de 1950, é contratado por uma pessoa influente para investigar o assassinato de sua filha. Esse investigador é famoso na cidade por conta de seus feitos, pois sempre conseguia, de uma forma muito eficiente, capturar diversos criminosos em sua época. Durante a conversa com o contratante, os outros personagens se fazem presentes e acabam compondo a equipe de Sirius Bellini, o detetive. Dentre eles, temos Laura Dini, policial que fora afastada de seu cargo; Henrique Fausto, um médico famoso da cidade e, por fim, Thigas Albuquerque, um dono de cabaré que possuía uma relação próxima com a vítima.

O espetáculo foi inteiramente baseado na improvisação. Assim como já citado, o RPG é um jogo de interpretação, logo, para que minha proposta se mantivesse fiel, pedi ao mestre que criasse alguns acontecimentos marcantes, para que a partir deles fosse possível criar novas rotas e/ou variações da história. No dia em que esses acontecimentos foram definidos, propus que jogássemos a história em uma mesa, assim como é feito normalmente quando se joga RPG. “O Vazio do Coração” foi jogado em torno de 5 vezes para que houvessem diversas formas de se enxergar a história. A partir desse momento, nos reunimos de forma *on-line* para discutir tudo que foi jogado e colocar no papel, em forma de texto, todos os acontecimentos. Montamos um esqueleto da obra, com todas as rotas bem separadas e definidas e, desse dia em diante, começamos o processo de escrita do espetáculo. Tudo o que foi escrito e tudo que será visto pelo público, foi criado de forma improvisada por nós, os jogadores.

Leonardo Heytor, um dos integrantes do elenco, se comprometeu em organizar a parte escrita da peça. Mesmo que a escrita tenha sido coletiva, ele foi o principal pilar para que o roteiro fosse desenvolvido. Peço licença para trazer suas ideias e pensamentos sobre o processo na íntegra, pois tudo que é dito colaborou diretamente com toda a construção desse espetáculo.

“O processo de escrita de "O Vazio Do Coração" foi desafiador por diversos fatores, mas eu destacaria em especial uma questão de caráter metalinguístico que chegou a me ocorrer.

Conforme me aventuro através da escrita dramatúrgica, mais expando a minha consciência sobre os mecanismos que compõem a contação de uma história. É necessário ser transparente sobre minha ainda pouca experiência com a escrita de forma integral, mas acredito que é esse mesmo nível de experiência sem grandes raízes que me permite contemplar, sem vícios de escrita ou métodos automatizados, o todo sobre o que é uma criação narrativa, uma visão crua, porém ampla sobre esse tipo de processo que foi essencial para perceber como seria possível realizar a proposta de "O Vazio do Coração.

RPG nada mais é que uma contação de história coletiva e procedural, com participação delimitada à maioria dos envolvidos, o controle geral da narrativa sempre na mão de uma única pessoa, para manter definidas as regras, ou em outras palavras, o recorte da história, para que ela se mantenha tanto organizada quanto orgânica pela parte de quem está do outro lado. O que há de mais fascinante e inimitável na estrutura do RPG, é que os jogadores estão interpretando personagens em "tempo real", isto é, os atores não sabem o rumo que a história irá tomar. Qualquer elemento surpresa trazido pelo narrador é um elemento surpresa para os próprios atores, e eles devem reagir a essas surpresas enquanto eles mesmos, sem deixar de reagir enquanto personagens na história. Dessa forma a narrativa se encontra, no instante em que está se formando, viva e autônoma, já que, por sua vez, as reações dos jogadores e/ou personagens na história tem, possivelmente, a chance de surpreender de volta o narrador, tendo este que se readaptar e acabar alterando o curso planejado para a história, seguindo uma nova direção, as vezes mais ou menos interessante do que a pré-definida.

Mas aqui temos uma proposta que exige abrir mão da efemeridade vívida para construir algo que possa ser apresentado e re-apresentado em um espetáculo. A solução que encontramos? Construir uma narrativa cujas possibilidades de desenvolvimento são organizadas em um número finito de sequências alternativas, que chamamos de "rotas". Neste processo, escolhemos limitar a dramaturgia em três rotas alternativas, por questão prática do que era possível e cabível para nós

enquanto atores com tempo e capacidade de memória finitos, mas um texto escrito na forma de um RPG poderia se desdobrar em rotas quase ilimitadas.

No entanto, tamanho potencial, em matéria de arte cênica, deveria mesmo ser desenvolvido sem exageros ou poderia acabar apenas como inchaço de texto, e não oferecer mais do que sabotagem à própria escrita. Então, definida a quantidade de opções com que eu trabalharia, me pus a exercitar a imaginação sobre como, em três rotas diferentes de texto, seria possível desenvolver um mesmo cenário, com os mesmos personagens, de forma que cada uma dessas alternativas se sustenta de forma própria, assim um espectador poderia assistir a uma das três e encontrar uma história completa. Ao mesmo tempo, cada rota omite parte da história, que é mais aprofundada em alguma das outras duas. Tem-se no final uma unidade que pode facilmente ser dividida em três, mas cuja experiência completa será oferecida apenas ao espectador que busca assistir a todas as rotas e só assim, poder vislumbrar a pintura inteira.

E para isso ser bem executado, é crucial ter visão ampla e detalhada sobre os personagens que você maneja, quais são os seus subtextos, suas alternativas coerentes de ações e dinâmicas de relações.

O resultado que isso provocou em mim enquanto escritor foi um estado de questionamento constante acerca de como respectivo personagem deveria agir e qual a melhor e mais precisa escolha de palavras para levar a cena na direção que eu desejava, pois em todas as três versões do texto, aquele personagem deveria parecer o mesmo, não apenas outro com mesmo nome e aparência, mas que age e fala de forma completamente diferente. Deve ser sempre o mesmo personagem, com os mesmos trejeitos e comportamentos, que é apenas provocado a seguir um conjunto diferente de ações devido a um gatilho externo que irrompe na cena (seria o tal elemento surpresa da narração antes mencionado), mas se mantém verossímil e fiel à sua construção original. Há essa relatividade entre as rotas que deve ser contemplada, mantida em vista e preservada, e isso exige que seus personagens e outros recursos narrativos estejam tão bem definidos que não irão escapar de seu planejamento.

Concluindo, esse projeto fez com que eu me encontrasse um nível de empenho e precisão em minha escrita que não acredito, enquanto inexperiente, ter sido capaz de acessar em qualquer outra proposta de dramaturgia. Para escrever múltiplas versões de uma mesma história, é preciso ter muita certeza daquilo que se está escrevendo. O RPG é um método de contar histórias em que nunca se tem certeza do que está acontecendo e em qual direção você está indo, mas de forma irônica, eu e meus colegas utilizamos este método para escrever uma peça na qual seria imprescindível vislumbrar todos os nossos possíveis caminhos e construir um senso de certeza para avançar juntos. Nesse aspecto, já considero que é um projeto bem-sucedido.” (Leonardo Heytor, ator no espetáculo e principal responsável pela escrita do roteiro).

Devido a toda a minha vivência e experiência com jogos, acredito muito na potência dos mesmos como forma de estudo para o teatro, principalmente quando abordamos a questão do RPG, que nos traz infinitas possibilidades de caminhos e de interações. Se pensarmos bem, a criação de um espetáculo pode ser semelhante ao desenvolvimento de uma história dentro desse sistema de jogo, já que, a partir de um mínimo detalhe que não sai de acordo com o planejado, cria-se uma gama de possibilidades novas dentro do enredo.

Pensando no começo do processo, o que eu mais pensava era: como se criar algo a partir do nada? Penso que nada é criado sem algum tipo de bagagem ou vivência individual, porém, se usarmos o nada como um começo, acredito que seja possível alcançar algum resultado.

Com a intenção de trabalhar principalmente com a improvisação durante a elaboração do espetáculo, começo trazendo uma grande teórica que nos deixou um enorme acervo de exercícios teatrais voltados para a improvisação. Através de Viola Spolin e de seu livro “Improvisação para o teatro” (2016), foram separados diversos exercícios para que os atores do elenco se tornassem cada vez mais preparados para os próximos passos envolvendo a criação da peça.

Com o tempo e com a familiarização dos atores com a improvisação, comecei a trabalhar com o grupo o conceito de teatro-esporte de Keith Johnstone, que trará um segundo elemento primordial, que é a interação dos atores com o público. Nesse contexto, a plateia acaba por sugerir, em alguns momentos específicos da criação cênica, o caminho que os atores irão tomar. Isso será possível ver no final da peça, onde os espectadores escolhem e, até mesmo, jogam um dado para definir o desenrolar do final da história. Além disso, essa forma de se praticar a improvisação nos faz lidar melhor com o inesperado, pois exige a atenção do ator em todos os momentos do espetáculo, pelo fato de que, a qualquer momento, possa surgir algo novo.

Fazendo uma conexão com o que foi citado acima, há um teórico da música que trabalha com um conceito fundamental para a pesquisa. John Cage (1951), pensando muito fora da caixa, traz o conceito de acaso para o mundo da música. Numa época em que se preocupava muito com a utilização de técnicas para compor e de criações mais racionalizadas, Cage aparece com peças trabalhadas a partir do indeterminado, da aleatoriedade e do imprevisível. Cabia muitas vezes aos músicos nos instrumentos ou, até mesmo aos maestros, improvisarem de

acordo com o entendimento de cada um acerca da obra, gerando um certo impulso interior para os artistas. Cage não gostava de obras mais tradicionais e se permitia cada vez mais criar a partir de sobreposições sonoras, gerando resultados inesperados. Mas qual a relação dessa teoria musical com teatro?

Pensando na ideia de improvisação, que trabalha a espontaneidade, o acaso vai nos mostrar, dentro do campo teatral, que devemos aproveitar a gama de elementos novos que vão surgindo dentro das cenas improvisadas, para compor cada vez mais a cena. Conforme essa imprevisibilidade é trabalhada, a composição cênica trará mais flutuações e variáveis, que é algo essencial durante esse processo de criação, visto que o processo inteiro foi baseado nessas flutuações geradas para que pudéssemos criar “O Vazio do Coração”. O acaso é fundamental para o RPG, tanto para os jogadores, quanto para aquele que mestra a sessão, pois é ele que traz toda a dinâmica que torna esse estilo de jogo cada vez mais emocionante de se jogar e assistir.

Sendo assim, quando pensamos na ideia de RPG, é de muita valia falar sobre Brenda Laurel (1991), uma designer e desenvolvedora de jogos. Pessoas da área do teatro sempre viram textos literários como uma oportunidade para atuar e tentar desenvolver cenicamente a história. Então, qual a diferença entre esses textos e um jogo, sendo ele de *videogame* ou não? A gama para se criar teatro sempre será gigantesca e não podemos nos limitar apenas a obras literárias ou escritas originais. Brenda diz que “o computador pode ser considerado um espaço para representar ações humanas, tal como um palco teatral.” (Laurel, 1991). Se o computador pode ser um espaço para representar histórias que dependem de um enorme sistema para funcionar e com várias regras, o RPG é algo muito bem-vindo para os palcos e, pode trazer uma nova dinâmica aos atores que irão interpretar essas histórias.

4. CONCLUSÃO

O RPG pode ser visto por muitas pessoas de forma teatral, principalmente pelo foco do jogo ser a interpretação dos personagens. Mas até que ponto isso é levado a sério dentro do teatro? Existem diversas pesquisas que trazem essa associação dos jogos ao teatro mas, ao mesmo tempo, nunca foi algo que eu particularmente havia escutado durante meus anos na graduação. O meu impulso de levar essa pesquisa adiante vem justamente da ideia de contribuir com algo que sempre teve muito valor para minha vida.

Durante todo o tempo, meu maior questionamento era se conseguiríamos de fato organizar todas as nossas ideias, pois algo que marcou o grupo do começo ao fim, foi um excesso de pensamentos e conclusões, porém uma enorme dificuldade de colocar tudo em prática. Além disso, devido a uma desistência no meio do processo, eu me via num limbo, sem saber qual direção tomar devido ao grande estresse gerado nessa reta final.

Começamos o processo em Março de 2024 e o acaso levou-nos ao resultado final apresentado. Utilizamos de elementos exclusivamente retirados dos jogos, que, como citado no começo do artigo, foi meu principal combustível, pois desde que me entendo como pessoa, os jogos fazem parte da minha vida e, não seria na graduação que isso mudaria.

Concluo dizendo que, acredito que tenha sido um projeto e uma pesquisa bem sucedida, pois mesmo com todas as dificuldades relacionadas à criação e escrita do espetáculo, fomos até o final e cumprimos com o nosso objetivo inicial. Tenho consciência de que todos entregaram tudo de si.

“O Vazio do Coração” é só o começo de grandes projetos e ideias que tenho em mente para trabalhar essa relação de jogo e teatro. Infinitas são as possibilidades de criar e infinita é a minha vontade de adentrar-me nessa temática.

REFERÊNCIAS

- LAUREL, Brenda. **Computers as Theatre**. 2. ed. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co., 1991
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 2016.
- GUEDES, Carolina. Teatro-Esporte, uma nova dramaturgia nos palcos das escolas estaduais paulistas. **Governo do Estado de São Paulo**, 03 jun. 2004. Disponível em <<https://www.educacao.sp.gov.br/teatro-esporte-uma-nova-dramaturgia-nos-palcos-dasescolas-estaduais-paulistas/>>. Acesso em: 07 nov. 2023
- DRINKO, Clay. Uma visão geral sobre o Teatro de Improvisação e suas aplicações. Tradução: Claudio Amado. **LinkedIn**, 23 nov. 2020. Disponível em <<https://www.linkedin.com/pulse/uma-visão-geral-sobre-o-teatro-de-improvisação-e-suasclaudio-amado/?originalSubdomain=pt>>. Acesso em: 07 nov. 2023
- Benjamin Veschi. **Etimologia: Origem do Conceito**, 2020. Disponível em <<https://etimologia.com.br/jogo/>>. Acesso em: 29 nov. 2023
- ALBET, Montserrat. **A Música Contemporânea**. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.
- GYGAX, Gary. **Player's Handbook**. 5. ed. TSR, Inc., 19 ago. 2014