



**O PROCESS DRAMA COMO IMPULSO  
PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**

*Process drama as an stimulus for character creation*

**ARIANE GUERRA BARROS**

[ariane.guerra@gmail.com](mailto:ariane.guerra@gmail.com)

*ORCID:* <https://orcid.org/0000-0003-3799-2288>

**VANESSA LOPES RIBEIRO**

[ribeiro\\_vanessa\\_@hotmail.com](mailto:ribeiro_vanessa_@hotmail.com)

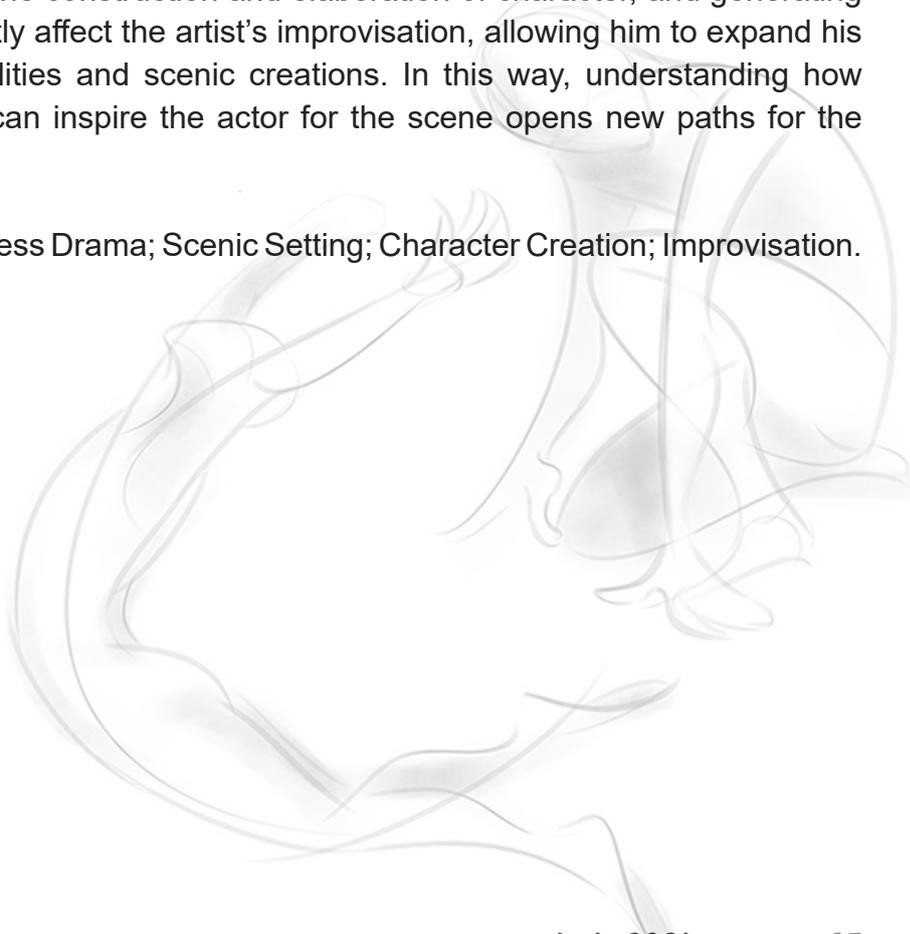
*ORCID:* <http://orcid.org/0000-0003-0295-6738>

**RESUMO:** Este artigo busca compreender como o process drama pode ser um incentivo para a criação do personagem para a cena. Partindo da ambientação cênica presente num processo de drama, podemos inferir que a mesma intervém na criação do ator, auxiliando-o na construção e elaboração de personagem, e gerando estímulos que incidem diretamente na improvisação do artista, permitindo que o mesmo amplie seu leque de possibilidades e criações cênicas. Dessa forma, compreender como o process drama pode inspirar o ator para a cena abre novos caminhos para a arte da atuação cênica.

**Palavras-chave:** Process Drama; Ambientação Cênica; Criação do Personagem; Improvisação.

**ABSTRACT:** This article seeks to understand how process drama can be an incentive to create character for the scene. Based on the scenic setting present in a drama process, we can infer that it intervenes in the creation of the actor, assisting him in the construction and elaboration of character, and generating stimuli that directly affect the artist's improvisation, allowing him to expand his range of possibilities and scenic creations. In this way, understanding how process drama can inspire the actor for the scene opens new paths for the actor's art.

**Keywords:** Process Drama; Scenic Setting; Character Creation; Improvisation.



## O PROCESS DRAMA COMO IMPULSO PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Ariane Guerra Barros<sup>1</sup>

Vanessa Lopes Ribeiro<sup>2</sup>

O *process drama* é uma metodologia, ou também denominado método para alguns pesquisadores – como Beatriz Ângela Cabral – que possui origem inglesa e tem como sua fundadora Dorothy Heathcote (1926-2011). Esta metodologia instiga um processo de drama, criado no coletivo e conduzido pelo seu propositos, que encaminha esse processo de forma ativa entre os participantes, estimulando-os a agir, re-agir e solucionar desafios e proposições, criando assim sua própria narrativa. Segundo Heathcote, “drama não são histórias recontadas através de ações. Drama são seres humanos confrontados por situações que os transformam, em que os mesmos têm que enfrentar lidando com os desafios propostos”. (Apud O’NEILL, 1984, p. 48). Por conseguinte, compreendemos que o *process drama* trata-se de um envolvimento entre os integrantes do processo sugerindo que esses atuem coletivamente, relacionem-se e encarem problemáticas levantadas de forma colaborativa encontrando uma possível solução e diversas linhas narrativas. Além disso, temos nomes como Gavin Bolton e Cecily O’Neill que contribuíram para a estruturação do *process drama*, ainda na Europa.

Beatriz Ângela Cabral (Biange) entra em contato com a metodologia na década de 1990 na Inglaterra e a traz para o Brasil, sendo a maior referência brasileira sobre o assunto. Desde então, diversas pesquisas e pesquisadores tem se debruçado sobre a temática e buscam explorar seus caminhos e possibilidades. Entre esses pesquisadores, podemos citar: Flávio Desgranges, Tharyn Stazak Freitas, Diego de Medeiros Pereira, Heloise Baurich Vidor, Wellington Menegaz de Paula, entre outros.

O *process drama* faz uso de uma estrutura dramática como processo de ensino-aprendizagem para alcançar os resultados e objetivos esperados, composto por alguns elementos característicos como pré-texto, professor-personagem, ambientação cênica, episódios, além de outros. Trata-se de uma narrativa criada coletivamente através de ações, pensamentos e interações de um grupo de jogadores/integrantes/alunos com o professor/orientador/coordenador/condutor do *process drama*. Essa narrativa vai se desenvolver a partir de um elemento chamado pré-texto, que é o mote escolhido para iniciar e guiar a narrativa. Esse pré-texto pode ser qualquer elemento que provoque uma *inspiração-investigativa*, como um quadro, uma música, uma história, uma dramaturgia específica, um desenho, filme, entre tantas outras possibilidades.

Através deste pré-texto o responsável pela elaboração do *process drama* desenvolve o primeiro episódio, momento em que os jogadores/integrantes são convidados a conhecer o que será responsável por guiar a narrativa que irão construir e começar a elaborar possibilidades a partir deste pré-texto. O *process drama*, portanto, depende de uma série de episódios para que se possa desenvolver. Segundo Flávio Desgranges os episódios são “fragmentos e/ou eventos que

1 Professora do curso de Graduação em Artes Cênicas e Pós-Graduação/Especialização em Teatro da Universidade Federal da Grande Dourados.

2 Professora de artes e especialista em Teatro pela Universidade Federal da Grande Dourados.

compõem a estrutura narrativa”. (DESGRANGES, 2011, p. 146).

Sendo assim, cada episódio ao ser criado deve ser baseado nas possibilidades de ações e narrativas que os jogadores/integrantes/alunos propõem no episódio anterior, criando um processo de ensino-aprendizagem onde as experiências e vivências partem das propostas levantadas por quem participa do processo. Todos os episódios (encontros) devem ser interligados e terminar propondo um clímax ou prenúncio de algo que vai ocorrer no próximo episódio. Ao final, todos os episódios formam a estrutura narrativa e dramática criada em conjunto entre jogadores/integrantes/alunos e professor/orientador/coordenador/condutor.

Ou seja, é através do pré-texto que irá ser gerada uma problemática, dividida em episódios, através dos quais a estrutura do *process drama* ganha forma, construindo uma narrativa coletivamente e alcançando seus objetivos desejados. Esses objetivos são traçados previamente pelo professor/orientador/coordenador/condutor, que cria a sequência dos episódios e, ao mesmo tempo, está aberto às narrativas que são criadas, pois é um processo, algo criado no momento do seu fazer. Para tal, é possível utilizar-se de outros recursos que são próprios da metodologia do *process drama*. Heloise Baurich Vidor afirma o seguinte:

Com uma estrutura bem definida, o drama compreende uma série de procedimentos que visam à construção de uma narrativa cênica na qual a presença de um conflito é fator fundamental para o seu desenvolvimento. Por isso, quando pensamos em uma proposta de drama, temos um tema que gera conflito e que dá o mote para a construção da história e, conseqüentemente, para a escolha das estratégias que serão utilizadas. [...] Essencialmente o aluno é levado a falar dentro de uma situação ficcional, como ele mesmo ou como se fosse algum personagem ou ainda narrando algum acontecimento que não seja próprio da sua vivência. Assim, é levado a ampliar a sua percepção do mundo e das pessoas, colocando-se “no papel” [...] (VIDOR, 2010, p. 29).

Dentre essas estratégias, citadas por Vidor para que possa colocar o jogador/integrante/alunos “no papel”, podemos destacar o recurso do *professor/personagem* e da *ambientação cênica*. Ambos exploram a linguagem teatral e a linguagem simbólica permitindo que se construam diversas possibilidades narrativas dependendo das leituras que são realizadas destes signos, explorando assim, a teatralidade e a performatividade presente nessas estratégias.

*Professor/personagem* “foi a tradução escolhida para a convenção inglesa *teacher in role*, criada por Heathcote, justificando-se tanto pela impossibilidade de uma tradução literal, quanto pelas características que o uso desta estratégia foi adquirindo no contexto brasileiro” (CABRAL, 2006, p. 19). A estratégia embasa-se em uma caracterização com acessórios cênicos, figurino, criação vocal e corporal para a interpretação de uma personagem por parte do professor/orientador/coordenador/condutor para compor a narrativa criada no *process drama* onde o foco da personagem está em como ela traz novas informações para a narrativa ou reforça situações que já foram propostas, criando assim um enunciado e ação que enriquecem o processo e que condiz com uma possível personagem da narrativa criada coletivamente.

Com a utilização do professor/personagem além de se obter uma forma de conduzir e criar coletivamente o *process drama* é possível colocar jogadores/integrantes/alunos e professores/coordenadores/orientadores/condutores em condição de equidade. Ao se colocar como personagem, o professor/coordenador/orientador/condutor consegue realçar a identidade criativa e o ator/criador

por parte dos jogadores/integrantes/alunos, proporcionando um incentivo e uma provocação na criação de personagens outras, haja vista que ambos os grupos possuem a mesma importância no processo.

Como exemplo, trazemos experiência realizada no ano de 2019, no curso de Artes Cênicas da Faculdade de Comunicação, Artes e Letras (FACALE), em que a metodologia escolhida para a disciplina *Tópicos Especiais em Artes Cênicas II* foi o *process drama*. A professora Vanessa Ribeiro ficou do lado de fora da sala de aula aguardando seus estudantes como professora-personagem Delegada, em que usava maquiagem, óculos escuros, terno e distintivo. Ao iniciar a aula, todos alunos receberam distintivos e foram convidados a entrar em uma delegacia, onde deveriam resolver um caso de desaparecimento.

Sem sair da professora-personagem, a docente conduziu o processo para que os acadêmicos fossem estimulados e instigados a desvendar o caso e, assim, familiarizar-se com o tema, objetivo, superobjetivo e circunstâncias externas (STANISLAVSKI, 2004a) do texto dramático – neste caso, o pré-texto para o *process drama* –, ainda não revelado aos estudantes, porém revelado ao final de todo o processo, para discussão e análise. Em aproximadamente três horas, os discentes e a professora/coordenadora/orientadora/conduzora mergulharam em um mundo à parte, que não era mais a sala de aula, ou um espaço de ensaio, mas um ambiente propício para criação de personagens, entendimento da obra e improvisações.

Sob o comando da Delegada propostas e narrativas foram sendo criadas, improvisadas, postas em questão e refutadas pelos participantes do processo, que se sentiam livres para “brincar” com a personagem que quisesse no momento. Esse episódio de *process drama* auxiliou os acadêmicos – mesmo sem consciência direta, posto que ainda não sabiam de que obra se tratava, somente revelada ao final de todo o processo – a entender os assuntos e questões presentes na obra escolhida, como também os fez instintivamente e espontaneamente abordar temas pertinentes ao texto. Neste sentido, podemos destacar que o desaparecimento abordado no episódio, no caso, o de Sônia, e as evidências apresentadas, a saber: uma partitura musical, papéis rasgados em formas de cartas de amor, uma rosa branca, uma camisola, uma calcinha manchada de sangue, remédios e receitas médicas; direcionaram os participantes para uma narrativa que envolvia um possível caso de assédio, uma possível menina depressiva, ou doente, um caso de amor mal-resolvido, entre outros; narrativas essas trazidas pelos participantes através de improvisações.

Outra estratégia relevante para o *process drama* e os processos de criação de narrativas, personagens e improvisações é a *ambientação cênica*. Essa é responsável pela caracterização de ambientes da narrativa ficcional em um ambiente real, ou seja, é construído um ambiente pensado especificamente para exteriorizar e revelar características físicas da narrativa. Fazendo a utilização de objetos, signos, elementos cênicos, entre outros a fim de proporcionar uma linguagem teatral que “transporte” jogadores/integrantes/alunos para esse espaço ficcional.

Tharyn Stazak Freitas, em sua dissertação de mestrado *Ambiente e práticas de drama: experiência e imersão* (2012), investiga como a ambientação cênica é capaz de proporcionar experiências e vivências em quem a experimenta devido a sua capacidade imersiva – experiência que, segundo a autora, o homem busca em toda a sua existência. Segundo Freitas:

---

3 No ano de 2019, Vanessa Lopes Ribeiro e Ariane Guerra Barros aplicaram nas suas disciplinas *Tópicos Especiais em Artes Cênicas II e Recreação e Lazer* no âmbito da educação escolar indígena, respectivamente; nos cursos de Artes Cênicas e Licenciatura Intercultural Indígena – Teko Arandu; ambos da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) o *process drama* intitulado Caso Sônia, que teve como pré-texto a peça *Valsa nº 06*, de Nelson Rodrigues. O *process drama* foi elaborado na monografia de especialização de Vanessa Lopes Ribeiro com a orientação de Ariane Guerra Barros no ano de 2018 sob o título *Dramas Rodrigueanos: Caso Sônia*.

A experiência de ser parte de uma realidade simulada entrando num ambiente estimulante já é prazerosa em si, independentemente de seu conteúdo - no drama esta imersão está longe de ser passiva porque possibilita aos participantes a construção de suas próprias narrativas, através da imaginação de pessoas conhecidas na pele de personagens, ajustando a história para satisfazer seus próprios interesses e por fim apropriando-se a descoberta de novas informações e as integrando aos seus próprios sistemas de conhecimento e crença. (2012, p. 64).

Portanto, a elaboração da ambientação cênica necessita de um intenso trabalho na pesquisa e criação do espaço cenográfico, além de ser necessário pensar em todos os detalhes e objetos que podem compor esse ambiente e em que lugar cada um deve ficar, pois são responsáveis por transmitir as sensações e narrativas para os jogadores/integrantes/alunos.

Com o propósito de estimular a interação entre os jogadores/integrantes/alunos com o espaço, a *ambientação cênica* objetiva tornar o *process drama* mais significativo e estimulante, possibilitando também a composição de personagens mais ricos e diversificados, haja vista que são fornecidos estímulos visuais e narrativos para a sua criação. As improvisações também acontecem com mais espontaneidade devido à imersão que a *ambientação cênica* provoca, permitindo que o ator/criador se concentre nas suas ações e interações, sem se preocupar com preenchimento ou criação espacial, visto que o local já está proposto para a improvisação.

Portanto, podemos inferir que a *ambientação cênica* transforma um espaço, permitindo aos participantes do *process drama* uma imersão espaço-temporal que os motive a interagir com o ambiente e com os outros participantes do processo. Podendo haver sugestões mediadas pelo professor/coordenador/orientador/condutor do processo, alguns participantes podem apenas observar a ação, ou participar efetivamente, através de improvisação e criações de personagens. Viola Spolin em suas primeiras linhas do livro *Improvisação para o teatro* (1979) já nos coloca a importância do ambiente para a improvisação: “Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar” (SPOLIN, 1979, p. 3). Esse ambiente dá suporte ao jogador/aluno/integrante/artista, permitindo que a improvisação flua mais dinamicamente, além de ampliar as possibilidades cênicas.

Assim, ao ambientarmos um espaço, reportamo-nos a ele, podendo fazer surgir memórias, lembranças, pedaços de imagens associadas, em que o lado intuitivo aflora. Intuitivo aqui não significa algo mítico ou inconsciente, mas resposta rápida, re-ação a algo ou alguma coisa, espontaneidade. Esse espontâneo é fundamental no jogo de improvisação, e faz com o ator possa experimentar o jogo de atuação de forma mais completa, mais vívida (SPOLIN, 1979).

Imaginem chegar num local de trabalho em que, da porta de entrada até a sala de ensaio tenha pétalas de flores e pedaços de cartas rasgadas pelo caminho<sup>4</sup>. Imaginem-se pegando esses fragmentos de cartas e tentando desvendar que tipo de relação aquele retalho de papel significa: amor despedaçado, não-correspondido ou platônico? Quem seria o autor dessas cartas? Por que estão rasgadas? Agora, ao abrir a porta da sala vocês se veem em um quarto: há uma cama com lençóis floridos, um abajur, velas e incenso de lavanda, uma escrivaninha com maquiagem, um anel de 15 anos, restos de cartas – uns amassados, outros no lixo –, um piano aberto com uma partitura musical, flores em um vaso. Ao explorar o ambiente vocês encontram um baú com receitas médicas, comprimidos e uma camisola sensual. Agora, a partir desse espaço, personagens podem ser criadas com os objetos e itens dispostos.

4 Esta descrição corresponde ao primeiro episódio do *process drama* intitulado *Caso Sônia*, elaborado na monografia de especialização de Vanessa Lopes Ribeiro (2018), e aplicado na prática durante as duas disciplinas explanadas nesse texto.

**Figura 1** – Ambientação cênica de um quarto em disciplina da Faculdade Intercultural Indígena, no Núcleo de Artes Cênicas (NAC), 2019.



Foto de Ariane Guerra.

**Figuras 2 e 3** – Detalhes da ambientação cênica, piano e escrivaninha. Núcleo de Artes Cênicas, 2019.



Fotos de Ariane Guerra.

Cenas com pedidos de casamento, uma moça maquiando-se, escrevendo cartas de amor e depois rasgando-as ou jogando-as no lixo, tocando piano, bem como improvisações em que uma menina se torna mulher são intensificadas pelo ambiente, fazendo com que o jogo de improvisação se torne fluido, direcionado pelos objetos cênicos e pela ambientação. A experiência é potencializada pela liberdade de criação. Essas cenas e improvisações de fato aconteceram, no ano de 2019, durante a disciplina *Recreação e Lazer* no âmbito da educação escolar indígena ministrada por Ariane Guerra no curso de Licenciatura Intercultural Indígena/Teko Arandu, da Faculdade Intercultural Indígena (FAIND) da UFGD. Tendo como base a peça de Nelson Rodrigues já mencionada, essa ambientação foi criada para que possibilidades da personagem Sônia pudessem emergir. A ambientação direcionou a experimentação, em que “O artista capta e expressa um mundo que é físico”. (SPOLIN, 1979, p. 14). Essa expressão, que se dá através do corpo e do ambiente é fisicalizada pelo ator no momento da improvisação e transcende o próprio espaço físico, tornando-se um espaço de ação, espaço de a/tua/ação<sup>5</sup>. Inspiração tangível, o espaço ambientado (ambientação cênica) não apenas estimula o ator, mas também o conduz, vivifica sua personagem e o orienta para a cena.

Se o local de ensaio está ambientado de uma determinada forma, “vestir a personagem”, “meter-se em sua pele” (STANISLAVSKI, 2004) se torna muito mais acessível que apenas com estímulos verbais do diretor. Isso pode ser verificado pela experiência em sala de aula, em que os participantes do *process drama* baseado na *Valsa n. 06* experimentaram o espaço do quarto de Sônia, trazendo para a personagem mais densidade, nuances e facetas, que poderiam ser alcançadas em ensaios tidos como mais tradicionais, em que diretor indica e estimula verbalmente o ator para a criação do personagem; porém a *ambientação cênica* permitiu um acesso mais rápido, facilitou o processo e viabilizou improvisações mais ricas e diversificadas do que aquelas que se realizam num espaço vazio.

“Isso acontece porque improvisação é abertura para entrar em contato com o ambiente e o outro, e é vontade de jogar. Improvisar é atuar sobre o ambiente e permitir que os outros atuem sobre a realidade presente, como num jogo” (SPOLIN, 1979, p. 23). O ambiente estabelece uma nova realidade, presentifica as ações e motiva improvisações que partem do artista e transformam-se em personagem, pois a “essência da improvisação é a transformação” (*Idem*, p. 34). Transformar um espaço em outro é o que provoca uma improvisação, o que suscita a transformação do artista em personagem.

Se nos basearmos nos três eixos norteadores de Spolin (1979): *onde, quem e o quê*, podemos incorporar que a partir do *onde* – ambientação cênica – o *quem* e o *o quê* surgem quase que por consequência deste *onde*, que fornece informações, objetos e ideias para essa criação. Tomemos como exemplo o quarto de Sônia, exemplificado anteriormente: o *onde* – quarto – estava equipado de objetos que forneciam a direção do *quem* – maquiagem, anel de debutante, piano com partitura, cartas, incenso e velas, camisola – e possibilitavam transformações do *o quê* – escrever e rasgar cartas, vestir-se para um encontro íntimo, tocar piano, maquiarse, entre outros. A partir do *onde*, o *quem* e o *o quê* puderam tomar forma, transformando-se e recriando-se a cada improvisação.

Através destes elementos presentes na ambientação cênica que compuseram

---

5 As autoras optaram por separar a palavra “atuação” com barras para dar ênfase a palavra como um todo, mas também indicar que suas partes formam interessante olhar para “a tua ação”, no sentido de que atuação perpassa a ação pessoal de cada ator.

a tríade de Spolin podemos associar, também, que os atores, ao pensar em possibilidades do *quem*, criaram possíveis personagens para aquele *onde* utilizando-se da perspectiva defendida por Constantin Stanislavski (2004, 2004a, 2005). O encenador afirma que ao interpretar uma personagem é necessário que o ator tenha em mente uma perspectiva sobre a história completa e sobre a cena que se desenvolver, pois essa o guiará para que a personagem tenha uma linha de evolução crescente, e que seja bem estruturada, construída e interpretada. Essa perspectiva pode ser associada ao que Stanislavski denomina *superobjetivo*, e se liga à ação direta de cada personagem:

Nesse mais íntimo dos centros, nesse âmago do papel, todos os demais objetivos da partitura convergem, por assim dizer, para um único *superobjetivo*. Este é a essência interior, a meta que abrange tudo, o objetivo de todos os objetivos, a concentração de toda a partitura do papel, de todas as suas unidades máximas e mínimas. O *superobjetivo* contém o significado, sentido íntimo de todos os objetivos subordinados da peça. (STANISLAVSKI, 2004a, p. 99).

Sendo assim, ao observar o *onde* e propor um *o quê* os atores puderam criar perspectivas que guiaram os seus trabalhos e a criação de sua personagem, abarcando um *superobjetivo* conduzido pelo professor/coordenador/orientador/condutor.

Mesmo havendo várias improvisações que propuseram linhas narrativas diversificadas até chegar ao episódio final proposto pelo *process drama* baseado na *Valsa n. 06* de Nelson Rodrigues, o ator, ao improvisar uma cena no quarto da personagem adolescente Sônia, precisou estabelecer uma perspectiva, ou seja, imaginar/elaborar qual seria a possível história por trás daqueles elementos e objetos e criar, mesmo que provisoriamente, um clímax e um desfecho para a problemática tanto para a improvisação quanto para a narrativa como um todo, coordenada pelo professor/coordenador/orientador/condutor do *process drama*, mas que poderia ou não ser semelhante ao texto do dramaturgo. O importante era o professor/coordenador/orientador/condutor ter nítido e definido qual o *superobjetivo* da peça – e do *process drama* – e assim guiar os participantes para o mesmo, ainda que os artistas não tivessem plena consciência deste naquele momento. Stanislavski reforça em sua obra *A Construção da Personagem* (2004): “Por isso temos de voltar nossos olhos constantemente para o clímax e de guiar para esse fim, todos os personagens” (p. 242).

Além disso, a perspectiva, aliada ao *superobjetivo*, é uma das ferramentas responsáveis pelo impulso criativo na ação e na atuação permitindo que o ator tenha novas possibilidades de representação estimulando o campo emocional e físico. Stanislavski afirma: “Não devemos esquecer uma qualidade importantíssima inerente à perspectiva. Ela dá amplitude, ímpeto, embalo às nossas experiências interiores e às nossas ações exteriores, coisas de extremo valor para a nossa realização criadora” (2004, p. 246).

Unida à perspectiva e *superobjetivo*, encontramos em Stanislavski outras questões inerentes à construção da personagem e seu papel, principalmente no que concerne às circunstâncias externas que confluem para circunstâncias internas. Segundo o encenador russo “durante cada segundo que estivermos no palco, a cada momento do desenrolar da ação na peça, temos que estar cômicos das circunstâncias externas que nos cercam (toda disposição material do espetáculo)” (2005, p. 96). Ao nos atentarmos ao externo e suas circunstâncias, nosso interno pode ser criado, nos pondo em ação e movimento. Esse mecanismo de ação coloca a atuação do ator em jogo, e assim conseguimos improvisar mais livremente com o espaço e com os outros. O agir, quer exterior, quer interiormente é o que “dá vida ao personagem”, segundo Stanislavski (2005). Este estímulo imagético-espacial incide diretamente na imaginação criativa do ator, em que o *onde*

inspira o *quem* e o *o quê* de Spolin (1979), fazendo com que o ator aja, improvise, crie.

Por essa razão, o *process drama* consegue abarcar tanto o externo (ambientação cênica) como o interno, através das perspectivas, objetivos e *superobjetivo* (condução dada pelo professor/coordenador/orientador/conductor). O ambiente externo, aliado à ação interna, pode auxiliar na construção do papel e da personagem, na medida que fornece elementos e objetos para criação de ações, partituras e mesmo caracterização física.

Ao olhar para uma escrivaninha com maquiagem, o professor/coordenador/orientador/conductor conduz o jogador/integrante/aluno a se maquiarem, ou pelo menos considerar a possibilidade de estar lidando com uma personagem que utiliza maquiagem. Da mesma forma, ao encontrar uma camisola embaixo do travesseiro da cama, a maioria das jogadoras/integrantes/alunas se sentiu à vontade para experimentá-la, prová-la e brincar com as possibilidades expressivas e de criação que a peça de roupa trazia. A ambientação cênica direcionou e despertou a imaginação, incitando ações (físicas e emocionais), disparando gatilhos para improvisação e principalmente, para a imaginação dos participantes.

A imaginação que é elemento primordial para o artista, e não à toa foi instigado incansavelmente por Stanislavski, que entende que para se alcançar o sentimento de verdade e fé cênica, “deve-se usar uma alavanca que os eleve ao plano da vida imaginária” (2005, p. 168). Essa verdade cênica é “tudo aquilo em que podemos crer com sinceridade, tanto em nós mesmos como em nossos colegas” (STANISLAVSKI, 2005, p. 169). Essa verdade e nossa crença nos leva ao “sentimento e experiência” (*Idem, ibidem*, p. 186), chegando ao que o Stanislavski buscou ao longo de sua trajetória artística: unir corpo e alma, sentimento e emoções ao físico, visível e invisível.

A imaginação foi e continua sendo base para o artista, que faz dela uso e suprimento para a cena e para criação de personagens. Essa imaginação é testada, estimulada, alargada, ampliada, explodida e explorada cada vez mais pelos artistas da cena, e uma forma de se chegar mais rapidamente e incentivá-la é pela via do *process drama* e suas características. O *process drama* permite que acessemos a imaginação de forma mais direta, seja através do *professor/personagem* ou da *ambientação cênica*.

Por meio destes elementos, acima citados, conseguimos acessar os três mestres de Stanislavski (2005): sentimento, mente e vontade. Pois que, para um *process drama*, o mesmo só será bem-sucedido se conseguir tangenciar emocionalmente os participantes (CABRAL, 2006), gerando sentimentos e vontades próprias que podem ser transformadas em personagens. Se retomarmos o caso usado como exemplo aqui, podemos notar que a improvisação gerada a partir da ambientação e do estímulo do professor-personagem brincou com o imediato, com a espontaneidade do aqui-agora presentes na ambientação, permitindo que emoções pudessem fluir e surgir no momento do jogo, como foi o caso de uma improvisação em que uma participante que fazia Sônia tocava o piano com certa agressividade quando foi surpreendida por um rapaz apaixonado que lhe trouxe flores e um anel, fazendo a atriz mudar de humor no momento da cena. Ou quando outra Sônia escrevia cartas e as queimava em uma chama de vela, e quando ninguém aparece, corre para sua cama, veste sua camisola sensual e toma todos os remédios escondidos no baú, simulando seu suicídio.

Esses sentimentos e vontades que surgiram nos remetem a outra característica trazida por Stanislavski: “psicotécnica consciente para abordar a região do subconsciente” (2005, p. 340). Quando delineamos um *superobjetivo* e provemos nossos atores e atrizes de um espaço com objetos que os trazem à imaginação sentimentos e memórias, estamos abordando algo consciente e concreto para podermos acessar o subconsciente. Foi a imaginação e emoção, sentimentos subconscientes que fizeram a atriz tocar agressivamente o piano, e sua reação a um ato apaixonado foi espontânea, realizada no momento da improvisação, mas que simbolizava um dos objetivos

intrínsecos ao *superobjetivo* que, neste caso, a professora/coordenadora/orientadora/conduutora gostaria ou preparava para que acontecesse.

Com a ambientação cênica do *process drama* conseguíamos ficar no limiar entre emoção pessoal e atuação, pois como os jogadores/integrantes/alunos não sabiam de qual texto se tratava, restava aos mesmos interagirem com o que tinham: suas próprias emoções e sentimentos. O ator estava presente, mas no momento da improvisação apareciam os próprios jogadores/integrantes/alunos, suas emoções, seus sentimentos, que poderão ser também da personagem, em momento posterior. Poder brincar consigo mesmo, apenas agindo e reagindo ao que está sendo dado, transporta o ator para si mesmo, pois não tem ainda uma personagem a quem recorrer, podendo, desta forma, criar novas personagens através da condução do *process drama*. Essa nova personagem será mais íntima, mais próxima do indivíduo, sem esquecer-se do ator que nela carrega, mas com a potencialidade que Stanislavski coloca: “[...] se alguma vez lhe ocorresse mostrar-nos em cena algo que nunca vimos, se nos mostrasse você mesmo, tal como é na vida real, não o ator [...], mas o homem, seria esplêndido, pois o ser humano que você é, é muito mais interessante e talentoso que o ator” (STANISLAVSKI, 2004, p. 53).

Na citação acima, Stanislavski nos coloca que o “homem”, a pessoa por si só, é “muito mais interessante que o ator”. Neste sentido, ele vai contra atuações superficiais, forçadas e exageradas, buscando no íntimo do indivíduo as emoções e a base para a atuação. O *process drama* nos fornece uma via direta para essas emoções pessoais, em que o indivíduo/ator se encontra em situação de desenvolvimento, em que acessa seu subconsciente, seus sentimentos, pensamentos, além das reações dadas pela situação e ambientação que o *professor/personagem* traz. Dessa forma, a imaginação é estimulada não apenas por sugestões do encenador, mas também pelo espaço, por outra personagem e pela situação colocada naquele instante.

Com a imaginação atizada, a improvisação surge quase que de imediato, fomentada pela situação. Na mesma disciplina e exemplo anteriores, em episódio final, a sala de aula transformou-se em uma festa de debutante, em que a personagem Sônia faria seus quinze anos. Com convites enviados anteriormente, cada jogador/integrante/aluno ficou livre para escolher a personagem que quisesse encarnar e, assim, improvisar, complementar e criar. A professora-personagem desta vez estava caracterizada como pai/mãe de Sônia e conduzia a festa recebendo os convidados (jogadores/integrantes/alunos). Em determinado momento, a valsa era tocada, e o médico Dr. Junqueira (convidado especial da festa e outro professor/personagem) era chamado ao centro do “salão” para acompanhar a debutante. Neste mesmo instante, a mãe pediu licença aos convidados e solicitava ajuda para tirar os docinhos e salgadinhos da mesa, que se revelava um caixão. Enquanto o caixão era levado ao centro do espaço, alguns convidados tentavam entender o que se passava, até Sônia entrar no caixão e despedir-se de todos.

Esse episódio em particular, pré-combinado com algumas pessoas, teve impacto tanto na improvisação quanto no desenvolvimento e entendimento da peça, pois ali se encontrava o cerne e desfecho que a diretora gostaria que a obra tivesse. Ambientando o espaço e caracterizando-se, a professora/coordenadora/orientadora/conduutora conseguiu instaurar um clima e suggestionar ações, delineando circunstâncias externas, objetivos, perspectivas e fazendo que a improvisação enfocasse a criação de personagens, de forma prazerosa, intuitiva e espontânea.

Após, portanto, delinear a personagem principal – Sônia, protagonista da peça *Valsa n. 06* de Nelson Rodrigues – com a ambientação de seu quarto e improvisações referentes à personagem em episódio inicial; passando por uma consulta médica indicada em segundo episódio, em que outros aspectos relevantes da trama puderam ser levantados, como o questionamento de quem seria o médico e do porquê tantos medicamentos receitados à garota; indo em direção à uma investigação policial trazida à tona em ambientação de delegacia, pincelada no começo deste texto

sobre o desaparecimento de Sônia; e culminando com a festa de quinze anos/velório da mesma, os participantes haviam criado a narrativa de uma menina/mulher possivelmente abusada e fazendo uso de medicamentos.

Em busca da resolução do caso e entendimento dos assuntos expostos e articulados nos episódios de *process drama*, as improvisações criadas durante o processo puderam envolver e desenvolver as personagens Sônia, sua mãe, médico, policiais e amigos e amigas da garota, durante a construção narrativa construída coletivamente.

Trouxemos esses exemplos para enfatizar como o recurso da *ambientação cênica*, ao ser explorado em um *process drama*, devido as suas propriedades imersivas, teatrais, performáticas e semióticas pode contribuir nas situações de jogo improvisadas e na culminância da criação de uma personagem seguindo os preceitos stanislavskianos.

Ao aplicar o *process drama* com a peça *Valsa n. 06* de Nelson Rodrigues em duas turmas universitárias, as narrativas tomaram caminhos diferentes em diversas situações propostas, como era de se esperar. Entretanto, foi constante e correspondente a criação das personagens nos episódios em que a ambientação cênica foi desenvolvida. Verificando a presença de elementos como a perspectiva de narrativa e personagens, o *superobjetivo*, a fé cênica, o agir/ações dos jogadores/integrantes/alunos, pudemos perceber que a ambientação cênica é, de fato, um poderoso estímulo para criação de personagens e situações improvisacionais.

Nos casos expostos nesta escrita, a apropriação e exploração da *ambientação cênica* ocorreu com a intenção de proporcionar aos jogadores/integrantes/alunos uma vivência que pudesse proporcionar uma experiência facilitadora de criação de personagens através de um contexto ficcional que se aproximasse do contexto real dos alunos a fim de abarcar também elementos stanislavskianos. Para tal, a ambientação cênica escolhida foi a que se aproximava de espaços que os jogadores/integrantes/alunos conhecessem – os ambientes foram: um quarto, uma festa de debutante, uma delegacia, um consultório médico e uma sala de estar.

Através dessa ambientação cênica detalhada foi possível fornecer aos jogadores/integrantes/alunos elementos sobre o *onde*, o *quê* (partindo de como eles analisaram os ambientes) e, assim, abrindo espaço para a criação do *quem*. Foram construídas também, da mesma maneira, as circunstâncias externas que Stanislavski acredita ser extremamente importante na construção de uma personagem, pois assim os jogadores/integrantes/alunos puderam ter acesso a todas informações necessárias, além de espaço para criar uma personagem consolidada.

Neste sentido, o *process drama* ao mesmo tempo que criou uma narrativa envolvendo todos os participantes, foi base e suporte para a criação de personagens, sendo descobertos e descobrindo-se durante o processo. Ao final, a peça teatral foi revelada e discutida, com alguns acadêmicos já prevendo de qual texto se tratava, e outros entendendo e fazendo conexões no momento da discussão.

O propósito deste *process drama* – *Caso Sônia* – era a compreensão e aprofundamento do texto de Nelson Rodrigues, com desenvolvimento de personagens, em que a apresentação artística foi o próprio processo. Assim, as narrativas criadas coletivamente convergiram para o mesmo ponto: uma menina abusada e morta na adolescência pelo médico da família. Mesmo tratando-se de turmas diferentes, os mesmos assuntos e temas foram levantados. Sob o ponto de vista pedagógico, e abordando conceitos de Stanislavski, os alunos puderam perceber e refletir sobre o processo, as improvisações, e entender de que forma os conceitos stanislavskianos se deram durante os episódios e por fim, a constatação de que uma experiência imersiva pode ser bastante eficaz para entendimento de denominações mais teóricas também foi destacada. Neste sentido, as circunstâncias externas e o envolvimento emocional foram pilares para o desenvolvimento do *process*

*drama* proposto, bases para os quais outros conceitos pudessem emergir no desenvolvimento do processo.

As circunstâncias externas através da ambientação cênica proposta no *process drama* foi o contexto fornecido pelo professor/coordenador/orientador/condutor aos jogadores/integrantes/alunos. Cabral reforça a importância desse contexto para a criação no *process drama*:

[...] a atividade dramática está centrada na interação com contexto e circunstâncias diversas, em que os participantes assumem papéis e vivem personagens como se fizessem parte daquele contexto naquelas circunstâncias. Para o participante isto significa ‘assumir o controle da situação’, ser o responsável pelos fatos ocorridos. Envolvimento emocional e responsabilidade pelo desenvolvimento da atividade são características essenciais do drama – o aluno é o autor de sua criação. (2006, p. 33).

Também vale salientar que Stanislavski ressalta a importância e a necessidade de os atores construírem um envolvimento emocional com as circunstâncias externas e os acontecimentos para que isso se manifeste no seu corpo e na sua ação, ou seja, o processo da construção da personagem vai ocorrer interior e exteriormente, para que o sentimento de verdade e fé cênica possa ser preservado e alcançado naquilo que está sendo encenado e improvisado.

Porque o elo entre o corpo e a alma é indivisível. A vida de um dá a vida ao outro. Todo ato físico, exceto os puramente mecânicos, tem uma fonte interior de sentimento. Por conseguinte, temos em cada papel um plano interior e um plano exterior, entrelaçados, um objetivo comum liga-os em parentesco e lhes reforça os elos. (STANISLAVSKI, 2005, p. 183)

Treinamento psicofísico em que corpo e alma, circunstâncias internas e externas, psicológico e físico sejam alcançados, de acordo com Stanislavski. Para exemplificar essa situação pode-se citar a ambientação cênica do consultório do Dr. Junqueira em outro episódio realizado no *process drama*: uma sala construída para ser a sala de espera de uma clínica médica com objetos, aparatos e placas que lembravam esse ambiente foram propostos na disciplina *Tópicos Especiais em Artes Cênicas II* ministrada pela Vanessa Ribeiro. Um aluno ao chegar no ambiente construído especificamente para aquele episódio começou a fazer ligações emocionais com a narrativa que até o momento havia sido criada pelos jogadores/integrantes/alunos. Em um primeiro momento foi possível observá-lo somente sentado, aparentemente tranquilo com a situação – fazendo suas conexões – até o momento que o mental/emocional passou a refletir no seu corpo e uma perna começou a ser sacudida impacientemente seguida das mãos que se apertavam sem parar e suavam, até o momento que a personagem criada pelo aluno implora a enfermeira – professora-personagem – para ser retirado da sala e encaminhado para a próxima sala para não “*bater no médico ou vomitar, pois estava com nojo do mesmo*”. Aqui, como nos demais exemplos citados no texto, pode-se perceber claramente como a ambientação cênica é fator fundamental no *process drama* para uma construção de personagem, em que ator e “homem” se misturam, trazendo mais verdade à cena e à improvisação, e podendo suscitar outras personagens e ações.

Um *process drama* que se baseia em um texto dramático e tem como diretor/encenador um professor/coordenador/orientador/conductor do processo que se dispõe a trazer elementos do *process drama*, como *professor-personagem* e ambientação cênica, entre outros, pode ser extremamente estimulante e eficaz no processo de criação do personagem. Se levarmos em consideração os elementos apontados neste artigo, tanto de Stanislavski (2004, 2004a. e 2005) como de Spolin (1979), conseguimos perceber que os aspectos levantados foram efetivados para a criação de cenas e personagens através do *process drama* realizado. Portanto, acreditamos que essa metodologia pode ser profícua para criação de personagens e improvisações que visem o palco e uma encenação, seja ela qual for.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.

DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do teatro: provocações e dialogismo**. 3ª ed. São Paulo: Editora Hucitec: Edições Mandacaru, 2011.

FREITAS, Tharyn Stazak de. **Ambiente e práticas de drama: experiência e imersão**. 2012. 152 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

O'NEILL, Cecily. **Dorothy Heathcote: Collected Writings on Education and Drama**. Londres: Hutchinson, 1984.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

STANISLAVSKI, Constantin. **A criação de um papel**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004a.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

VIDOR, Heloíse Baurich. **Drama e Teatralidade: o ensino do teatro na escola**. Porto Alegre:

Mediação/ Edital Elisabete Anderle, Fundação Catarinense de Cultura, Secretaria de Estado de Turismo, Cultura e Esporte, Governo de Santa Catarina, 2010.