
Live action, um jogo entre as narrativas orais e o teatro:

uma reflexão sobre a relação entre pessoa e personagem em uma perspectiva antropológica

Ana Letícia de Fiori e Marcos Vinícius Malheiros Moraes

**Edição electrónica**

URL: <http://journals.openedition.org/pontourbe/1234>

DOI: 10.4000/pontourbe.1234

ISSN: 1981-3341

Editora

Núcleo de Antropologia Urbana da Universidade de São Paulo

Referência eletrónica

Ana Letícia de Fiori e Marcos Vinícius Malheiros Moraes, « Live action, um jogo entre as narrativas orais e o teatro: », *Ponto Urbe* [Online], 1 | 2007, posto online no dia 30 julho 2007, consultado o 15 junho 2020. URL : <http://journals.openedition.org/pontourbe/1234> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pontourbe.1234>

Este documento foi criado de forma automática no dia 15 junho 2020.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Live action, um jogo entre as narrativas orais e o teatro:

uma reflexão sobre a relação entre pessoa e personagem em uma perspectiva antropológica

Ana Letícia de Fiori e Marcos Vinícius Malheiros Moraes

1 Relatório de pesquisa¹

Quanto mais “aventureira” uma aventura, quanto mais realiza plenamente sua idéia, mais onírica ela torna-se em nossa memória. Ela se move freqüentemente para tão longe do centro de nosso ego e o percurso de nossa vida que o ego guia e organiza que nós podemos pensar

nela como algo experienciado por outra pessoa.

Simmel, “O Aventureiro”

Como resposta ao meio ambiente, os Membros desenvolveram uma sociedade complexa, que existe às escondidas. Idade, clã, seita, senhor, poder, influência e muitos outros aspectos da não-vida transformam os vampiros no que eles são. Faz parte da existência de qualquer Membro integrar as inúmeras castas sociais que permeiam a sociedade vampírica. Ao criar obrigações para eles mesmos e cumpri-las, independentemente do quão artificiais elas sejam, os Membros procuram escapar na Besta que os corrói por dentro.

Vampiro: A Máscara é de fato ambíguo. Os vampiros não se escondem apenas dos mortais, mas também de si mesmos, fingindo que não são os horrores em que realmente se transformaram.

Mark Hein Hagen, “Vampiro: A Máscara”

- 2 Durante quatro meses, dentro da proposta de pesquisa do curso Pesquisa de Campo em Antropologia, investigamos uma prática cultural de lazer que integra elementos de narrativa oral, performance e jogo e que vem ganhando adeptos pelo mundo desde a sua criação em 1974, os Roleplaying Games (RPG) e mais especificamente, uma modalidade cujo ethos se aproxima do teatro de Brecht e do fenômeno liminóide de Victor Turner, os *live actions*.



- 3 Trabalhos anteriores abordaram o mesmo objeto sob outros ângulos e com outros objetivos, como o de Andréa Pavão, pedagoga que busca em sua tese a formação dos mestres de RPG enquanto leitores e escritores (Pavão, 2000), de Sônia Rodrigues, educadora que analisa o RPG como produto da indústria cultural e sua aplicabilidade na Pedagogia da Imaginação de Ítalo Calvino (Rodrigues, 2004) e o de Melissa Pimenta, que elaborou uma caracterização do universo do RPG e dos jogadores, os “rpgistas”, da cidade de São Paulo.
- 4 Nenhum desses trabalhos responde como se dá a dinâmica entre pessoa e personagem durante a performance cultural do live action. Nossa proposta é analisa-la aproximando os conceitos de jogo de Johan Huizinga, fenômeno liminóide de Victor Turner, noção de pessoa, de Marcel Mauss, narrador de Walter Benjamin e aventureiro de Georg Simmel.
- 5 O jogo é um elemento anterior à cultura, um elemento que denuncia o caráter supra-lógico da natureza humana, pois também os animais jogam. Mas como seres conscientes, percebemos o jogo em sua função significante, que coloca coisas em jogo. O jogador luta por alguma coisa ou representa algo, de maneira que o jogo permeia diversas atividades humanas, do direito à poesia, da guerra à religião (Huizinga, 1993).
- 6 O jogo é uma atividade livre, desinteressada, socializadora, conscientemente tomada como “não-séria” e “evadida da vida real”, mas capaz de estabelecer, através do consenso de seus participantes, uma ordem e elementos de tensão e solução que põem os jogadores à prova na delimitação espaço-temporal que o jogo cria (id, ibid, p. 8). O jogo é um momento de liminaridade, que em nossa sociedade é um momento não global, é facultativo, é liminóide. Como Victor Turner nos diz “a liminaridade, o período de reclusão, é uma fase que conduz peculiarmente às invenções lúdicas” (Turner, 1982, p. 31-32).

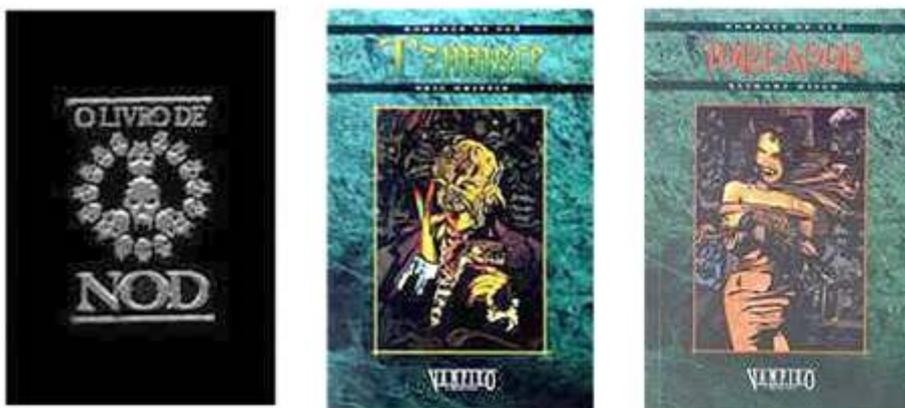
- 7 Nas sociedades industriais temos em separado momentos de lazer e trabalho, de maneira análoga a que jogo (e brincadeira) se opõe à seriedade, pois trabalho é objetivo e brincadeira é subjetiva, é o “faz-de-conta” onde os significados e símbolos são livremente combinados. O lazer é não-trabalho, tempo livre e liberdade para criar realidades autônomas e com elas brincar (cf. id, ibid, p. 34-35). Não obstante, no jogo pode haver extrema seriedade, o “contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável” (Huizinga, 1993, p. 8). Como um elemento da cultura, o jogo é um fator cultural da vida, diametralmente oposto à seriedade, mas que não a exclui.
- 8 A relação entre trabalho e lazer é de interação, pois a divisão do trabalho e sua organização afetaram os estilos de lazer, o momento no qual, para Marx, o homem vivencia sua humanidade.
- 9 Dentro do lazer, jogos são representações. Identifica-se, repete-se e reapresenta-se. Equilibrando-se como num ritual, a crença e a consciência de “faz-de-conta”, nos limites espaço-temporais do jogo se cria uma identidade entre duas coisas de naturezas diferentes, o jogador se torna personagem. E, dentre todos os jogos produzidos pela nossa sociedade pós-industrial, não há nenhum em que essa característica seja tão visível quanto o RPG.
- 10 O RPG foi criado em 1974 nos Estados Unidos com a publicação do jogo Dungeons & Dragons, derivado dos war games, com exércitos de miniatura. O Dungeons & Dragons era diferente de seus predecessores porque permitia que no mesmo cenário de fantasia medieval se pudesse controlar um herói individual, a personagem. A partir daí, o que era um jogo de estratégia se transformou num Roleplaying Game (RPG), ou Jogo de Interpretação de Papéis. No RPG cada jogador interpreta uma personagem que (na maior parte dos casos) ele mesmo criou e pode controlar, interagindo através de suas ações² com outras personagens de outros jogadores e com um universo e aventuras imaginários criados pelo mestre³, o narrador principal e o único jogador a não ter uma personagem específica. Em cada seqüência de aventuras inter-relacionadas (uma campanha ou crônica) se joga com uma personagem diferente, sendo possível ser em um dia um guerreiro anão, noutro um pirata fenício, noutro um monge, noutro um vampiro. O RPG é um jogo, um mecanismo de produzir narrativas orais e um momento de personificação e suspensão de papéis. As narrativas são as mais diversas possíveis, mas geralmente envolvem uma missão (quest) que as personagens, personificadas pelos jogadores – não sempre heróis cheios de virtudes, podem também se tratar de humanos comuns, anti-heróis ou mesmo vilões –, terão de cumprir, passando por momentos de suspense, ação, terror, comédia e drama.
- 11 O RPG é uma modalidade de lazer coletiva. Seus jogadores se reúnem para viver e contar uma história em conjunto. Esse caráter gregário se reflete na orientação da trama criada e na construção das personagens, criadas normalmente em torno de tipos fornecidos pelos manuais de RPG. Cada personagem possui atributos, qualidades, vantagens e defeitos, e estes se complementam, ou seja, cada personagem, por suas características, preenche certas lacunas dos outros e do grupo. Tais tipos são oferecidos independentemente da inclinação competitiva ou cooperativa da aventura. Cada tipo de personagem é mais apto para certos feitos e deficiente em outros, que são especialidade dos outros tipos oferecidos pelo RPG.
- 12 As fontes mais diversas servem como inspiração e repertório para aventuras e personagens de RPG – livros, filmes, gibis, músicas, o próprio contexto social e familiar dos jogadores e mestres. O jogo é enriquecido e configurado pelas experiências e

preferências dos jogadores, que apesar de serem predominantemente jovens, têm um perfil bastante variado. Diferentes classes sociais; homens e mulheres; brancos e negros; estudantes, profissionais e desempregados; pessoas escolarizadas e gente que abandonou os estudos; todos se sentam em volta de uma mesa dispostos a gastar regularmente algumas horas a contar histórias. As hierarquias das relações pessoais cotidianas são dissolvidas em *communitas* (Turner, 1982) e através da diferença das personagens que se complementam se estabelece uma igualdade entre os jogadores, que formam um grupo de jogo. As personagens funcionam como as fantasias de carnaval de Da Matta, que ao invés de individualizarem e segregarem papéis (como o fazem as fardas militares) sincretizam as experiências dos jogadores com as personagens, criando coesão em sua própria polissemia (Da Matta, 1979, p 47-49).

- 13 Dois aspectos compõem a estrutura de um RPG: cenário e sistema de regras. Os cenários são os universos ficcionais onde se desenrolam as aventuras, podendo ser semelhantes ao mundo real, no presente, passado ou futuro, ou de concepção alienígena. O sistema de regras descreve a mecânica de cada jogo, sua ordem e leis. As regras determinam mecanismos de criação de personagens e situações em que terão lugar os fatores aleatórios do jogo, como os lances onde as personagens terão suas ações testadas por uma rolagem de dados, um sorteio de cartas de baralho ou uma disputa de pedra-papeltessoura⁴ com o mestre. Cenários e sistemas vêm descritos por manuais de RPG, livros básicos e suplementos, mas podem ser criados pelos próprios jogadores, uma prática comum após uma certa experiência de jogo.
- 14 Do mesmo modo que a estrutura do RPG, a dinâmica do jogo pode ser dividida em dois momentos, cuja terminologia usual é emprestada do teatro: O *on* – quando a ação das personagens é vivenciada e, história flui e o mestre descreve o cenário e narra o desenrolar dos acontecimentos; e o *off*– quando se processa a mecânica do jogo. A voz que aí soa é a dos jogadores, os dados são lançados para determinar o sucesso das ações das personagens com base em suas características. *Off* também é o momento em que não se joga, quando se pode rir e comentar a partida e toda a vida “real” dos jogadores. Há momentos em que *on* e *off* se misturam, momentos subversivos apelidados jocosamente de *onff*.

Com o desenvolvimento e a diversificação dos RPGs (que contam hoje com uma infinidade de títulos lançados) surgiu o live action ou ação ao vivo, onde ao invés de se jogar em volta de uma mesa narrando suas ações, os jogadores agem ao representar seus papéis. Os *live actions* normalmente exigem preparativos especiais, como a caracterização dos jogadores como suas personagens, a reserva de um lugar isolado e a observação de regras próprias. Por isso seu grupo tende a ter uma estrutura maior e

mais rígida que um grupo de “RPG de mesa”.



- 15 Optamos pela observação do *live action*, portanto, por ser uma modalidade onde a performance é total, e a imagem da pessoa e da personagem se confundem no mesmo indivíduo, e além da importância teórica percebemos a importância social de que se reveste esta pesquisa como modo de tornar compreensível para os não-praticantes desta atividade lúdica as suas características fundamentais. Neste momento, a compreensão torna-se uma ferramenta para lidar com o preconceito, que na cidade de Vila Velha - ES resultou na lei municipal nº3.909/02. Esta lei proíbe a comercialização em lojas da cidade de livros, revistas, acessórios de RPG e Card Games. Para os defensores da medida o jogo traria problemas para a formação dos jovens e incitaria a violência.
- 16 A partir de nossa questão sobre as relações entre personagem e pessoa no *live action*, uma modalidade com mais elementos teatrais do RPG, percebemos que esta apresenta uma dupla importância: (1ª) amplia o horizonte teórico da disciplina, que tão pouco produziu sobre este objeto empírico específico e (2ª) proporciona a sociedade uma compreensão sobre o mesmo, fazendo esta possivelmente reavaliar e suspender as pressões exercidas sobre os praticantes do jogo. Pois, a relação entre personagem e pessoa é precisamente a que permite avaliar o impacto do RPG e *live action* sobre a formação dos jovens e sobre o potencial do jogo para incitar a violência.

Quadro de referências

- 17 Referências teóricas
- 18 No fundamental o sistema teórico proposto como hipótese de trabalho mostrou-se adequado, de modo que a realização da etnografia nos permitiu refinar determinadas proposições e problematizar outras. Assim, podemos indicar que estamos diante mais do acréscimo do que do abandono de referências. Por isso, tomaremos a liberdade de reproduzir na íntegra as reflexões teóricas tal como foram expostas no projeto e apenas acrescentar reflexões teóricas que se mostraram relevantes no decorrer do trabalho de campo.
- 19 O que torna complexo e interessante analiticamente o *live action* é o caráter sempre duplo de seus participantes, pois estes são narradores e ouvintes, personagens e pessoas, espetáculo e platéia. Temos na pessoa uma representação do “eu” válida para os processos sócio-culturais cotidianos (Goffman, 1985) enquanto a personagem é uma

representação momentânea e fundamental para o desenvolvimento de uma performance específica (Turner, 1988). Do acima exposto, empreendemos duas reflexões fundamentais para esta pesquisa: a primeira, que nesta a pessoa será entendida como uma representação (ou categoria do espírito), cuja acepção ocidental moderna possui um desenvolvimento histórico particular (Mauss, 2004) e, a segunda, o conceito de performance como processos sócio-culturais que se desenvolvem em momentos e espaços distanciados da vida cotidiana, operando com voz reflexiva e no modo subjuntivo, indicando suposição, desejo, hipótese, possibilidade, experimentação, etc. O conceito de performance é importante, pois indica a existência de “espelhos mágicos” (magic mirrors), que interpretam e refletem tudo aquilo que incide sobre eles, em um jogo (ou brincadeira) com potencial de criação e transformação (Turner, 1988 p. 24-25).

- 20 Desse modo, a relação que esperamos encontrar entre pessoa e personagem possui uma forma reflexiva e recíproca, o que revelaria o potencial criativo do jogo, ao promover a realização de ações simbólicas. Tais ações compreendidas como ações por meio de símbolos em um contexto significativo específico (Geertz, 1978) e como ação que pode, eventualmente, engendrar novos símbolos (Turner, 1982).
- 21 O jogo de live action, objeto teórico e empírico que buscamos compreender, combina no seu desenvolvimento elementos das narrativas orais e das performances teatrais, enquanto seus participantes possuem elementos que os aproximam com diferentes matizes do narrador, do aventureiro e do ator, que serão definidos teoricamente adiante.
- 22 A narrativa surge como nosso fio condutor, pois é o conceito que nos permite pensar as conexões específicas, que observamos no live action, entre os demais conceitos. A narrativa está ligada a “faculdade humana de intercambiar experiências” (Benjamin, 1985b, p. 198), nela deve-se “evitar explicação” e “o extraordinário e o miraculoso são narrados com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor”, pois “ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação” (Benjamin, 1985b, p.203).
- 23 Ao não ser explicada, a narrativa atinge amplitudes de significado que, no live action, convertem-se em grande número de possibilidades para a representação da personagem, que (re)age simbolicamente e interpreta as experiências significativas que a narrativa busca intercambiar. Outro fator que permite esta amplitude à narrativa é esta não esmiuçar as sutilezas psicológicas, permitindo, novamente, a representação, a interpretação e o jogo entre pessoa e personagem.
- 24 Enquanto prática a narrativa é coletiva e artesanal – coletiva, pois grande número de pessoas contribui, através das eras, para a sua elaboração; e, artesanal, pois constitui um produto único, que traz consigo particularidades do narrador (Benjamin, 1985b). O live action é uma prática coletiva, onde um grupo realiza um esforço para contar uma história, e única, trazendo consigo particularidades de todos os envolvidos em sua elaboração e marcando de maneiras diversas a estes.
- 25 O modo específico como o live action marca cada um dos envolvidos em sua elaboração constitui o elemento fundamental da relação estabelecida entre pessoa e personagem, pois temos diante de nós a interpretação e o envolvimento com o narrado e, implícito nisto tudo, o intercâmbio de experiências.

- 26 O participante do live action é deslocado para fora e distante do fluxo habitual da vida (na personagem) e encontra-se, simultaneamente, com os motivos mais profundos da mesma (no indivíduo), deste modo constitui-se a aventura (Simmel, 1971), que pode refletir sobre e mesmo alterar, embora mais raramente, o fluxo habitual da vida (a pessoa). Trata-se de um movimento recíproco e reflexivo entre a personagem e a pessoa passando pelo indivíduo, fundo psíquico comum de ambas. De outra maneira, grosso modo, a experiência da personagem intercambia-se com aquela da pessoa.
- 27 As potencialidades criativas do jogo são fundamentais para compreender estes movimentos, pois, como sugere Huizinga (1996), o jogo deve ser tratado como elemento da cultura e não na cultura, pois, compreendido desta forma ele torna-se criador e reflexivo em relação à cultura. Portanto, uma distinção conceitual fundamental é a daquele que joga, o ator. Interessa-nos aqui a ação simbólica que este executa e o modo como os símbolos são utilizados para a comunicação e a reflexão na performance.
- 28 O ator combina a continuidade da narrativa, pela manipulação e transmissão da experiência, com o envolvimento do aventureiro, que liga esta experiência distante ao mais íntimo do sujeito: única forma de trazer a personagem à tona, de dar-lhe vivacidade. Do uso da faculdade mimética, da capacidade de tornar-se o outro e de representar (Benjamin, 1985a, p. 108) (Aristóteles, 1987, p. 203), resulta esta aproximação entre personagens e indivíduos, das experiências mais distantes com as motivações mais íntimas (Simmel, 1971 p. 198).
- 29 O ator opera as transições e revela, no momento da suspensão de papéis, o que há de personagem na pessoa e de pessoa na personagem. No *live action*, este momento que suspende a narrativa, causa assombro e riso é o da transição entre *on* e *off*. Faz-se necessária uma descrição etnográfica e uma reflexão teórica sobre este momento.
- 30 O *on* ocorre quando a narrativa está fluindo e todos interpretam suas personagens. O *off* representa a descontinuidade da narrativa, mas ainda localiza-se no interior da mesma. Ele é manejado pelos narradores, que se diferenciam dos demais jogadores justamente por ter certo controle do desenvolvimento da trama: (1) para julgar ações de personagens (utilizando as regras) para organizar a narrativa, (2) para fornecer *plots*: “ganchos” para orientar os jogadores, embora (a) segui-los seja opcional e (b) estes permitam várias possibilidades de ação, ao não indicarem o modo como devem ser aproveitados. Mas, o *off* também é invocado pelos jogadores quando suspendem a interpretação (1) para realizarem ações a princípio incompatíveis com a personagem e (2) para comentar – muitas vezes rindo – alguma situação ou personagem. Este último ponto é importante, pois, permite uma distinção entre o *off* dos narradores e aquele dos jogadores. No *off* dos jogadores temos o ideal de teatro de Brecht: “O ideal de Brecht – que gostava de conversar e fumar charutos – era um teatro em que o público se sentisse à vontade para fumar charutos ou fazer comentários com pessoas ao lado [de fato, no *off* dos jogadores estes fumam, conversam e dão risada]” (Dawsey, 1999 p.21 - intercalação nossa). O *off* dos narradores visa, por meio de uma descontinuidade, dar continuidade à narrativa e manter um “teatro de ilusão”. O *off* dos jogadores aproxima personagem e pessoa, o *off* dos narradores os distancia. O primeiro é a visão metafórica do teatro épico de Brecht e o segundo do teatro dramático tradicional (Dawsey, 1999). O primeiro faz refletir sobre si, o segundo foca – e auxilia – na experiência de tornar-se o outro.
- 31 Temos aqui um momento onde a narrativa e os papéis se suspendem, um momento de profunda ambigüidade e tensão, que define pela continuidade ou pelo término do jogo.

Mas, o que nos interessa aqui, é ser o momento no qual personagem e pessoa estão mais próximos, pois, na sua ambigüidade característica, estamos em algum ponto entre uma e outra. O instante de assombro que pode ser gerado por este encontro é bastante fértil para a reflexão. Isto não implica que o esforço dos narradores seja inútil, pois a situação que permite este tipo de *off* depende da existência da narrativa para se realizar, ou seja, apesar de suas diferenças o teatro épico de Brecht ainda é teatro.

- 32 Por fim, o interesse que esta metáfora apresenta é sua utilização para compreender como a personagem ao se aproximar da pessoa, no *off* dos jogadores, produz um assombro, fundamentalmente reflexivo e criativo, que possivelmente não existiria caso a invocação do *off* fosse monopólio do narrador.
- 33 Podemos indicar quatro reflexões teóricas que foram acrescentadas: (1) a ênfase maior no jogo e na aventura, (2) a reflexão sobre a luta por status e as formas dramáticas que podem assumir a luta política, (3) a divisão entre clãs pensada como metáfora e reflexão da organização social e (4) a noção de sociabilidade.
- 34 A ênfase no jogo e na aventura decorre das especificidades que o *live action* (ou o RPG de maneira geral) apresenta em relação aos jogos (performances) teatrais e narrativas orais; tal especificidade indica que neste as personagens devem, necessariamente, serem colocadas diante do acaso, sendo que a experiência significativa surge precisamente por estas colocarem-se em risco: o drama e a aventura dependem disto. “*O aventureiro, em uma palavra, trata o elemento incalculável na vida da maneira que nós ordinariamente tratamos apenas aquilo que nós pensamos que é por definição calculável*” (Simmel, 1971, p.194 – tradução nossa). A aventura não se desenrola sem este “risco”, que possibilita também a resolução de conflitos e o desenvolver da história. Neste sentido, o acaso desempenha papel semelhante ao do segredo, pois os dois elementos atuam para tornar as conseqüências das ações imprevisíveis, permitindo a geração e elaboração de tensões. Na ausência de roteiro e diretor, o acaso e o segredo são figuras centrais no desenrolar da trama e, justamente por isso, esta escapa em sua totalidade até aos narradores, apesar de seu poder de veto e a sua capacidade de indicar *plots* para a mesma. Mas a aventura não se resume a um jogar de dados; pelo contrário, a sorte é um elemento indispensável e temos, também, paralelamente, e como elemento fundamental, os esforços conscientes dos jogadores para obterem determinados sucessos.
- 35 Se a especificidade do *live action* em relação ao teatro e as narrativas orais parece se encontrar no seu caráter de jogo e aventura. A especificidade do *live action* do Refúgio dos Ventos⁵ é que este gira em torno das intrigas sociais e lutas políticas por status, uma luta interminável que talvez encontre paralelo apenas na descrição de Clifford Geertz do Estado-teatro balinês (1991), no esplendor das cerimônias de Estado, e, de modo um tanto menos requintado, nas brigas de galo balinesas (1978). O Estado-teatro balinês nos faz compreender os aspectos simbólicos das cerimônias de Estado e como estas, como forma de retórica e de devoção, podem realçar a crença de que o status é tudo (Geertz, 1991, p.131-132), numa espécie de teatro metafísico “concebido para exprimir uma visão da natureza fundamental da realidade e para, ao mesmo tempo, moldar as condições de vida existentes em consonância com esta realidade” (ibid. p. 134). Temos uma ação simbólica com amplas conseqüências sobre o que é, por vezes, compreendido ingenuamente como o “real” em oposição ao “simbólico”. A ação social⁶ sempre se dá em um contexto significativo, o que torna vazia a distinção entre ações sociais pragmáticas e simbólicas.

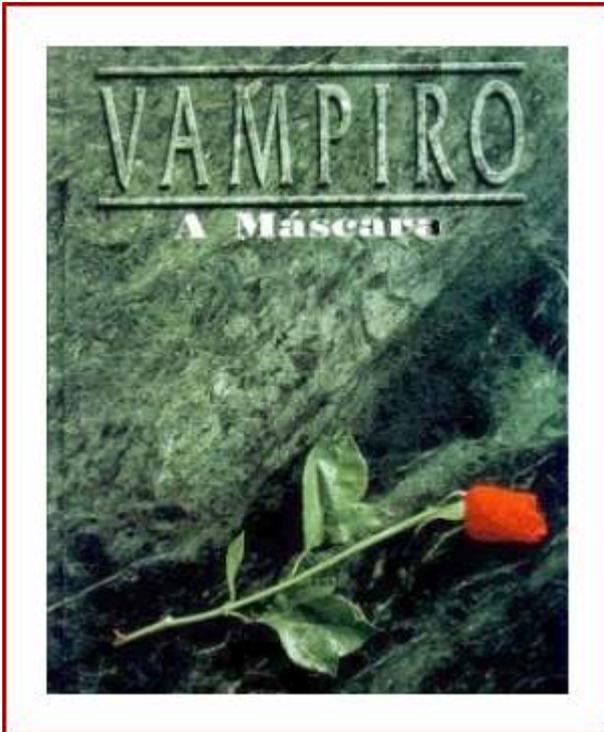
- 36 O modo como esta obsessão balinesa pelo status encontra-se nas brigas de galos apresenta um interesse adicional, pois, nesta temos uma “leitura balinesa da experiência balinesa, uma estória sobre eles que eles contam a si mesmos” (Geertz, 1978, p.209), uma interpretação, um comentário metassocial sobre a sociedade e a cultura. As formas culturais expressivas, de modo metafórico, dizem alguma coisa sobre algo. São histórias que são contadas, o que nos conduz ao ato de narrar as experiências que contribuiria de modo decisivo para a reflexão e que, como sementes com grande potencial germinativo, poderiam engendrar ações pragmáticas e simbólicas. O que é freqüentemente esquecido entre os críticos do live action (e do RPG) é esta mediação existente na reflexividade e que separa em lados opostos, jogo e realidade, personagem e pessoa, aventura e cotidiano, on e off.
- 37 È neste contexto que faz sentido pensarmos na divisão entre clãs como uma analogia entre séries homólogas (Lévi-Strauss, 1976). Ou seja, as diferenças dos clãs entre si são análogas aquelas entre os grupos na sociedade, a própria sociedade se constitui nas relações recíprocas e complementares entre estes grupos e o jogo trata, com freqüência, destas relações. A tentativa de indicar uma certa confusão entre jogo e realidade é análoga àquela, que se indicava como própria do pensamento primitivo, da indistinção entre a ordem natural e a ordem cultural. Se o uso de animais totêmicos baseia-se no fato do uso metafórico da ordem natural ser um bom ponto de partida para pensar a organização social, o mesmo podemos dizer do jogo, que neste interpreta-se uma sociedade de vampiros não por se acreditar que se é um, mas porque estes, em suas relações recíprocas e complementares entre si, são um bom ponto de partida para pensar.
- 38 A questão da sociabilidade, este último aspecto sem ligação aparente com os demais, é algo que chamou a atenção como uma possibilidade a ser desenvolvida em outra pesquisa e que seria prudente indicarmos a relevância teórica nesta pesquisa. As relações estabelecidas não se restringem àquelas entre personagens, as relações entre as pessoas são significativas, o que observamos é um grupo bastante heterogêneo, constituído de pessoas que residem em diversos bairros e regiões da cidade, encontrar-se por motivos que transcendem os conteúdos das práticas realizadas e voltam-se para o ato da sociação em si mesma como um objetivo (Simmel, 1983). Ou seja, o objetivo, por vezes, é estar junto e constituir uma experiência comum. Nestes momentos, a questão pode ser vista da perspectiva da sociabilidade e, então, veremos o conjunto de práticas culturais interligadas ao live action (e ao RPG), mas isto seria tema de outra pesquisa, tocaremos apenas levemente nele no decorrer do relatório que se segue após algumas reflexões sobre os procedimentos metodológicos adotados em campo e a questão da inserção neste.

Procedimentos metodológicos

- 39 Ao nos propormos a estudar as relações entre pessoa e personagem na prática de *live action*, tornou-se obviamente necessário encontrar um grupo que o jogasse regularmente, a fim de nos fornecer material etnográfico suficiente nos quatro meses da pesquisa. Embora seja difícil de traçar o cenário do RPG no Brasil, por ser um jogo que não exige mais do que um grupo de amigos, alguns dados e um manual de RPG que pode ser adquirido em bancas de jornal, por sua própria natureza coletiva e gregária, consideramos que o lugar apropriado para encontrar tal grupo (ou ao menos alguém

que pudesse nos indicá-lo) em São Paulo era um dos pedaços⁷ do RPG, o Centro Cultural São Paulo, situado na rua Vergueiro, nº. 1000.

As idas preliminares a campo nos revelaram a presença de um grupo de *live action* que nos pareceu ideal, o “Refúgio dos Ventos”. A trama dos lives desenvolvidos pelo grupo é ambientada no RPG “Vampiro, a Máscara”⁸, cujos jogadores interpretam vampiros em um mundo semelhante ao nosso, mas mais sombrio e fantástico: o “Mundo das Trevas”. As regras são do sistema “*Storyteller*”, porém, devido ao fluxo do *live action* ser diferente de o de um RPG normal, pelos fatos de a ação ocorrer em tempo real; a coordenação ser fragmentada (não há um mestre de jogo onipresente); e os jogadores não estarem em volta de uma mesa onde rolagens de dados possam ser feitas, essas regras são adaptadas para a modalidade *live action* pelo manual “Leis da Noite” e ligeiramente alteradas pelo grupo.



- 40 Juntar-se ao grupo é simples. Eles se reúnem aos sábados no bar Grafitti, dentro do Centro Cultural São Paulo e qualquer um que seja apresentado ao grupo pode fazer sua inscrição, montar uma personagem e começar a jogar. Ao sabermos que uma das regras do grupo era a de que não se poderia estar em off durante o live, optamos por juntarmo-nos ao jogo e desenvolver a observação “de dentro”. Lançamo-nos à observação participante, de modo a desenvolver uma descrição densa. A descrição densa permite que se entendam os sistemas entrelaçados de signos interpretáveis, o contexto no qual podem ser descritos os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições e os processos, expondo sua normalidade sem reduzir sua particularidade (Geertz, 1978, p. 24). Juntarmo-nos ao grupo implica também, em certa medida, ser enquadrado em suas categorias internas. Isso nos permite desenvolver a sensibilidade que “possibilita pensar não apenas realista e concretamente sobre eles, mas, o que é mais importante, criativa e imaginativamente com eles” (Geertz, 1978, p. 53). A essa sensibilidade e estado de espírito no campo, da Matta chama de *anthropological blues*. No entanto, na medida em que participando ainda temos que observar e manter um certo grau de exotopia, ao criar nossas personagens tentamos fazê-los de modo a não se

envolver nas tramas principais do jogo. A opção foi por vampiros do clã Ventrue e Gangrel, e essa escolha acabou por ter repercussões imprevistas que nos ajudaram a observar o live de diferentes patamares, como será visto abaixo.

- 41 O grupo “Refúgio dos Ventos” possui características que tornam propícia essa observação participante:

Tamanho: O Refúgio dos Ventos é um grupo de *live action* nuclear, sem conexão com outros grupos de *live* existentes (embora alguns de seus jogadores participem de outros grupos)⁹. Embora nem os organizadores saibam o número preciso de jogadores, estes não costumam ultrapassar o número de 40 por *live*, o que caracteriza um *live* pequeno. Um grupo maior que o Refúgio seria impossível de estudar pela observação participante, pois a ação estaria muito dispersa.

Tempo de formação: O Refúgio mantém a mesma campanha (crônica, na linguagem específica do jogo Vampiro) há cerca de dois anos, possibilitando acompanhar a trama, que não é demasiado longa, e garantindo certa estabilidade do grupo.

Locais e frequência de jogo: Os jogos ocorrem aos sábados no Centro Cultural e o *live* na casa de um jogador, lugares acessíveis. Há outros grupos de *live* que alugam sítios ou jogam em lugares de difícil (ou oneroso) acesso, e que não mantêm periodicidade nos jogos, ou jogam com uma frequência muito menor (trimestralmente, por exemplo).

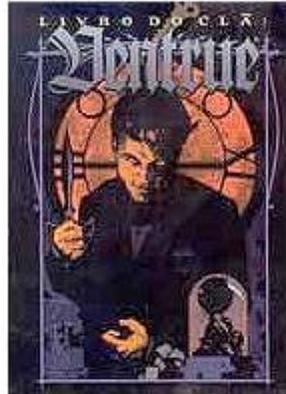
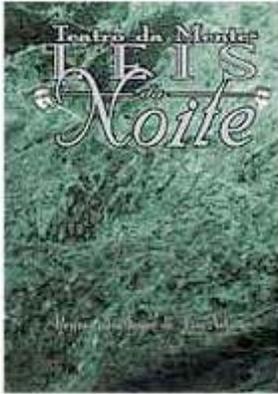
- 42 A participação ocorre em três momentos, pois de acordo com o regimento interno do “Refúgio dos Ventos”¹⁰ e de informações preliminares fornecidas por seus coordenadores as ações dos jogos de *live action* acontecem sob três formas, não sendo permitidas rolagens – momentos onde se desenvolve o jogo de narrativa, também chamado de *on* – por outros meios de comunicação que não esses três momentos.

- 43 Os grupos de discussão do *Yahoo Grupos* são listas de e-mail que permitem contato simultâneo pela internet. O “Refúgio dos Ventos” mantém uma lista em *on*, onde as personagens trocam e-mails entre si; uma lista em *off* para tratar de assuntos relativos ao grupo, como datas dos lives; e listas específicas de cada clã, de modo a garantir o segredo. Alguns dos jogadores declararam ser este o principal veículo de continuidade da trama entre cada *live action*. Assim, a nossa opção foi pela análise de conteúdo, cujo propósito é tanto perceber de que modo os jogadores transportam seus personagens pela internet, interpretando-os por escrito, quanto para acompanhar a evolução da crônica – o conjunto de aventuras encadeadas que o grupo joga. A nossa ferramenta teórica é a “etnografia da fala”, para estudar o uso da linguagem e as ações simbólicas que relacionam os processos sócio-culturais cotidianos às performances culturais dos momentos liminóides (Turner, 1988, p. 21). A observação participante foi mantida na medida em que o exigiam as personagens.

- 44 As rolagens de mesas no Centro Cultural São Paulo ocorrem aos sábados, a partir das 15:00 e servem para rolar ações individuais e coletivas das personagens no intervalo de tempo entre os *lives*. Os jogadores também se utilizam desse espaço para a socialização, jogar outros RPGs e *card games* (notadamente um que se baseia no cenário de Vampiro, revelando em alguns jogadores uma predileção declarada por este cenário de RPG).

Consideramos este um bom momento para, além da observação participante, realizar as entrevistas, de modo a não interromper o *flow* – o fluxo –, no qual os jogadores estariam com a atenção focada e centrada no jogo, em sua coerência interna e auto-conceito, que ocorre durante o *live*. No entanto, muitas delas acabaram sendo feitas no próprio local do *live*, antes de seu início, por ser este um momento de espera e não de *flow*, e ser mais

fácil pedir aos jogadores para realizar algo que toma um certo tempo.



- 45 Os *live actions* do “Refúgio dos Ventos” são realizados mensalmente, na noite de sábado para domingo, para que se tenha um cenário propenso a um jogo de vampiros, criaturas noturnas. Os jogadores e coordenadores se reúnem no Centro Cultural São Paulo para sair entre 19 e 20 horas, de carro ou de ônibus, até a casa de um casal de jogadores na zona leste, um percurso de mais de uma hora. É curioso notar que as conversas no ônibus raramente giravam em torno do *live*, pois normalmente se discutiam filmes, livros, histórias em quadrinhos e outros jogos. O *live action* possui algumas regras próprias, como não tocar nos outros jogadores e não trazer bebidas alcoólicas. O regulamento diz que na casa permanece apenas quem vai jogar, mas em dois dos *lives* de que participamos havia um *não jogador*, que era ignorado em *on*. Como a informação original era a de que devíamos todos permanecer em *on*, tentamos, apesar de ser fornecido a cada personagem um *plot*¹¹ para o *live*, permanecer o mais à parte possível dos acontecimentos, porém ao descobrir que o *off* durante o *live* era plenamente tolerado, mantivemo-nos em *off* em boa parte da duração dos *lives*. Nesse ponto a observação participante trouxe-nos uma surpresa. A personagem do clã Gangrel que usávamos foi chamada a participar da Primigênie, ou seja, da parte da trama que lida com a alta política da sociedade dos vampiros, ao mesmo tempo em que o clã Ventrue foi desonrado. Assim, pudemos nos dividir na observação de duas perspectivas: a das personagens com poder e status efetivos na trama e a daqueles que lutavam por ascensão ou participavam dos movimentos do *live* mais relacionados à ação e menos à intriga. Pudemos acompanhar o *on* que se dividia em cada *live*, muitas vezes fisicamente graças às reuniões fechadas da primigênie.
- 46 Se nos modelos de interpretação nossa etnografia se aproxima de Geertz, Turner e Levi-Strauss, as etapas cronológicas desta pesquisa são como as de Malinowski. Primeiramente, nós verificamos a organização e o cenário do *live action*, bem como seus participantes – eis o esqueleto. Assim, pudemos conduzir nossa inserção e entrar no grupo, para observar os imponderáveis da vida real. Por fim, através das entrevistas, da participação em sua sociabilidade e das listas de discussão do grupo pudemos nos aproximar da mentalidade dos participantes, o espírito.

Descrição e Análise

- 47 A descrição e análise que realizaremos partirá de considerações mais gerais e irá, progressivamente, adentrando em tópicos mais ligados com a questão que propomos

investigar na pesquisa. Assim, passaremos por considerações sobre o espaço e o tempo de jogo e fora dele, depois por uma descrição do grupo, a partir desta descrição mais geral faremos a análise de situações e performances, e por fim, uma análise das relações entre personagem e pessoa, jogo e realidade.

48 Espaço e tempo

49 Operaremos uma divisão entre espaço e tempo materiais e imaginários. O *live action* do “Refúgio dos Ventos” realiza-se uma vez por mês em uma casa que possui uma área entre 100 e 120 metros quadrados, localizada no bairro de Jardim São Paulo, Zona Leste de São Paulo.

50 A casa tinha uma entrada e uma garagem, na entrada, com frequência, havia conversas conspiratórias, tratava-se de um local mal iluminado da casa, muito freqüentado pelos vampiros Brujah e a garagem era o espaço de entrada para o *live action*, após serem anunciados o *plot* da noite, normalmente no quintal.

51 A sala e a cozinha eram o espaço de maior incidências de passagens entre *on* e *off*, durante os *lives*, devido à existência de dois sofás na sala e de comidas e bebidas (não-alcoólicas, pois estas não são permitidas no interior do *live*) na cozinha. Assim, caracterizam-se como espaços de socialização, onde as pessoas estão ora como personagem ora como pessoa. E, pudemos observar, cada vez mais como pessoa, conforme o jogo se estende madrugada adentro e os jogadores começam a concretizar seus *plots* específicos ou resolvem descansar.

52 Outras duas salas tinham um uso variado conforme o *live*. No quintal tínhamos um importante espaço de jogo, onde era narrado o *plot* da noite; e os narradores, por vezes, juntavam todos para narrar acontecimentos importantes, como, por exemplo, “*vocês estão no Museu Ipiranga e está quase amanhecendo, quando vocês começam a ouvir barulhos de explosões do lado de fora*”. No final da noite, este espaço também se tornava em espaço de socialização, especialmente se ocorriam reuniões de Primigênie, uma reunião dos Vampiros anciões da cidade, e os jogadores perdiam um dos eixos principais do jogo, que era barganhar poder e status com estes vampiros antigos e poderosos da cidade. Enquanto esta reunião ocorria, os demais jogadores conversavam entre si e apenas alguns continuavam interpretando, havia inclusive a situação de jogadores que conversando como pessoas, às vezes, inseriam pequenas falas em *on*. Ou seja, se no começo do *live* a passagem seria do *on* para o *off*, da personagem para a pessoa, no final da noite tal situação se inverte e temos longas permanências em *off* com pequenos e intermitentes momentos em *on*.

53 Uma outra sala foi usada uma única vez para uma reunião de Primigênie, tal uso se fez necessário, pois a sala do pavimento superior estava sendo utilizada como uma área interdita (em *on*), nela haveria um quadro muito valioso, sendo que um Vampiro ancião da cidade o queria para si.

54 Em uma sala no pavimento superior realizaram-se reuniões de Primigênie e, normalmente, constituía em um espaço interdita dentro do *live*, onde apenas alguns Vampiros mais poderosos, antigos ou com mais status poderiam adentrar.

55 Havia um banheiro e uma espécie de camarim, um local onde as pessoas podiam trocar de roupa, para se caracterizarem como suas personagens, um espaço que não era utilizados no jogo, poderíamos caracteriza-lo como espaço de certa ambigüidade – onde a passagem entre pessoa e personagem se fazia de forma mais decisiva para alguns. O fato de ele estar inacessível às personagens seria significativo, trata-se do espaço

liminar da passagem da pessoa para a personagem. Na verdade, a viagem necessária para chegar nesta casa para muitos já pode ser considerada uma passagem, pois se passa por locais “escuros e sinistros”, por locais não-familiares, desconhecidos.

- 56 A casa é pouco mobiliada. Seus espaços são neutros e pouco significativos, se pensarmos que a mobília significa a casa. Lévi-Strauss.(1976) indica, em relação às crianças, que a expressão estaria no sentido inverso da significação. A língua surge de determinadas escolhas feitas dentro de um grupo muito mais vasto de possibilidades. Um espaço determinado e significativo no live também surge a partir de determinadas escolhas em um fundo muito mais vasto de possibilidades. Um espaço neutro e pouco mobiliado torna-se um espaço de jogo com significação determinada, principalmente pela fixação nas paredes de descrições das salas e de seus objetos (quadros, espadas, esculturas). Tal reflexão é decisiva, pois, os espaços onde há mais vestígios de uma significação familiar – a sala e a cozinha – parecem ocorrer as mais freqüentes irrupções da pessoa. Os sofás, a geladeira, as comidas e as bebidas de uma casa ao entrarem em relação com um Museu do Ipiranga imaginário onde ocorre uma festa de Vampiros escancaram que aquilo é um jogo. Assim como os elementos de palco amostra em Brecht¹² escancaram que aquilo é teatro. As risadas que ecoam a partir da sala, da cozinha e do quintal (mais para o final do live) mostram que a casa esta cheia e a festa esta boa.
- 57 As diversas significações que o espaço recebe estão ligadas ao tempo, que deve ser entendido em dois sentidos o tempo do *live* (estória) e o tempo do grupo (história). Em uma situação de campo, ao perguntarmos a um dos narradores, que estava lá desde o início, sobre quando teria começado a história do *live* ficamos surpresos quando a pessoa respondeu: “Em 1500, sendo que em 1615 (...)”. Há uma história da formação do grupo e uma estória. Em relação à primeira, o grupo formou-se em 2003, a partir de um grupo de amigos que freqüentavam o Centro Cultural São Paulo¹³, desejando realizar três *lives*, mas começaram a gerar-se *plots* e a estória continuou por conta própria, cada estória deixa *plots*, enredos inacabados, para a realização de uma próxima. Assim, está o grupo há dois anos e meio mantendo uma crônica e um “universo” . Neste período diversas pessoas – e muito mais personagens - passaram pelo grupo, havendo saídas e retornos, além de novos jogadores em todos os *lives* que presenciamos. Há, no nosso entender, um núcleo da história com algumas personagens centrais, que são mais antigos no *live* e, por isso, estão mais envolvidos na estória. Por exemplo, o Príncipe Dimitri Miranda, que entrou no terceiro *live* e atingiu no 22 *live* a sua atual posição. Os novos jogadores se esforçam para ascender em status e poder, o que levaria a um maior envolvimento com a estória.
- 58 Alguns jogadores antigos mantêm uma personagem, mas tem que começar com outra, quando a antiga personagem está com problemas na cidade e foge, por exemplo. Normalmente, para estes, a familiaridade com os demais jogadores parece facilitar este difícil momento de entrada na estória.
- 59 Deve-se, pois, diferenciar jogadores antigos e novos de personagens antigas e novas. Personagens antigos estão mais envolvidos na estória, o que é perceptível pela manutenção do enredo em aberto com novas possibilidades surgindo a cada *live*, e jogadores antigos mais envolvidos com a história do grupo.
- 60 Em relação à estória do *live* ela foi elaborada pelos coordenadores, mas possui pouca influencia no desenrolar do jogo que se fixa nos acontecimentos mais recentes, muitos deles derivados de um *live* anterior. Assim, uma tentativa de golpe contra o Príncipe, no segundo *live* que presenciamos, resultou, no quarto *live*, no pedido, feito por uma

Harpia menor da cidade, que a casa Ventrue indica se este personagem seria ou não um Paria para a casa. No decorrer de nossa pesquisa, a casa Ventrue, que era a casa do ex-Príncipe da cidade, sofreu uma pesada perda de poder e influência, sendo, no último *live*, considerada desonrosa. Para uma personagem Ventrue, isto gera um *plot*, reerguer a casa e retirá-la da desonra, por exemplo.

- 61 O fato de a estória estar baseada nas situações presentes e nos seus desdobramentos a cada *live* é perceptível na forma como a São Paulo da estória criada pelos narradores contrasta com a São Paulo da estória jogada a cada *live*. Na segunda, a instabilidade das posições de poder e status indica uma luta interminável e obsessiva por estes, com novos golpes sendo desferidos a cada mês ou semana. Na primeira, estes golpes tinham grandes intervalos, de anos ou décadas, o que é razoável se pensarmos nas disputas políticas entre imortais. O tempo está mais denso, talvez porque não se esteja interpretando imortais, mas sim uma luta interminável por status e poder.
- 62 O tempo das listas *on* e das rolagens de mesa segue aquele do *live*, nelas temos a organização de algumas situações que ocorreram no *live*, que é de algum modo o momento decisivo do jogo. A lista *on* é interpretada como se os personagens mantivessem contato entre si pela internet e, por isso, opera como a troca de mensagens entre os personagens, com as assinaturas digitais indicando nome (da personagem), posição e status. A linguagem usada nos e-mails é ostensivamente formal para a maior parte das personagens, mas revela uma certa descontinuidade e fragmentação nos textos de personagens mais “rebeldes”, de modo que a performance continua por escrito.
- 63 Nas rolagens de mesa de sábado à tarde, cada meia hora corresponderia a um dia na vida da personagem. Assim, durante três horas e meia todos os sábados (na verdade um pouco mais) o jogador pode realizar as atividades de seu personagem que antecipam o *live* ou conversar com outras personagens que estejam presentes, pois apenas alguns jogadores estão todos os sábados e, por certo, nem sempre estão dispostos a entrar neste nível de detalhamento da personagem, de modo que as “rolagens de sábado” servem mais como momento de sociabilidade, criação e inserção de novas personagens, mas normalmente sempre há algum evento mais significativo, que acaba por influenciar o próximo *live*.
- 64 É significativo que nem todos os jogadores participam por todos os meios disponíveis do *live*, o que demonstra serem estes meios importantes, mas apenas auxiliares do evento principal que é o *live*, normalmente uma festa ou evento que visa reunir toda a sociedade vampírica da cidade para realizarem suas intrigas.

65 **Grupo**

- 66 Este tópico resulta do esforço de realizar, por meio de um questionário, uma caracterização sócio-cultural e econômica do grupo. Foram aplicados doze (12) questionários em uma população cujo total é difícil de precisar, pois como indicamos acima há sempre jogadores novos e antigos jogadores que saem ou retornam, podemos estimar uns 30 participantes fixos e uns 20 intermitentes, o que totalizaria uma população de 50 pessoas. Ou seja, cerca de 24% da população estimada foi submetida ao questionário. Existe um viés no fato de que apenas uma pessoa do sexo feminino tenha respondido ao questionário.
- 67 Dentro destas limitações indicaremos o mais significativo. A faixa etária dos jogadores varia entre os 20 e os 30 anos de idade (83,3% se encaixam nesta faixa etária). A

residência é, predominantemente, com os pais (50%). A renda é distribuída de forma muito próxima entre as alternativas (50% dos casos estão entre 2 e 3, 901 e 3600 reais), não havendo apenas rendas superiores a 9.000 reais. A escolaridade é alta, sendo predominante pessoas com segundo grau completo que pretendem cursar algum curso superior (25%), pessoas com superior incompleto (33,3%), completo (17%) e mesmo pós-graduados (17%). O inglês é conhecido em nível intermediário (58,3%) e avançado (33,3%), especialmente para leitura. Outro idioma comum é o Espanhol em nível intermediário (33,3%) e básico.

- 68 A ausência de religião foi indicada por 66,6% dos respondentes, sendo o interesse pelos temas da religião e religiosidade maior do que o esperado nestes casos, sendo indicado por 50% dos respondentes.
- 69 Em relação às práticas culturais podemos indicar uma divisão bastante forte no interesse e frequência em relação ao rádio e a televisão é muito importante para 33,3% e pouco importante para 42%, sendo que 40% a assistem ou ouvem rádio com muita frequência e 30% com pouca frequência. Um interesse e frequência muito grandes em relação ao cinema: 50% o consideram muito importante e 25% importante, sendo que 58,3% vão ao cinema com muita frequência. A música também aparece como algo importante ou muito importante para 75% dos respondentes e é ouvida freqüente ou muito freqüentemente por 58,3% dos respondentes. Em relação a shows de música e teatro os interesses e freqüências são equilibrados, destaca-se apenas que a não freqüência ao teatro é a mais comum, 25% declaram não irem e 25% vão com pouca freqüência. A literatura é matéria de interesse (41,6%) e muito interesse (25%) e costumam ler com freqüências variadas e bem distribuídas. Viajar é considerado muito importante por 58,3% dos respondentes, mas 50% dizem que o fazem com pouca freqüência. Por fim, 75% considera muito importante sair com os amigos e 50% o fazem com muita freqüência, o que nos revela a grande importância dada à sociabilidade entre os praticantes do jogo.
- 70 Podemos tentar caracterizar um membro típico do grupo “Refúgio dos Ventos” como um jovem de classe-média entre 20 e 30, com uma escolaridade alta, conhecimentos intermediários ou avançados em inglês (sobretudo leitura) e interesse em cinema, literatura, música, viajar (embora o faça pouco) e sociabilidade principalmente. Apesar de poucos se declararem religiosos é comum o interesse por questões relacionadas à religião, religiosidade e esoterismo.
- 71 Por certo, o dado mais interessante é o quão elevado a sociabilidade aparece entre os praticantes do jogo e isto nos conduz a noção de sociabilidade tal como tratada por Simmel (1983), “a sociabilidade seria a forma lúdica da sociação” (p.169), que ocorre quando “as formas de sociação ganham vida própria”(p.168), sendo “liberadas de todos os laços com os conteúdos; existem por si mesmas e pelo fascínio que produzem pela liberação destes laços”(idem). Um jogo de live action pode ser entendido como um fenômeno de sociabilidade, mas isto, a nosso ver, não invalida sua leitura a partir das noções de performance, reflexividade e ação simbólica. Se aceitarmos que a “relação [da sociabilidade] com a sociação concreta, determinada pelo conteúdo, é semelhante à relação do trabalho de arte com a realidade” (Simmel, 1983; p.169), então podemos perceber na sociabilidade uma performance capaz de estabelecer relações recíprocas e reflexivas em relação a sua forma concreta nos processos sócio-culturais cotidianos. A relação entre sociabilidade e sociação concreta é análoga àquela entre performances culturais e os processos sócio-culturais cotidianos.

- 72 Torna-se assim possível compreender a importância da sociabilidade entre jogadores de live action, pois este pode ser compreendido como mais uma de suas formas, como um jogo social,

“A conexão entre jogo e sociabilidade explica porque esta deve abranger todos os fenômenos que já por si mesmos podem ser considerados formas sociológicas lúdicas. Isto se refere acima de tudo a jogos propriamente ditos que na sociabilidade de todos os tempos, desempenhou um papel notável. A expressão ‘jogo social’ é significativa no seu sentido mais profundo (...). Todas as formas de interação ou socição entre – o desejo de sobrepujar, de trocar, a formação de partidos, o desejo de arrancar alguma coisa do outro, os azares de encontros e separações acidentais, a mutação entre inimizade e cooperação, o domínio o domínio por meio de caprichos e a revanche – na seriedade do real, tudo isso está imbuído de conteúdos intencionais. No jogo, estes elementos levam sua vida própria (...). Para a pessoa que realmente gosta dele, sua atração está mais na dinâmica e nos azares das próprias formas de atividade sociologicamente significativas. O sentido mais profundo, o duplo sentido do ‘jogo social’ é que o jogo não só é praticado em uma sociedade (como seu meio exterior), mas que, com ele, as pessoas ‘jogam’ realmente ‘sociedade’”. (Simmel, 1983 p. 174)

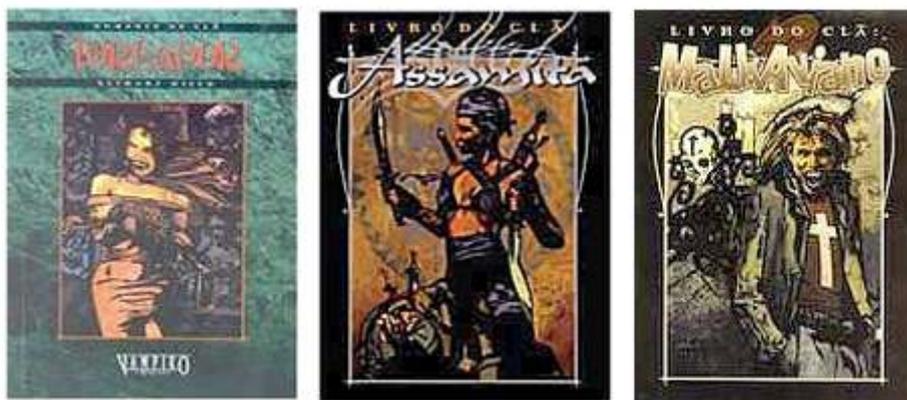
- 73 A compreensão do grupo pode ter nos auxiliado a dar um passo decisivo para compreender a prática cultural específica que temos por foco, nomeadamente o live action, que se revela um jogo social, onde se empregam elementos da narrativa e performances teatrais. Devemos agora partir para uma “descrição densa”, primeiramente das situações e performances do live action e, depois, aprofundaremos para as relações entre personagem e pessoa, que objetivamos desvendar com o auxílio desta pesquisa.

74 Situação e Performance

- 75 O objetivo nesta parte é familiarizando o leitor com o universo e o modo como se realiza o jogo do *live action* simultaneamente indicar possibilidades desta prática cultural. É necessária uma explicação, mesmo que não exaustiva, do universo social que serve de base ao jogo, para tanto recorreremos ao livro **Vampiro: A Máscara** em sua descrição do cenário (sobretudo cosmologia e organização social) que serve de base ao jogo.
- 76 Os vampiros são descendentes de Caim, que teria sido amaldiçoado com a imortalidade e o desejo por sangue nos primórdios do mundo. Caim criou, a partir de seu sangue amaldiçoado, uma segunda geração de vampiros e estes uma terceira geração, que são conhecidos como os *Antediluvianos*, por terem sido criados anteriormente ao dilúvio. A terceira geração seria em número de treze, sendo que cada um deles seria o fundador de uma linhagem, da qual surgem os clãs conhecidos.
- 77 Para compreender o processo de criação dos clãs devemos compreender o processo de criação de vampiros. Um mortal do qual se tivesse sugado todo o sangue estaria morto definitivamente a não ser que o Vampiro que o sugou desse a ele um gole de seu próprio sangue, se isto for feito o novo Vampiro é criado com uma geração em um grau mais alta que seu criador e, normalmente, senhor.
- 78 Os Vampiros de terceira geração criaram a Quarta e fundaram os clãs e, posteriormente, teriam entrado em um estado de inatividade, de modo aos líderes definitivos dos clãs no mundo serem de Quarta geração, que criaram a Quinta e estes a Sexta, sendo que cidades européias muito antigas têm Príncipes de Sexta geração, a Sétima e Oitava Geração constitui-se de Vampiros poderosos que costumam ser os

Príncipes e Anciões (Primigênie) do Novo e Velho Mundo. Os Vampiros de Sexta a Oitava geração são os líderes visíveis da *Jihad*, a guerras política dos Vampiros por poder e status na sociedade cainita (dos vampiros, filhos de Caim) e mortal. Os jogadores do “Refúgio dos Ventos”, normalmente, têm personagens entre a Oitava – os jogadores antigos – e a Décima Primeira geração – os jogadores mais novos –, que seriam vampiros criados entre 400 e 100 anos atrás; os jogadores devem criar uma história destes, contendo: sua vida mortal, o momento de sua criação, sua educação na sociedade cainita, explicações para as características da ficha da personagem e os motivos que o trouxeram a São Paulo. A estória do personagem pode trazer consigo elementos que aumentem seu status inicial. Assim, por exemplo, uma longa permanência, cerca de 50 anos, em sua cidade natal pode lhe render o status de Bem-quisto, que será anunciado por uma Harpia da cidade, conjuntamente ao de Reconhecido pelo Príncipe.

O *live action* do “Refúgio dos Ventos” é um “*live* de Camarilla”, isto significa que a sociedade cainita da cidade de São Paulo é controlada por uma Seita de vampiros denominada Camarilla, que comporta em seu interior sete dos treze clãs existentes e que estipula leis, *As Tradições*, e uma determinada organização social, baseada em status e posições sociais definidas, nas cidades por ela dominada. No “Refúgio dos Ventos” fora os sete clãs da Camarilla há ainda personagens do clã Lasombra (de uma linhagem que não passou para a Seita inimiga da Camarilla, o Sabá), Ravnos e Giovanni.



- 79 Em relação aos clãs, cada um deles possui determinadas características que os diferencia dos demais.
- 80 O clã Brujah, a casa da Sabedoria ou do Conhecimento, seria um clã um tanto desorganizado, composto de rebeldes ansiosos por mudanças sociais, a radicalismo nas opiniões e na sua expressão caracteriza o clã, que constitui mais da metade dos Anarquistas, um movimento contrário às Seitas e aos anciões. Suas disciplinas Potência (física), Rapidez (física) e Presença (encantamento social e carisma), implicam na capacidade de liderança carismática e combate. O título da casa lembra a sua origem na Mesopotâmia, Pérsia e Babilônia como reis filósofos, mas o clã vem declinado desde quando mataram seu criador. Sua fraqueza é entrarem mais facilmente em frenesi, um estado de fúria no qual o vampiro perde o controle de seus atos.
- 81 O clã Gangrel, a Casa das Feras, seria um clã de vampiros selvagens com tendências animais, valorizam bastante a liberdade e a solidão, seu criador teria sido um bárbaro. Suas disciplinas Animalismo (de empatia com animais e controle da Besta), Metamorfose (física) e Fortitude (física) indicam uma possibilidade de maior contato

com as áreas e a natureza selvagem dos vampiros e a capacidade de lutar pela sobrevivência. Sua fraqueza é que os membros do clã adquirem características animais quando entram em frenesi, pois este estado traz a tona a Besta Interior.

- 82 O clã Malkavian, a casa da Lua, todos os vampiros deste clã são atormentados por um certo tipo de loucura, aparentemente uma maldição de Caim devido a crimes do criador do clã. Por detrás de sua loucura muitas vezes se oculta uma sabedoria sinistra. Suas disciplinas Auspícios (percepção, empatia, investigação e predição), Ofuscação (invisibilidade) e Demência (controle das emoções e disseminação da loucura), os tornam investigadores perfeitos: furtivos e perceptivos. Sua fraqueza é que todos os membros do clã possuem uma perturbação mental.
- 83 O clã Nosferatu, a Casa dos Escondidos, apresentam uma maldição visível, no momento de sua criação os membros do clã são deformados e distorcidos, tornando-se monstros, hominídeos de aparência repulsiva. Aparentemente uma maldição de Caim devido à degenerescência do fundador do clã e suas crias, algo que não condiz com seus membros de tempos modernos, pois são calmos e equilibrados. Suas habilidades Animalismo (de empatia com animais e controle da Besta), Ofuscação (invisibilidade) e Potência (física) oculta suas aparências horrendas e os torna traficantes de informações. A partilha de sua maldição os torna um clã unido. Sua fraqueza é sua aparência hedionda.
- 84 O clã Toreador, a Casa das Rosas, seria um clã que se entrega a excessos e à degeneração, com muitos artistas e mecenas das artes como membros de seu clã. Isto lhes garante um envolvimento profundo com a sociedade mortal e vampírica. Suas disciplinas Auspícios (percepção, empatia, investigação e predição), Rapidez (física) e Presença (encantamento social e carisma) lhes garante um certo controle e percepções das emoções, o que lhes garante sucessos em suas busca por se socializar. Sua fraqueza é que sempre que vêm algo maravilhoso os membros dos clãs podem ficar paralisados pelo fascínio que isto provoca.
- 85 O clã Tremere, a Casa dos Feiticeiros, seria um clã de magos mortais que se amaldiçoaram com o vampirismo ao estudar a imortalidade usando o corpo inerte do fundador do clã, ao ocorrer isto eles perderam sua mágica (que estava vinculada a sua vida) e passaram a investigar a mágica contida no sangue vampírico. Um clã recente surgido misteriosamente na Idade das Trevas e que se tornou basilar para a Camarilla. Possui uma organização interna e hierarquia rígida. Suas disciplinas Auspícios (percepção, empatia, investigação e predição), Dominação (capacidade de dominar pessoas, possui-las e manipular memórias), Taumaturgia (magia do sangue), linhas taumátúrgicas (diversos tipos de mágica) e rituais os tornam versáteis e perigosos, além de aplicados estudantes do ocultismo e das questões místicas. Sua fraqueza é a proximidade do laço de sangue (um vampiro que tome três vezes o sangue de outro entra em um estado de submissão à vontade deste) que estes estão mais próximos de possuir em relação aos anciões do clã e a lealdade que provém disto.
- 86 O clã Ventrue, a Casa da Realeza, seria um clã tradicionalista que busca sustentar a Camarilla e suas tradições. Valorizam o status e a busca por influência na sociedade mortal e cainita. Seus membros estão entre os principais líderes e responsáveis pela Camarilla, a qual apóiam incondicionalmente. Suas disciplinas Presença (encantamento social e carisma), Dominação (capacidade de dominar pessoas, possui-las e manipular memórias) e Fortitude (física) os predis põem para a busca de poder e

status por meio de interações sociais. Sua fraqueza é que só podem tomar o sangue de um único tipo de mortal.

- 87 O clã Lasombra, a Casa das Sombras, seria, no *live* do “Refúgio dos Ventos” os membros de uma linhagem que não se juntou ao Sabá (a seita inimiga da Camarilla). Uma exceção em seu próprio clã. De modo geral, são bastante semelhantes aos Ventrue, talvez com mais traços de nobreza. Suas disciplinas Dominação (capacidade de dominar pessoas, possuí-las e manipular memórias), Tenebrosidade (dom de manipulação da própria sombra) e Potência (física). Sua fraqueza é não possuírem reflexo (algo que os demais vampiros tem), nem aparecerem em fotos e filmes, além disso são mais sensíveis a luz solar.
- 88 Os outros dois clãs que estavam representados no refúgio eram os clãs Giovanni, de magos necromantes que tem como membros exclusivamente pessoas da família mortal Giovanni, e o clã Ravnos, clã de origem indiana e cigana que domina o ilusionismo da disciplina Quimerismo.
- 89 As seis tradições que devem ser respeitadas pelos vampiros são: (1) **A máscara**, os vampiros não devem revelar sua existência a não-vampiros, ou seja, o fato de serem vampiros deve ser mantido em segredo a qualquer custo. (2) **O domínio**, que é de responsabilidade de seu dono. (3) **A progênie**, apenas criar vampiros com permissão do ancião. (4) **A responsabilidade** de educar e controlar as próprias crias. (5) **A hospitalidade** de respeitar o domínio do próximo e se apresentar a este quando adentra-lo. E, (6) **A destruição**, proíbe a destruição de outro vampiro, apenas o ancião pode decidir se isto pode ser feito, se pode ser convocada uma Caçada de Sangue, que autoriza que determinado membro seja morto.
- 90 A organização social garante de certa forma a preservação das tradições. Ela consiste em um Príncipe que detém o domínio sobre a cidade ou região, nas tradições o termo ancião pode ser substituído, na maioria dos casos, por Príncipe. A cidade é domínio (segunda tradição) do Príncipe e os vampiros recém-chegados devem informá-lo de sua chegada (quinta tradição), o príncipe pode convocar a caçada de sangue contra um criminoso (sexta tradição) e permitir a criação de uma progênie (terceira tradição). As ações do Príncipe estariam orientadas para a preservação da Máscara (primeira tradição) e das demais tradições. Rivalizando com o Príncipe em poder existe a Primigênie, um conselho composto por um ancião de cada clã presente na cidade. Ou seja, possui, normalmente, sete membros e tem por função aconselhar e auxiliar o Príncipe em sua tarefa de preservação das tradições, mediação entre membros e luta contra ameaças internas e externas. Os membros da Primigênie podem escolher Secretários em seus respectivos clãs para os auxiliarem em suas tarefas e para realizar a comunicação com o clã. Outro membro importante é o Senescal, que seria um segundo em comando, assumindo a cidade quando o Príncipe não pode, por qualquer motivo cuidar dela. O Xerife é escolhido pelo Príncipe para ser seu braço direito na execução de determinadas sentenças e outras tarefas, o Xerife pode escolher Delegados, para o auxiliarem em sua função, com a autorização prévia do Príncipe. O Hárpia (normalmente um mestre e alguns menores no refúgio) faz a administração social dos Elísios (espaços de não-violência onde os vampiros se reúnem, os lives seriam realizados em Elísios temporários), realizam a distribuição e atribuição de status na cidade. Parta garantir a calma e a privacidade (para a preservação da máscara) do Elísio existe a função de Zelador do Elísio. E, por fim, para guardar as fronteiras da cidade contra invasores (preservando a quinta tradição) existe a função de Algoz.

- 91 Os clãs podem ser pensados da maneira como Lévi-Strauss (1976) pensa o totemismo. O totem apresentaria analogias com a organização social, mas estas não são particulares, mas formais. A lógica da organização totêmica é análoga àquela da organização social, ou seja, elas são homólogas. Assim, nosso olhar não deve se dirigir para as semelhanças entre os totens e os grupos da organização social, mas para as relações dos totens entre si e como estas são análogas as relações entre os grupos entre si. Ou seja, a organização totêmica não se estabelece a partir de uma confusão entre a ordem natural e a ordem cultural, mas sim porque os totens são “bons para pensar”, de forma metafórica, a organização social.
- 92 De modo semelhante, as relações entre os clãs em vampiro servem de metáfora para pensar as relações entre grupos humanos, trata-se de uma analogia de homologias, não havendo espaço para a confusão entre jogo e realidade, que possuem lógicas distintas que são aproximadas metaforicamente na reflexão. O live action aparece como forma lúdica da socialização, como jogo social, que esta para a socialização concreta, repleta de conteúdos materiais significativos, como a obra de arte esta para a realidade. Ou seja, a função do jogo – como a das formas culturais expressivas - é de ordem interpretativa, “uma história sobre eles que eles contam a si mesmos” (Geertz, 1978; p.209).
- 93 Apenas adentrando no conteúdo do jogo podemos apreender os motivos que são tratados nesta reflexão e interpretação. A nosso ver as noções que norteiam o jogo são a de status, posição e poder e como estes se estabelece nas interações e relações sociais. O status e surge como **Palavras** positivas ou negativas que são anunciadas quando este é apresentado formalmente, conjuntamente a posição da personagem na organização social da sociedade cainita. Tais Palavras são proferidas por uma Hárpia e oferecidas pelo Príncipe, como reconhecimento ou em troca de favores. Partes inteiras do jogo parecem dedicadas a obtenção de alguma *Palavra positiva* (ou eliminar uma negativa), uma posição social mais elevada ou poder na forma de favores, influência, disciplinas, informações, etc. Abaixo apresentamos um exemplo de como foi convocado e de como foram resumidos os eventos do 17º *Liveaction* do Refúgio dos Ventos em Setembro de 2004 (portanto, antes do início de nossa pesquisa).Apresentação do Live action :

"Caros amigos da Augusta Torre de Marfim [Camarilla],
 Infelizmente não possuímos um Príncipe por essa semana. Contudo, um novo Príncipe será eleito, e as Casas que compõem nossa Comarca devem celebrar a Nova Coroa que será erguida. Devemos nos lembrar da força de nossas palavras nesta noite, e de que elas serão responsáveis por trazer um novo tempo para São Paulo... Ainda nesta noite, lembro-me de outra época, a qual era regida por um antigo da Casa que provém a Sabedoria. Sim, quando cheguei em São Paulo conheci um Príncipe, Sr. Douglas Ranieri Dutra e nos apaixonamos no instante em que nossos olhares se cruzaram. Éramos um casal apaixonado, até que fomos separados. Ele assassinado e, eu, tomada novamente pelo vazio de uma não-vida sem um companheiro. Na falta inestimável de nossa Mestre de Hárpias, venho relembrar aos jovens o que aconteceu ao meu amado: ele foi assassinado por um transgressor das Leis da Camarilla, Sr. Briggs, o qual, ao convocar uma Práxis inexistente na Camarilla, privou-me de meu Amado, levando-o à morte final. Muitas noites se passaram, e eu me senti incompleta em todas elas. Conheci outros cainitas durante esse tempo, mas nenhum deles conseguiu preencher o vazio deixado pelo inesquecível Dutra. Até que em infindáveis noites, finalmente uma luz entre as trevas pode ter surgido. Um Cainita muito me chamou a atenção há alguns Elísios. Contudo, ainda não fui capaz de proferir meus sentimentos por ele e não tenho idéia se serei correspondida. Porém, do destino ninguém sabe, e só posso esperar pelo momento em que possamos passar a eternidade juntos. Para isso convoco

todos os meus queridos amigos de nossa Augusta Torre de Marfim para uma celebração. Na qual estarei proferindo estas palavras diretamente a ele, assim que obtiver maiores informações sobre suas intenções, as quais tentarei obter ao longo da festa. Sei que muitos podem achar uma atitude vulgar, mas não temo. Uma vez já me apaixonei. E meu Amado me foi tirado. Agora não me privarei da experiência de sentir novamente esse calor. Tenho certeza de que aqueles com sensibilidade suficiente, ou aqueles que já passaram por alguma privação semelhante à minha, entenderão o que venho aqui proferir. Perdoem-me se em uma ocasião tão singular à nossa Comarca, a troca de Coroas, venho trazer um assunto tão particular. Mas desde que cheguei, obtive diversos amigos nas mais variadas Casas, e é por isso que os Convoço à minha festa, pois desejo compartilhar com a Comarca a minha felicidade, ou desilusão final. Tenho certeza de que assim como eu, a nossa Augusta Comarca também compartilha da Esperança de noites mais tranqüilas e sólidas, cujos dirigentes sejam capazes de nos guiar com a segurança de que temos direito. Celebremos juntos! A data e o local da reunião serão entregues em mãos aos Primogênitos.

Sem mais,

Alícia Black, Anciã e Primogênita da Casa das Sombras
 Status4”(http://www.espacorp.com.br/modules.php?
 name=News&file=article&sid=282)

94 E o resumo dos acontecimentos:

“ O último Elísio foi oferecido pelo Clã das Sombras (occ: Lasombra) com o intuito de revelar a sociedade Cainita quem seria o membro escolhido pela duplamente Reverenciada Alícia Black para contemplar da eternidade ao lado dela. Muitos foram os membros que compareceram ao Elísio. Alguns por pura curiosidade outros por mera pretensão em ser o escolhido. E ao fim da noite, pode-se revelar que o escolhido era Eros da Casa das Rosas (occ: Toreador). Porém, por trás das cortinas... vários objetos mágicos foram expostos ali, naquela noite. Poucos saíram de lá sabendo o que eram os objetos, quem os havia colocado e para que serviam. Porém sabe-se que há poder. Muitas foram às armações propostas para derrubar Carlos (occ. O príncipe). Algum tempo após o último Elísio, um levante da Cidade pretendia derrubar o Príncipe Carlos. O sr. Tommy Dreher da Casa da Lua (occ: Malkavian) organizou uma reunião com a finalidade de discutir os erros que a Camarilla vinha realizando nos últimos meses. E então o Príncipe foi deposto. Assumindo a posição em seu lugar o Bispo Lucas que agora é Exaltado por duas vezes , duplamente Renomado e Famoso príncipe da Comarca de São Paulo. O clã da Sabedoria ou do Conhecimento (occ: Brujah) sofreu algumas modificações, devido a Mikail, antigo Reverenciado por duas vezes Primogênito, ter sido elevado ao Cargo de Senescal, sendo hoje duplamente bem Quisto e Estimado aos olhos da Cidade. Assim como o Membro Kenny Morgan, que hoje é duplamente Reverenciado por ser Primogênito da Casa da Sabedoria. O Clã Besta (occ: Gangrel) encontra-se na mesma posição. Ainda detém uma cadeira na primigênie representada pelo duplamente Reverenciado Leonel Reis. E no Corpo da Camarilla o Clã é Representado pelo duplamente Temido Algoz Carcará. O Clã da Lua (occ: Malkavian), saiu com baixas nesta reunião. Pode-se notar a falta de organização da Casa provocada pela discussão do Antigo Senescal Empire e do Organizador da Reunião Dreher. O resultado foi Empire ter voltado a sua antiga posição e agora ser reconhecido por portar as palavras de Temido por três Vezes por ocupar o cargo de Xerife destes domínios. E temos como primus da Casa o sr. Tomy Dreher. O Clã dos Escondidos (occ: Nosferatu), tem agora um representante no Corpo da Camarilla, trata-se do sr. Paco de Lamar que é duplamente honrado pela posição de Keeper dos domínios de São Paulo. E tem como primogênita a duplamente Reverenciada Cássia. O Clã da Rosa (occ: Toreador) teve muitas vitórias esta noite. A primeira foi a aprovação de Dimitri Miranda que agora é Triplamente Influente por ser o Sr. das Hárpias destas Terras. E o Sr. Kenji, mais conhecido como “K”, que agora é duplamente Temido por ser Algoz destes domínios. E o Sr. Mike que é Reverenciado por duas Vezes por ser

Primus da Casa. O Clã Tremere teve uma vitória na Camarilla. O Primogênito continua sendo Duplamente Reverenciado Eduardo van deer Sar, tendo sido criado o cargo de Mestre de Armas para combater a ameaça Sabá, sendo o mesmo ocupado pelo Tenente Rodriguez. O Clã da Realeza, dispensa comentários. Visto que o Bispo Lucas, é agora duplamente Exaltado, duplamente Renomado e Famoso por ocupar a posição de Príncipe destes domínios. O Clã Lasombra, perdeu a cadeira de representatividade na primigênie. Sendo agora considerados Tolerados nestas Terras. O Clã Giovanni não compareceu na reunião. E nada ainda foi dito sobre estes. No ultimo sábado, o Justicar Tremere, esteve nestes domínios. E ordenou que todos estivessem presentes no próximo Elísio cedido pela Casa Tremere. Para que sejam definidos os novos rumos de São Paulo.

Atenciosamente, Graci Coordenadora Malkavian, Tremere e Lasombra Refúgio dos Ventos”.

(<http://www.espacorp.com.br/modules.php?name=News&file=print&sid=300>).

- 95 As Palavras são somadas para indicar o status. Observamos no relato diversas formas que as palavras podem assumir como Exaltado, Renomado, Famoso, Temido, etc. e como a disposição de uma nova posição social implica em um aumento de status. O *live* normalmente assume a forma de festas e eventos convocados por vampiros influentes da cidade e tornam-se eventos de negociação e obtenção status, posição (que são decididos pelo Príncipe nas reuniões Primigênie) e poder. Podemos descrever agora, de forma breve e esquemática, os *lives* que observamos e refletir sobre estes.
- 96 O primeiro *live* seria uma festa no Museu do Ipiranga em comemoração ao estabelecimento de um novo Príncipe, Dimitri Miranda, sendo o momento de muitas trocas de posição social entre os vampiros. Entre os momentos mais significativos podemos indicar uma discussão entre a mestre de Harpias e a Primogênita, ambas da casa Ventrue, por questões relacionadas a status e a preservação das tradições, aparentemente a Primus Ventrue não considerava a Mestre de Harpias capacitada para exercer a função, que era para ela a mais importante da Camarilla, afinal, para esta, “status é tudo”, sem as distinções de status não há Camarilla.
- 97 Outro evento importante foi a entrada de membros do clã Brujah armados, o que não seria permitido por ser o Elísio um local de não violência. Houve, no final da noite, uma reunião de Primigênie onde se decidiram as novas posições sociais, havendo muitas mudanças de cargo. Para aqueles que ficam de fora da reunião a sensação pode ser entendida como a da realização da *Jihad*, a disputa política entre anciões que tem os vampiros mais jovens e a sociedade mortal como meros peões em sua disputa, pois muitos esforços das personagens visam influenciar esta reunião. Tivemos uma discussão sobre a possibilidade de encontrar iluminação por parte dos vampiros e superar sua maldição com uma Nosferatu. Por fim, duas Malkavian utilizaram disciplinas em diversos personagens (prática proibida em um Elísio), inclusive o Príncipe. O uso foi detectado por um Tremere e as personagens fugiram, ficando as jogadoras em *off* pelo restante do jogo. Posteriormente, em uma rolagem de sábado, o Bingo (e Cassino, no subsolo) que elas possuíam foi destruído por um grupo de vampiros Tremere e Brujah como punição por seu uso indevido das disciplinas. Os atos de violência no interior do Elísio foram interpretados como fraqueza do Príncipe e incapacidade de estabilizar a sociedade cainita da região, inclusive um Ventrue indicou em reservado que, para uma cidade do tamanho de São Paulo, seriam necessários um Xerife e dois Delegados. O *live* terminou ao amanhecer com explosões do lado de fora do Museu do Ipiranga, tais explosões foram divulgadas na Mídia (que alguns vampiros controlariam) como um ataque terrorista, de modo a preservar a Máscara.

- 98 O segundo *live* foi realizado na inauguração de uma casa noturna de temática bizarra e grotesca no centro de São Paulo. A casa noturna seria um Elísio permanente para os vampiros da cidade, ou seja, um local de não-violência onde estes poderiam negociar sem arriscar suas não-vidas.
- 99 Os vampiros se identificavam por meio de pulseiras, pois havia mortais ao redor, fato que muitos esqueceram. Na entrada havia um protesto de evangélicos querendo fechar a casa como “coisa do demônio”, algo que a Zeladora do Elísio resolveu chamando a polícia, após um caso de agressão. No interior da casa havia uma série de esculturas e quadros grotescos, alguns com vampiros conhecidos da cidade. Foram feitos acordos e estabelecidas dívidas, com contratos assinados com sangue. Como haviam câmeras na casa noturna, cujas imagens eram enviadas para o lado de fora, alguns vampiros ficaram preocupados com a Máscara e, de fato, ela foi quebrada quando um personagem (e jogador) novo mostrou as presas para outro, após ser provocado. Aparentemente para demonstrar firmeza o Príncipe ordenou, durante a reunião de Primigênie convocada para lidar com a quebra da Máscara, que um deles fosse morto e o outro tivesse as presas arrancadas, mas, como este contestou a sentença foi morto também. Uma questão importante foi a da morte do Primogênito do clã Tremere por um dos membros do clã Brujah, durante as rolagens de sábado à tarde, a questão foi solucionada com o estabelecimento de uma dívida do clã Brujah para com o Príncipe e com a determinação de que os Tremere investigassem o ocorrido. Houve a escolha de um novo Primogênito Ventrue, o outro teria ido embora decepcionado com os rumos do clã em São Paulo, cuja escolha envolveu negociações e acordos entre os membros do clã. Os narradores chamaram a atenção para a narração do momento de nascimento de uma gêmea siamesa, que foi feito em um palco na casa noturna. Em seguida, a criança foi morta. Na reunião de Primigênie, o Primogênito Ventrue, que não era do agrado do Príncipe, assumiu uma dívida de milhões que os Lupinos (os lobisomens) cobravam da Camarilla, e que caso não fosse paga iria ocasionar uma guerra entre vampiros e lobisomens. Nas rolagens de sábado, na semana seguinte, um Tremere conjurou (por meio de magia) diamantes, que seriam vendidos no mercado negro, para pagar a dívida e estabelecer uma outra, dos Ventrue em relação aos Tremere, mas o plano não deu certo, seria muito difícil negociar as pedras. Antes de o *live* acabar uma nova reunião foi convocada relatando uma proposta dos anciãos Giovanni, Lasombra e Malkavian em substituir o Príncipe Dimitri pelo Senescal, o ancião Malkavian Daniel Empire (representado por um jogador antigo e dono da casa onde os *lives* ocorrem). Essa substituição foi impedida pela Primigênie. Esse movimento revolucionário derivou de considerações feitas durante quase todos os *lives* por diferentes personagens de que o Príncipe seria fraco demais para reger a Camarilla. Em um dos sábados o próprio jogador do Príncipe demonstrou-se cansado de ser acuado a cada *live* e queria “sair fora”, porém até o final de nossa pesquisa ele permanecia com a mesma personagem ocupando o mesmo cargo.
- 100 O terceiro *live*, que ocorreu na casa do Príncipe sem a presença deste, trata-se de uma festa promovida pela nova Mestre de Harpia Sabrina Wallis do clã Toreador, o mesmo do Príncipe. Houve discussões conspiratórias contra o Príncipe, por parte de membros dos clãs Ventrue, Tremere e Brujah, como o golpe não deu certo, foi pedido a Caçada de Sangue de alguns vampiros e outros tiveram seu status bastante reduzido.
- 101 O clã Ventrue teve seu Primogênito empalado (ser empalado não mata um vampiro, mas o deixa em inativo, no estado de Torpor) e o clã foi considerado desonroso. Por fim,

em conseqüências de diversas situações, novas regras de status foram definidas e para pedir uma audiência com o Príncipe tornou-se necessário possuir três Palavras. O primogênito Gangrel negociou junto ao primogênito Toreador uma reparação de uma gafe dos promotores da festa de não pôr ao lado dos estandartes do clã da Camarilla o estandarte Gangrel, uma vez que na Europa o clã não pertence mais à seita (o que revela diferenças entre o cenário “oficial” de Vampiro, e o jogo do “Refúgio”). Tentou-se matar uma anciã Toreador. E o Primogênito Gangrel discutiu com um novo membro do clã as tradições, organizações e regras da Camarilla e do clã, mas o jovem pretendia tornar mais democrático, ao menos, o clã.

- 102 No quarto *live*, que seria uma festa de acordo entre os principados de Campinas e São Paulo foi realizado em Campinas. Como parte do acordo, o status possuído em São Paulo valeria também em Campinas e vice-versa. O clã Ventrue estava bastante enfraquecido, com dois membros que não tinham status nem sequer para ter uma audiência com o Príncipe, o Primogênito empalado, um ancião ausente e um membro importante na situação de Pária. Durante a festa os vampiros de Campinas insinuaram convites para que os vampiros de São Paulo se estabelecessem em Campinas, que era um recente principado da Camarilla, tendo a cidade, anteriormente, pertencido ao Sabá. Alguns vampiros tiveram que retornar no final da noite para São Paulo, para negociar com alguns Anarquistas que ameaçavam entrar em guerra com a Camarilla, caso esta não lhes concedesse um território na cidade. Foi oferecido o bairro de São Miguel aos Anarquistas, mas estes não aceitaram e houve uma batalha (narrada como num jogo de mesa), na qual a Camarilla triunfou.
- 103 Nesta descrição, de eventos ocorridos durante o jogo, observamos como em um ambiente mítico e fantástico de horror, os eventos parecem estranhamente semelhantes em sua forma a disputas políticas e relações sociais cotidianas, se bem com uma certa estilização que ressalta os elementos de poder e status, de fato o que parece estar sendo “jogado” é “sociedade”. A “sociedade cainita” torna-se metáfora e reflexão sobre a “sociedade humana”.

Personagem e Pessoa

- 104 Jogo e realidade são distintos, apesar de homólogos. O contato entre jogo e realidade é realizado preferencialmente por uma relação, que no próprio discurso nativo surge como de mais difícil distinção, a relação entre personagem e pessoa. Ambas possuem um fundo psíquico comum, que é atribuído como qualidades que a pessoa atribui à personagem. Essa construção por vezes apresenta suas lacunas, como quando os jogadores dizem (em off) “sai desse corpo que não te pertence”, paródia dos exorcismos pentecostais que os jogadores usam quando, ao interpretar sua personagem, acabam por misturar suas reações com as que seriam de outras personagens com os quais eles jogaram. Um certo elemento de vaidade também está presente na caracterização das personagens, notadamente das jogadoras, que enquanto se vestiam ajudavam e aconselhavam umas às outras em relação à maquiagem e cabelo, mesmo que em termos de mecânica de jogo, suas personagens não primassem pela beleza física.
- 105 Já o retorno que a personagem faz à pessoa está no plano da reflexão, no modo como as experiências, narradas coletivamente no *live action*, tornam-se parte, como metáfora, da interpretação e reflexão que a pessoa realiza da sociedade e da realidade.

- 106 No interior do jogo, o riso, que irrompe e ameaça a continuidade da narrativa, parece ser o momento mais fértil desta reflexão, pelo efeito de distanciamento e, possivelmente, assombro que este produz. Por exemplo, em uma discussão no primeiro live entre a Mestre de Hárpias e a Primogênito Ventrue, por vezes, as jogadoras entravam em off para rir e comentar, por exemplo: “mas como este seu personagem é irritante”, dizia a jogadora da Mestre de Harpias, ao que respondeu a jogadora da Primogênito Ventrue: “eu sei, é que ela é muito tradicionalista e perfeccionista”. Ou talvez na ocasião em que queriam atribuir a uma personagem o status negativo de Flatulento e, para isso, ficaram discutindo, em off no interior do live, como criar uma ilusão olfativa desagradável quando este personagem passasse pela sala.
- 107 Para os jogadores ficar permanentemente em on, como exige a regra do jogo, é impossível, pois além de ser cansativo (de fato, muitos jogadores aproveitam o final do live, quando há menos ação, para dormir nos sofás da sala) criaria muita tensão, já que o live de Vampiro lida com temáticas pesadas. O riso surge como escapatória, crítica e sátira deste universo de intriga social e relações de poder, de luta interminável por status e poder.
- 108 Conjuntamente ao riso temos os comentários, no interior e depois do jogo, que parecem constituir em um elemento importante desta reflexão sobre as experiências significativas geradas pela personagem durante o jogo.
- 109 Para gerar esta experiência significativa é decisivo que a personagem corra riscos, que se lance sobre os elementos não-calculáveis de forma confiante, como um aventureiro, pois esta experiência significativa é precisamente isto: uma aventura. A pessoa se distancia de si na personagem e, então, está como se estivesse sonhando, mas os risos, os comentários e as interrupções rompem a ilusão e produzem um efeito de estranhamento e assombro, é este o preciso momento em que personagem e pessoa são colocados em relação, de forma reflexiva e recíproca, a personagem e suas experiências servem de metáfora para a pessoa, a personagem e suas experiências, a narrativa produzida, provam-se “bons para pensar”.
- 110 O outro ponto de contato entre jogo e a realidade são as relações que os praticantes do jogo mantém com a sociedade na qual estão inseridos. Embora trate de temas fortes, como violência e loucura, todo livro de RPG traz advertências de que se trata apenas de ficção, como um reforço a essa consciência de “faz-de-conta”. Casos como os assassinatos em Ouro Preto (MG) e Guarapari (ES), ambos sem confirmação de relação com o jogo, cruzam essa fronteira, deixam de ser o RPG (que nunca coloca a vida dos jogadores na esfera do jogo ou em jogo) para se tornar uma espécie de “roleta russa”¹⁴ e distorcem algumas das premissas mais elementares do RPG, como o fato de o jogo não ter ganhadores ou perdedores e o desafio girar apenas em torno de evoluir o personagem e vivenciar feitos memoráveis. No entanto, por tratar de temas relacionados à religião e magia, o RPG despertou nos Estados Unidos, seu país de origem, a ira das igrejas protestantes, que rotulam-no de “jogo do demônio”. Esse é o argumento para a proibição do jogo na cidade de Vila Velha (ES). Durante o tempo da pesquisa ocorreram os assassinatos em Guarapari, e os jogadores do “Refúgio dos Ventos” reagiram com preocupação. Embora o ocorrido não tenha sido trabalhado em on, o jogo acaba por afetar, de maneira indireta, a pessoa dos jogadores. Um dos jogadores do “Refúgio” foi proibido pela mãe de ir jogar por causa da maneira enviesada pela qual o jogo foi tratado pela mídia, e foi ao live mesmo assim descumprindo suas ordens. Os jogadores foram unânimes ao declarar que os assassinos

de Guarapari não eram jogadores, e sim aproveitadores tentando “alegar insanidade”. No entanto, sabe-se que os assassinos jogavam RPG, o que não quer dizer que o RPG tenha qualquer coisa a ver com o crime. Quando o assunto “esfriou”, também os jogadores pararam de comentar a respeito, de modo que a dimensão do impacto foi menor do que se poderia esperar.

Conclusão

- 111 A etnografia e a análise nos trouxeram reflexões interessantes sobre a dinâmica do *on* e *off*, pessoa e personagem na prática de *live action*. Vimos que, embora haja uma relação recíproca entre pessoa e personagem centrada no indivíduo que as exerce, essa influência se dá por diferentes vias.
- 112 A sociabilidade e a reflexão da sociedade são pontos-chaves para o entendimento do *live*. A maneira como o jogador se integra ao grupo influencia as possibilidades de articulação de sua personagem na trama e os meios pelos quais se participa desta, ao mesmo tempo em que estes meios e esta trama são mecanismos de integração ao grupo. O engajamento nas atividades do grupo é valorizado, como pôde ser observado durante o Encontro Internacional de RPG, ocorrido nos dias 3, 4 e 5 de junho no qual diversos jogadores antigos, mesmo os não coordenadores, ajudavam a divulgar e organizar as atividades que o grupo desenvolveu durante o evento.
- 113 A personagem é usada para exercer a alteridade e faculdade mimética inerente, distanciar-se de si e colocar-se no papel do outro, no entanto a construção da personagem é em si carregada das referências trazidas pela pessoa do jogador e inserida em um cenário, nesse caso específico o “Mundo das Trevas”, que também se concebe por suas referências a outras manifestações culturais. Essa construção torna-se coletiva nos momentos de transição entre *on* e *off*, enquanto se ri e se comenta sobre as personagens. Nesse momento por vezes informações e impressões são trocadas na busca pelo enriquecimento das personagens. A partir da alteridade e dos choques entre a realidade virtual do *live* e a vivência real dos jogadores, produz-se uma reflexão alegórica da identidade dos jogadores e da sociedade na qual eles se inserem. Da mesma maneira, experiências reais dos jogadores se transformam em acontecimentos da trama, sob uma nova roupagem, como os “protestos evangélicos” ocorridos no segundo *live*, que refletem uma certa hostilidade sofrida pelos jogadores enquanto RPGistas por parte de alguns grupos religiosos. O indivíduo, a pessoa, o jogador de RPG, o participante do grupo “Refúgio dos Ventos”, a personagem e a narrativa fornecem diferentes planos de estranhamento mútuo, e são metáforas “boas para pensar”.
- 114 Por ser uma construção coletiva mítica, onde “tudo pode acontecer”, o *live action* é ao mesmo tempo fantástico e assustador, mas semelhante à vida cotidiana. As disputas e motivações dos vampiros revelam antes a sua humanidade do que sua “monstruosidade”. O *live* permite experimentar. Joga-se política, sociologia, antropologia, filosofia e psicologia, numa proposta de atingir a “sociedade humana” através da “sociedade cainita” em suas diferentes configurações possíveis. Esta proposta consta do próprio livro de “Vampiro, a Máscara”, que descreve o cenário, as personagens e as regras do RPG:

O mundo de Vampiro: A Máscara não é o nosso, embora seja próximo o suficiente para causar um espantoso desconforto. Na verdade, o mundo habitado pelos vampiros é semelhante ao nosso, porém visto através de uma lente escura. Neste

mundo, a maldade é palpável e onipresente, as noites finais estão sobre nós, e todo o planeta oscila numa situação crítica de tensão. Este é o mundo das Trevas.

- 115 Ainda assim, o papel imprescindível do riso e das situações cômicas durante o *live* lembram a todos que o *live* é um jogo, uma atividade que gera um limite espaço-temporal recortado, no qual a participação é livre, bem como suas regras. E entre os momentos de exaltação e tensão, há momentos de alegria e distensão (Huizinga, 1993, p.147). *Olive* é um jogo, e em seus aspectos principais ele é uma luta por alguma coisa (status, êxito na trama) mas principalmente a representação de alguma coisa (papéis, ilusões). O objetivo central do *live*, em sintonia com a sociabilidade, é o divertimento. Enquanto o *live* for um jogo, as ações que nele ocorrem são performances, distanciadas da vida cotidiana, mas capazes de aproximar de maneira mimética e ao mesmo tempo reflexiva as experiências mais distantes com as motivações mais íntimas.

BIBLIOGRAFIA

- Benjamin, Walter. “A doutrina das semelhanças” (1933) in *Magia e técnica, arte e política. Obras Escolhidas* Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985a
- Benjamin, Walter. . “O narrador” (1936) in *Magia e técnica, arte e política. Obras Escolhidas* Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985b
- Dawsey, John C. “*De que riem os bóias-frias?*”: *Walter Benjamin e o teatro épico de Brecht em carrocerias de caminhões*. Tese de livre-docência. São Paulo: FFLCH-USP, 1999.
- Geertz, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- Geertz, Clifford. *Negara: O Estado-Teatro no século XIX*. Lisboa: Difel, 1991.
- Goffman, Erving. *A representação do “eu” na vida cotidiana* (1959). Petrópolis: Vozes, 1985. 3ª Edição.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996. 4ª edição.
- Lévi-Strauss, Claude. “Totemismo Hoje” in *Coleção Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1976.
- Lévi-Strauss, Claude. *As Estruturas Elementares do Parentesco*. Petrópolis: Vozes, 1976.
- Magnani, J. Guilherme. “De perto e de Dentro: notas para uma etnografia urbana” in *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. Vol 17. Nº 49. Junho/2002.
- Malinowsky, Bronislaw. *Os argonautas do pacífico ocidental*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1984. 3ªedição.
- Matta, Roberto da. “O ofício de etnólogo, ou como ter ‘anthropological blues’ in *A Aventura Sociológica*. Nunes, Edson de Oliveira (org.). Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- Matta, Roberto da. *Carnaval, malandros e Heróis*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- Mauss, Marcel. “Uma categoria do espírito humano: A noção de pessoa, a de ‘eu’”(1938) in *Sociologia e Antropologia* (1950). São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

Pavão, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. São Paulo: Devir Livraria, 1999.

Pimenta, Melissa de Mattos "O Roleplaying Game" em São Paulo – Os Jovens Heróis da Cidade. Trabalho de iniciação científica. São Paulo: NAU - FFLCH - USP, 1996.

Rodrigues, Sonia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

Simmel, Georg. "The adventurer"(1911) in *On Individuality and Social Forms. Selected Writings*. Chicago: The University of Chicago Press, 1971.

Simmel, Georg. *Georg Simmel: Sociologia*. Evaristo de Moraes Filho (org.). São Paulo: Ática, 1983.

Turner, Victor. *From the Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications, 1982.

Turner, Victor.. *Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications, 1988.

Weber, Max. *Economia e Sociedade*. Brasília: UNB, 1999.

NOTAS

1. Agradecemos ao prof. José Guilherme Cantor Magnani pela orientação durante o desenrolar da pesquisa; ao grupo "Refúgio dos Ventos" e seus coordenadores por toda solicitude, paciência e camaradagem que demonstraram desde o começo, permitindo que jogássemos e, ao mesmo tempo, pudéssemos ter o privilégio de observar seu jogo e colher informações que, de outra forma, seriam secretas e barganhadas pelas nossas personagens; ao jogador Drakar por ter nos apresentado ao grupo e a Caim, por ter sido o primeiro dos vampiros.

2. Designação para tudo aquilo que o jogador declarar que seu personagem dirá ou fará, é uma interpretação da personagem.

3. Na designação original do Dungeons & Dragons era o dungeon master, ou mestre da masmorra. Outros RPGs com cenários (ver adiante) diferentes, tem outros nomes para esse jogador especial, como "Narrador", "Diretor de Cena", "Cidadão Ultra-Violeta", entre outros.

4. Jogo em que os jogadores, ao mesmo tempo e sem saber de antemão a escolha do outro, escolhem e representam com suas mãos uma pedra (punho fechado), papel (mão aberta) e tesoura (dedos indicador e médio esticados), numa disputa. A pedra ganha quebrando a tesoura, o papel embrulhando a pedra e a tesoura cortando o papel. Se a escolha dos dois for a mesma, tem-se um empate. No RPG desempata-se pelo valor do atributo do personagem usado no teste. Assim, por exemplo, um personagem considerado forte pelas regras do jogo terá um empate a seu favor se estiver tentando levantar uma pesada grade.

5. E talvez, de modo mais geral, dos lives actions de Vampiro: A Máscara.

6. Ênfase o termo ação social, pois, pensando ação social à maneira de Max Weber, podemos abarcar no termo social a diferença entre uma piscadela e um mero contrair de pálpebras. Se a cultura é pública, ela o é por estar sendo engendrada, constantemente, no interior de ações, interações e relações sociais.

7. Espaços claramente delimitados entre o privado e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, resultado de práticas coletivas e condição para seu exercício e fruição, onde os frequentadores se reconhecem enquanto portadores dos mesmos símbolos. No projeto, cometemos o engano de chamar o Centro Cultural de mancha, área contígua de espaço urbano dotada de equipamentos que marcam seu limite e viabilizam - cada qual com sua especificidade, competindo ou complementando - uma atividade ou prática dominante. Embora o Centro Cultural esteja inserido em uma mancha de lazer e práticas culturais que permeia toda a av. Paulista, para o cenário do RPG o Centro Cultural funciona como um pólo de atratividade por

fornecer um espaço físico propício para o encontro e tolerância para a prática. No Centro Cultural, os jogadores de RPG se reconhecem ao apropriar o espaço para tecer sua rede de sociabilidade, e não há o fluxo característico das manchas que propicia múltiplas relações entre seus equipamentos para sua apropriação, em suma, não há o trajeto (Magnani, 1992).

8. O RPG e seu cenário serão descritos no item 3.3 - Situação e Performance.

9. Há grupos que tem diversos núcleos, às vezes em outras localidades. O maior exemplo é o live oficial de Vampiro, a Máscara "One World by Night", que integra diversos países, fazendo inclusive uma reconstrução de suas histórias sob a influência fictícia dos vampiros. Essas reconstruções viram livros-suplementos.

10. um conflito ou objetivo, individual ou do clã, a ser buscado durante o jogo. Exemplo de plot em anexo.

11. Uma descrição muito sucinta dos clãs será feita na parte 3. - Situação e Performance.

12. "Não escondam o palco/ Recostando-se para trás, deixem o espectador notar/ Os preparativos que transcorrem/ Sutilmente planejados para ele, ele vê/ Uma lua de latão flutuando, um telhado de ardósia/ Sendo trazido. Não lhe mostrem demais. / Mas mostrem! E, amigos, deixem-no consciente de que/ Vocês não são mágicos, mas operários" (Brecht, apud. Dawsey, 1999 p. 21).

13. No projeto indicamos a possibilidade de pensar o CCSP como uma das "manchas" (Magnani, 2002, p. 21) de praticantes de RPG na cidade de São Paulo. A origem do "Refúgio dos Ventos", a forma como muitos jogadores entram em contato com o grupo nas "rolagens de sábado à tarde" no CCSP e a concentração e saída de boa parte do grupo que jogará o live a partir do mesmo, vem complementar e retocar esta hipótese, levando-nos ao pedaço (ver nota 3). Há aqui uma das possibilidades de desdobramento desta pesquisa.

14. Jogo em que se carrega um revólver com apenas uma bala e cada jogador aponta contra a própria cabeça e dispara, sem saber se a bala está em posição ou não.