

Thiago Vieira Borges da Rosa\*

Ariane Guerra Barros\*\*

 Larp como Ferramenta de Trabalho do Ator/Performer

 Larp as Working Tool for the Actor/Performer

## RESUMO

Esse artigo propõe uma pesquisa sobre larp (sigla de *Live Action Role Playing Game*), uma expressividade artística contemporânea com forte presença nos países escandinavos e trazida ao Brasil nos últimos anos, e sua relação com a performatividade de artistas cênicos de outras áreas, com especial atenção o teatro. Abordando o conceito de performatividade, traçamos uma relação entre o larp e a atuação/performance, e analisamos como algumas concepções do encenador Constantin Stanislavski podem estar relacionadas ao larp. Por fim, procuramos entender como a prática de diferentes jogos - produtos da arte do larp - podem auxiliar o ator/performer no exercício de seu trabalho.

**Palavras-chave:** larp; performatividade; atuação.

## ABSTRACT

This article proposes a research on larp (acronym for *Live Action Role Playing Game*), a contemporary artistic expression with a strong presence in the Scandinavian countries and brought to Brazil in recent years, and its relation with the performativity of scenic artists from other areas, with special attention to the theater. By approaching the concept of performativity, we draw a relation between larp and theater/performance, and analyze how some conceptions of the director Constantin Stanislavski may be related to larp. Finally, we try to understand how the practice of different games - products of larp art - can help the actor/performer in the exercise of his work.

**Keywords:** larp, performativity, acting.

Tendo como objeto de pesquisa o jogo LARP (ou larp), sigla de *Live Action Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis ao Vivo), traçaremos um paralelo entre o larp e o teatro/performance, apoiados, principalmente, no conceito de performatividade. Estudaremos o larp defendendo sua essência dentro do campo artístico, traçando sua história desde seu nascimento desprezioso em reuniões de amigos até a atualidade, onde é praticada por atores, performers e *larpers* de diversas regiões do mundo, principalmente países nórdicos; apontando sua evolução em formas e aplicações, as funções dos indivíduos que fazem parte de um jogo, como se deram as transformações de regras e linguagens até o formato atual, e de que forma o larp pode relacionar-se ao teatro/performance.

São notórios os pontos em comum do larp com outras artes cênicas, e cada vez mais os produtos criados dentro dessa linguagem atingem um potencial poético que se assemelha muito a um espetáculo teatral ou performance. O próprio jogador, que é unidade artística do jogo de larp (assim como o ator é de um espetáculo teatral ou um dançarino de uma peça de dança), pode ser compreendido como um performer, já que atua conscientemente e faz escolhas racionais a fim de performar suas ações, sempre que está jogando. Essa própria essência nos faz crer que o larp, além de ser uma linguagem artística legítima e autônoma, serve também como ferramenta criativa para outros profissionais da cena explorarem novas potencialidades.

O conceito de performatividade, abordado por estudiosos do teatro como Marvin Carlson, Josette Féral, Erika Fischer-Lichte e Richard Schechner, o coloca como competência tanto do jogo larp como do teatro/performance, em que a ação é característica central, ligada ao desejo do jogador/ator/performer. Enquanto no dia-a-dia repetimos ações por hábito, sem muito pensar sobre elas, no palco elas adquirem o *status* de ação performativa, pois além de termos consciência das mesmas, já pensamos nelas anteriormente, ensaiamos essas ações para a cena. Isso ocorre tanto no teatro como na performance, bem como no larp.

Por isso, entendemos que o larp aplicado ao teatro/performance pode ser uma profícua ferramenta de criação para o potencial criativo do ator/performer, que surge através da performance de improviso, e damos exemplos de larps que podem aguçar os sentidos dos artistas em determinados processos. A força da criação baseada no larp está na autonomia do ator/performer ao construir esse universo racional e afetivo sem interferências externas, tendo apenas a condução pelo processo do jogo, com base nas regras, a guia mestra que conduz sua própria poeticidade, muito próximo a uma criação coletiva/colaborativa de teatro/performance.

### Sobre o larp

O LARP (ou larp), sigla de *Live Action Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis ao Vivo), é um jogo em que os jogadores se assumem enquanto personagens da trama, definida

por um conjunto de regras estabelecidas previamente por um facilitador.

Sua origem mais aceita veio da adaptação de outro tipo de jogo, o RPG (*role playing game*), quando alguns de seus entusiastas quiseram experimentar cenários, figurinos e corporeidades nas ações de seus personagens. A sigla RPG significa Jogo de Interpretação de Papéis, e nele, o jogador preenche fichas e usa outros artifícios, como dados e moedas (semelhante a um jogo de tabuleiro), para encaixar atributos físicos, psicológicos e técnicos, além de características sobrenaturais de seu personagem dentro de um determinado sistema de jogo. Importante destacar que este é considerado "de mesa" por possuir características muito próximas a um jogo de tabuleiro, sem a locomoção dos jogadores, que permanecem, em sua maior parte, sentados ao redor do Mestre. Por exemplo, no jogo *Vampiro: A Máscara*, o indivíduo interpreta personagens mortos-vivos de hábitos noturnos, que precisam lutar para não serem descobertos - e portanto, destruídos - em um universo semelhante, porém paralelo ao nosso; um mundo distópico e sombrio onde criaturas sobrenaturais existem. O apelo por essa narrativa gera o interesse dos jogadores, que podem escolher entre diferentes clãs, que podem ser, por exemplo, raças vampírescas, cada um com uma personalidade e poderes próprios. Mesmo possuindo todas esses detalhes referentes ao personagem, os jogadores ficavam parados em um local, ao redor de uma mesa, ou mesmo em círculo para jogar.

Para descrever as características individuais de personagem, os jogadores preenchem uma ficha, com marcações em atributos específicos, que descrevem o personagem e a aptidão desses em executar diferentes tarefas, como exercícios físicos, sociais ou mentais. O jogador tem um turno para descrever sua “ação”, descrita nas regras do jogo como qualquer ato que se realize entre 3 a 10 segundos, passível de ser aprovada através de um rolamento de dados de acordo com sua pontuação na característica específica, que concretiza ou não o sucesso da intenção do personagem. O Mestre, figura central extremamente importante em um RPG de mesa, é o jogador designado para criar e narrar a história, além de descrever a ação dos personagens “não-jogáveis”, que os outros jogadores se relacionam ao decorrer da trama. Ele seria, com uma licença poética, o equivalente ao dramaturgo teatral no jogo de RPG de mesa. Ele cria as tramas, define a dificuldade de determinada tarefa, os obstáculos que os personagens encontrarão e até o sucesso ou a derrota dos outros jogadores em seus objetivos.

Com o passar do tempo, por causa de sua linguagem de múltiplas facetas, o RPG começou a se tornar um gênero cada vez mais variado. Alguns sistemas começaram a explorar profundamente a capacidade narrativa dos jogadores, limitando escolhas e regras para facilitar a fluidez da história. Outros sistemas focaram em mecânicas matemáticas complexas, para dar ao jogador a sensação de construção evolutiva do personagem de maneira quantitativa. É

importante aqui dizer que a produção de jogos de RPG foi feita de maneira amadora, praticamente intuitiva, e apenas recentemente começou a se formar um pensamento científico de seus processos.

Entre todas as formas de jogar, uma específica desperta nossa atenção dentro do tema, que foi a experiência de alguns jogadores ao lançarem mão da organização de ações por turnos, que deixava a narrativa lenta, por suas pausas e testes, e passaram a interpretar suas histórias fora das mesas, personificando seus personagens através de figurinos e interpretações livres, em cenários previamente combinados com o mestre do jogo. A esse estilo deram o nome de *Live Action Role Playing*, o LARP.

Enquanto no RPG de mesa existem turnos de ação que precisam ser respeitados para que todos os jogadores possam participar de maneira igualitária, no LARP as ações aconteciam em tempo real, conforme interpretação dos jogadores, mas algumas regras ainda se mantinham, em virtude do controle da cena: Nesse primeiro momento, a narrativa ainda estava sob responsabilidade da figura do Mestre, que se fazia presente no jogo, decidindo jogadas que não poderiam ser interpretadas ou conduzindo a história quando necessária, estando em cena como mais um personagem central, ou sendo um narrador metafísico dentro de seu contexto.

A prática do *Live Action* se espalhou pelo mundo todo, e diversos jogos foram elaborados de forma livre, tendo como base esses sistemas antigos. As fichas, ao invés de serem consultadas frequentemente, serviam apenas de referência para criação do

personagem, definindo traços de personalidade, listas de itens carregados, sua própria história de vida, desejos e objetivos, ao invés de atributos físicos ou habilidades particulares. Gradativamente, o Mestre, condutor da história, começou a ser absorvido no cenário e perder o controle da narrativa, e de figura metafísica; foi esvaziado até tornar-se mais um colaborador da cena. As situações fantásticas vividas pelos personagens, que forçavam o exercício imaginativo dos participantes, bem como o lance de sorte baseado nos atributos escritos nas fichas, começaram a desaparecer, pelo bem da narrativa. Para que a história continuasse fluente, as ações dos personagens tornaram-se cada vez mais cotidianas e significativas, e os sistemas, menos rígidos, foram substituídos por diretrizes. As regras começaram a tomar forma de roteiro, e servir de fio-condutor para os personagens na cena, mais do que limitadores de ações. As histórias de vampiros, de magias, de poderes heróicos começaram a dar também espaço para situações mais próximas à vida cotidiana dos jogadores. O flerte do *Live Action Role Playing* com a poesia, com a estética e o drama, e suas diversas formas de jogar, fez com que a sigla LARP, substantiva, virasse uma palavra mais adaptável, com grafia em caixa baixa: larp.

O jogo e a própria palavra transformaram seu sentido original ao deixar de ser apenas uma sigla para se tornar uma prática, numa tentativa de desestigmatizar o conceito. Lizzie Stark, em seu livro "*Leaving Mundania*", defende que:

In the United States, larp is often written LARP, since it is an acronym denoting live action role-playing. The word is adaptable - one can larp, play in a larp, go larping, be a larper. Like the acronym scuba, laser and radar before it, many think it's time for larp to lose the caps and enter language as regular, lowercase word, a move that I hope will be destigmatize the hobby, making it seem like unrelatable jargon. The Nordic countries, which have a long-established discourse on larp aesthetics, have already de-capitalized it. (2012, p. 15)<sup>1</sup>

É costumeiro dizer que determinado sujeito que pratica larp é um “larper”, que seria, em tradução livre para português, um larpador. Nesta pesquisa, optamos por usar, a partir de agora, o termo larp (em minúscula), por entender que nosso foco encontra-se na ação, no verbo mesmo, e não no substantivo, o que inclusive nos facilita ao relacionar o larp e a performance.

É importante dizer que essa interpretação (do larp em minúscula) ainda não é unânime. A comunidade de jogadores do Brasil e do mundo não considera de forma absoluta essa transformação do termo como definitiva, já que é uma linguagem plural, relativamente nova, e pode ser interpretada de diversas formas. No Brasil, há quem faça larp (ou LARP), e prefira chamar de *Live action*, sendo apelidado na pronúncia “laive”. Há quem não considere essa aproximação e o potencial artístico da linguagem. A discussão é longa nas comunidades dos jogadores, mas defenderemos essa ótica a seguir, os pontos em comum entre o larp e o teatro / performance.

Foi dessa forma que nasceu o larp, uma linguagem artística que já não espelha em todos os sentidos sua origem no RPG, e que

tem uma identidade à parte das outras artes cênicas, como detalharemos a seguir.

### O larp e o teatro/performance

O que diferencia o larp de outros tipos de jogos é uma condução espontânea, colaborativa, orientada pelas regras do jogo. A ausência de "vitórias" ou "derrotas", visando a construção da narrativa através da improvisação dos jogadores, e a presença de um condutor, seja como personagem participante, ou como entidade abstrata, para que haja unidade de jogo. No larp, os jogadores representam papéis como no teatro, dando corpo à personagens, idéias ou conceitos sem deixar sua identidade de lado, assim como faria um performer na cena.

Mas ao contrário do teatro clássico ou da performance, não existe uma platéia assistindo ao que está sendo feito em cena. Ao invés disso, a própria experiência é o resultado final da obra. O larp é uma arte participativa do agora, horizontal em sua fruição por tornar artista e público a mesma pessoa, e efêmera por apenas existir dentro de sua unidade temporal. O espaço é demarcado pelas regras pré-estabelecidas de cada jogo - o que chamaríamos de espaço cênico na perspectiva de um artista teatral - e delimita o espaço físico onde acontece a ação, podendo ser desde uma pequena mesa no centro da sala de um apartamento - como no jogo poético *Café Amargo*<sup>ii</sup>, de Luiz Prado, onde dois conhecidos precisam se despedir enquanto provam uma bebida extremamente

amarga, e as regras de fala são ditadas pelo ritmo em que entornam suas xícaras; até uma cidade inteira, como no jogo *Big Fat Mass Wedding*<sup>iii</sup>, de Jamie McDonald, onde os jogadores saíam de diversos lugares diferentes de Helsínquia, utilizando transportes coletivos na pele de seus personagens, até chegar em uma igreja pré-estabelecida onde todos se casariam coletivamente. Um outro exemplo interessante é o *Noite Escura da Alma*<sup>iv</sup>, onde o jogador se orienta por regras simples, um passo a passo, interpretando sozinho, por um dia inteiro, um escritor famoso com uma doença terminal. Neste último exemplo intimista, a condução é feita através das regras escritas em um papel, e não há qualquer tipo de interação entre jogadores, ficando o personagem central isolado em sua própria execução e fruição.

O que chamamos livremente de regras têm uma função primordial em toda obra de larp. São elas que delimitam a atuação, e propõe o fio-condutor da narrativa de cada jogador e personagem. Se olharmos desse aspecto, possuem a mesma função da dramaturgia do teatro ou do roteiro da performance: delimitam universos e sugerem caminhos por onde os jogadores podem (ou não) agir enquanto jogam. Assim, resultam em uma criação singular cada vez que determinado jogo for aplicado, pois cada jogador trará questões pessoais e subjetivas para a cena. Em um larp raramente existem protagonistas. Cada personagem é a perspectiva de seu jogador, e sua autonomia, suas escolhas, sua interferência na narratividade da obra é importante para o sucesso do jogo. Por isso,

em um larp não existe público, nem espectadores passivos, apenas jogadores, que podem ser comparados livremente com os atores / performers da cena. Mesmo que um determinado jogador não faça ação alguma durante o jogo, a sua própria presença o faz relevante, e daí o vínculo tão forte do larp com a performatividade.

Performatividade ligada ao performativo, no aspecto mais simples da palavra. O ator no palco performa, no sentido que realiza ações conscientemente, de forma plena e efetiva. A palavra *performer* em inglês sugere atuação já há algum tempo, tanto que o ator é chamado de *performer*. Ator no sentido de atuante, fazedor, alguém que performa algo. Alguém que age, realiza uma ação conscientemente, diferente de quando executamos a mesma ação em nosso cotidiano, que pode ser de forma automática; no palco, essa ação é performada. Para Marvin Carlson, estudioso de teatro norte-americano,

A diferença entre o fazer e 'performar', de acordo com esse modo de pensar, parece estar não na estrutura do teatro versus vida real mas numa atitude – podemos fazer ações sem pensar mas, quando pensamos sobre elas, isso introduz uma consciência que lhes dá a qualidade de performance (CARLSON, 2009, p. 15).

A "qualidade" performativa é distinta da vida real, portanto, pela consciência da ação. Enquanto no dia-a-dia repetimos ações por hábito, sem muito pensar sobre elas, no palco elas adquirem o *status* de ação performativa, pois além de termos consciência das mesmas, já pensamos nelas anteriormente,

ensaiamos essas ações para a cena. Isso ocorre tanto no teatro como na performance, bem como no larp.

Usemos o jogo Noite Escura da Alma como exemplo. Toda ação tomada pelo personagem em seu universo será performática, pois foi concebida dentro de um pensamento coeso com as regras. Durante todo o tempo, o jogador precisará manter a consciência de seu estado como um famoso escritor que está visitando sozinho uma cidade desconhecida, enquanto precisa lidar com uma doença terminal, e todas suas ações serão guiadas por essa diretriz, resultando assim em uma ação performática improvisada, em tempo real.

Erika Fischer-Lichte, estudiosa alemã do campo do teatro, considera o performativo como “[...] elemento aglutinador de tensões, desestabilizador de dicotomias tais como sujeito e objeto, significante e significado, e é caracterizado por potencialidades aparentemente paradoxais” (Apud BONFITTO, 2013, p.182). Ao mesmo tempo que é autorreferente, o performativo cria uma nova realidade naquilo que já estamos acostumados a observar. A consciência do ato em si no momento de sua ação gera, entre o performer e o espectador um contato direto, uma ligação que tem implicações físicas e perceptivas, tornando o espectador ora ator, ora cúmplice do ator/performer. A essa identificação do público com o ator/performer, pode-se criar também uma noção de pertencimento, comunidade, “[...] às vezes exploradas através do contato físico; a ênfase dada ao presente contínuo; a transformação

das espacialidades, sonoridades e temporalidades; a importância da materialidade enquanto autorreferencialidade” (BONFITTO, 2013, p. 182). Tirando o público externo dessa equação - pois no larp não há espectadores, e sim jogadores -, podemos compreender o *larper* como um aglutinador de todas essas tensões em si mesmo. O jogador de larp carrega em si a potencialidade de "transformação de espacialidades, sonoridades e temporalidades" dentro do jogo.

Segundo Austin, “O performativo refere-se a casos que a emissão de um enunciado é também a realização de uma ação”<sup>v</sup>. Portanto, temos a relação do performer como público e também um ato, um fazer, uma ação. Ação essa facilmente comparada à ação dentro de um jogo de larp por um ator/jogador: este ator/jogador emite um enunciado que também é a realização de uma ação, necessária e fundamental para que o jogo ocorra. Porém, a palavra ação pode encontrar diferenças entre o teatro e a performance, pois enquanto no teatro, a ação está ligada ao personagem, na performance ela está conectada diretamente ao fazer:

A ação performática não se apresenta como uma forma de atuação mimética, ligada a um cosmos ficcional, referenciada num texto dramático ou em algum outro tipo de matriz narrativa que representa a vida. Ela pretende, quase sempre, articular-se como um dispositivo de comunicação e interferência direta na realidade, um acontecimento que eclode da transgressão programada de convenções estéticas e sociais, apostando na eficácia transformadora (política, estética, existencial, etc) de suas estratégias (QUILICI, 2015, p. 107).

Neste sentido, a ação em um larp está mais próxima da ação performática, por interferir diretamente na realidade do universo proposto pelo jogo. Universo esse que espelha nosso próprio, referenciando essas transgressões de maneira quase direta.

Richard Schechner corrobora com a ideia de performatividade estar ligada à ação, pois o mesmo define a performance e a performatividade através da ação, e de ações: ser, comportar-se, fazer, e mostrar o fazer. A partir dessas ações podemos englobar não apenas performances artísticas na modalidade da performance, mas aspectos cotidianos e fragmentos de vida, posto que todos agem, são, fazem, comportam-se e mostram o que fazem como parte da vida.

### **O larp como facilitador do artista - Uma experiência**

Trazendo todas essas potencialidades para o campo do fazer, o larp pode ser um grande facilitador para o ator/performer, tanto na criação de cenas quanto na compreensão do universo proposto por uma obra. Apesar de ser uma linguagem à parte, com um produto final específico, suas áreas interseccionais com o teatro e a performance permite diferentes leituras do que é proposto em cena.

O encenador russo Constantin Stanislavski (1863-1938) já nos alertava que:

[...] todos os nossos atos, até mesmo os mais simples, que nos são de tal modo familiares na vida cotidiana,

tornam-se forçados quando surgimos atrás da ribalta, perante um público de mil pessoas. Por isto é que temos de nos corrigir e de aprender novamente a andar, a nos mover de um lugar para o outro, a nos sentar ou deitar. É essencial nos reeducarmos para olhar e ver no palco, para escutar e ouvir (2005, p. 112).

O que estamos propondo aqui é utilizar o larp como método para essa reeducação. É conhecido o termo "método Stanislavski", onde atores permanecem em seus papéis/personagens mesmo fora de cena, a fim de criar um repertório de ações emocionais que sejam acessados com naturalidade durante a execução da obra final. Essa metodologia utilizada por Stanislavski, que abordava a memória emotiva (também traduzida por memória das emoções), consistia em trazer ao personagem uma memória pessoal que pudesse auxiliar na construção do personagem e seu papel. Essa lembrança era como um pano de fundo para o ator criar ações para o personagem, e ao mesmo tempo ser guiado pela emoção trazida através da memória (STANISLAVSKI, 2004 e 2005).

Outra técnica utilizada pelo encenador era a fé e o sentimento de verdade, demonstrados através de ações, que por sua vez eram aportadas por algum objetivo do personagem, e ligado ao superobjetivo da obra cênica - também denominado "objetivo supremo que abranje tudo" (2004a, p. 102). A psicologia do personagem e seu papel deveria estar completamente formada e conscientizada pelo ator. Para Stanislavski, "O ator deve aprender a compor uma partitura de objetivos físicos e psicológicos cheios de

vida. [...] o superobjetivo (desejo), por meio da ação (esforço) e da obtenção (ação) resulta no processo criador de viver o papel emocional". (2004a, p. 102).

Esse emocional, segundo Stanislavski, só pode ser alcançado pelo inconsciente do ator. Esse "reino" inconsciente, em que a intuição está presente, tem acesso através da natureza do ator. **Natureza** aqui é a palavra-chave:

Quanto mais sutil for o sentimento, mais se aproximará do superconsciente, mais próximo estará da **natureza**, e mais distante do consciente. O Superconsciente começa onde a realidade, ou melhor, o ultranatural, acaba, onde a **natureza** se liberta da tutela do cérebro, fica livre das convenções, do preconceito, da força. Assim, a via natural de acesso ao inconsciente é através do consciente. O único acesso ao superconsciente, ao irreal, é através do real, do ultranatural, isto é, por meio da natureza e de sua vida criadora normal, não constrangida. (STANISLAVSKI, 2004a, p. 104).

Para atingir esse superconsciente, portanto, o ator deve deixar a realidade, ou melhor, a ultranaturalidade agir, acessando conscientemente esse "real ampliado". Na condição de ser humano, através de nossa própria natureza, é que podemos dar "vida" ao papel.

O que o larp faz, ao esterilizar através das regras o ambiente de todas interferências individuais e pessoais durante a execução do jogo, ao conferir ao mundo o status de cenário em que o jogador/performer atua, é exatamente transformar o irreal em ultranatural. Não há fuga, e por mais material pessoal que haja no personagem, o universo transcodificado faz com que toda ação seja

natural e alimenta o subconsciente do ator/performer, o que enriquece seu repertório de ações emocionais.

Para isso, é necessária a execução do jogo com suas regras integrais. Tentar aplicar a obra de maneira adaptada, com o controle de um diretor, com pausas excessivas ou com a presença de um público passivo, pode fazer com que a imersão dos jogadores seja menor, e assim, não atingir o potencial criador de repertórios emocionais naturais que o larp propõe, que serão trazidos em cena, no final do processo.

Fizemos essa experiência com a aplicação de um larp criado especificamente para o espetáculo *Meu Mano Humano*, da Cia. Última HOra, sob a direção de Marcos Chaves, que contava a história de um gato doméstico aterrorizado com ideia da chegada do filho recém nascido de seus donos no apartamento onde morava. Segundo a dramaturgia da peça, Palomito (o gato) era muito medroso e vivia tendo pesadelos. Por sua natureza angustiada e solitária, contava com seus amigos imaginários, outros animais que o ajudavam a superar seus medos e aflições.

Para colaborar com esse universo, foi proposto o seguinte jogo: Palomito e seus amigos deveriam visitar o médico veterinário, pois havia um diagnóstico de uma doença extremamente contagiosa na região, cujo principal sintoma variava de tempos em tempos. Para cada ator foi dada uma ficha, semelhante às fichas de RPG de mesa, onde deveriam preencher seu nome, sua espécie, seu sexo, se era um animal adotado ou não, seus principais "sintomas",

e a data que esses sintomas começaram. A diferença dessa ficha daquelas usadas para descrever os personagens no jogo clássico de mesa, é que não pontuava características físicas e emocionais e habilidades de forma quantitativa. Como não havia interesse em rolagem de dados e testes, e todas as ações seriam resolvidas através da própria atuação dos atores/jogadores, essas informações tiveram uma importância dramática: Primeiramente, deram uma base ao jogador-condutor que interpretaria o veterinário ao conduzir o larp, e também elaboraram um fundo emocional primitivo aos outros atores/jogadores que interpretariam os personagens na peça e no larp. Uma casa foi preparada para recebê-los, e os mesmos deveriam agir de acordo com seus personagens. Na sala principal, entregaram as fichas preenchidas ao médico veterinário, que já os aguardava.

Para dar ritmo ao jogo e ajudar na interpretação dos personagens, um alarme localizado na sala de espera informava ao veterinário que o sintoma havia mudado, e o doutor indicava na lousa qual seria essa nova variação, que poderia ser, por exemplo: propensão à contar mentiras, euforia excessiva, ou mesmo desejo de falar compulsivamente. As regras eram simples, os personagens não poderiam sair daquele local pré-estabelecido pelo perigo do contágio, e precisavam respeitar a autoridade do veterinário. Sempre que demonstrassem sinais de contaminação pela doença, os personagens eram anestesiados e retirados da sala principal, colocados em uma outra sala de quarentena. Desta forma, cada

personagem foi gradualmente retirado da sala, não sem antes ter interagido com os outros atores/jogadores e o jogador-condutor. Assim, na sala central, sobrou apenas Palomito, o personagem principal, e o veterinário, nos minutos finais do jogo. Nesse momento, o médico informou que o principal sintoma da doença era na realidade a solidão, e que o único doente naquela sala era o próprio gato, antes do jogo acabar, revelando ser apenas um pesadelo do personagem.

Segundo relatos dos participantes, essa narrativa deu profundidade emocional aos seus personagens, mesmo que em nenhum momento tenha sido referenciada em cena. Isso auxiliou na busca por ações emocionais e uma atuação mais sólida dos atores/jogadores, sem descaracterizar a experiência anterior. Ações, trejeitos, e mesmo características ainda não descobertas pelos atores/jogadores começaram a surgir a partir do jogo de larp, e posteriormente, utilizadas em cena. A construção dos personagens, que já estava acontecendo paralelamente em ensaios, foi aprofundada, e uma nova perspectiva foi sentida e experimentada pelos atores/jogadores, que puderam executar seus papéis de forma mais precisa e segura.

O jogo de larp foi aplicado em sua totalidade, respeitando suas individualidades como linguagem, mas ainda assim impactou de forma positiva na atuação dos atores, pois como sugeriu Stanislavski, criou uma memória emotiva, acessando o inconsciente dos artistas por meio da própria natureza. Desta maneira, e através

da experiência relatada, acreditamos que o larp pode ser uma ferramenta profícua para atores e performers, pois pode auxiliar na construção de personagens e mesmo cenas, conduzindo de forma divertida e interessante, uma nova forma de preparação para a atuação.

## REFERÊNCIAS

BONFITTO, Matteo. **Entre o ator e o performer**. São Paulo: Perspectiva: Fapesq, 2013.

CARLSON, Marvin. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

QUILICI, Cassiano Sydow. **O ator-performer e as poéticas da transformação de si**. São Paulo: Annablume, 2015.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. Tradução Pontes de Paula Lima. - 14 Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

STANISLAVSKI, Constantin. **A criação de um papel**. Tradução Pontes de Paula Lima. - 10 Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004a.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator**. Tradução Pontes de Paula Lima. - 21 Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

STARK, Lizzie. **Leaving Mundania, Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games**. EUA: Chicago Review Press, 2012.

## NOTAS

---

<sup>i</sup> Nos Estados Unidos, o larp é frequentemente escrito LARP, uma vez que é um acrônimo que denota ação viva em um papel. A palavra é adaptável - podemos utilizar apenas larp, jogar em um larp, larping, ser um larper. Como a palavra *scuba*, laser e radar anteriormente, muitos acham que é hora do larp perder a maiúscula e se inserir em um patamar de linguagem mais coloquial, em letra minúscula, uma jogada que, espero, vai desestigmatizá-lo enquanto passatempo, fazendo com que pareça um jargão nada confiável. Os países nórdicos, que têm um discurso de longa data sobre a estética larp, já o usam com minúscula [tradução nossa].

<sup>ii</sup> Jogo completo pode ser acessado em:

<<https://luizprado.wordpress.com/2013/12/04/cafe-amargo/>>.

<sup>iii</sup> McDonald conta como foi a experiência de seu larp em vídeo, que pode ser conferido em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TeCJX-OeJz8>>

<sup>iv</sup> Jogo completo pode ser acessado em:

<<https://luizprado.files.wordpress.com/2018/07/noite-escura-da-alma.pdf>>

<sup>v</sup> Citação retirada do site "O que são os estudos da Performance?". Site:

<http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/o-que-estudos-da-performance>. Acesso em nov./2017.

---

\***Thiago Vieira Borges da Rosa** é bacharelando em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Dramaturgo, produtor e designer gráfico.

\***Ariane Guerra Barros** é professora do curso de graduação e pós-graduação *lato sensu* em Artes Cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) na área de Corpo e Movimento. Atriz, preparadora corporal e radialista, atua na Cia. Última Hora, de Dourados/MS. Doutoranda em Artes Cênicas na área de Corpo e(m) Performance da Universidade Federal da Bahia.

Artigo submetido em: 03/08/2018

Aprovado em: 27/07/2019