



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE-ICA
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA-ETDUFPA
CURSO LICENCIATURA EM TEATRO

CELESTE À FLOR DA PELE
O Prelúdio do RPG como método de construção para a
personagem teatral Celeste.

HILSSY DE NAZARETH MONTEIRO DA SILVA

Belém - Pará
2018

HILSSY DE NAZARETH MONTEIRO DA SILVA

CELESTE À FLOR DA PELE

**O Prelúdio do RPG como método de construção para a
personagem teatral Celeste.**

Monografia apresentada como requisito para
Conclusão de Curso de Graduação em Licenciatura em
Teatro.

Orientação: Prof^o Me. Francisco Edilberto Barbosa
Moreira

Belém – Pará
2018

Dados Internacionais de Catalogação na
Publicação (CIP) Sistema de Bibliotecas da
Universidade Federal do Pará

Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo (a) autor (a)

S586c Silva, Hilssy de Nazareth Monteiro da
Celeste à flor da pele: o prelúdio do RPG como método de construção para a
personagem teatral Celeste. / Hilssy de Nazareth Monteiro da Silva. — 2018
xi, 34 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Teatro, Instituto de
Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
Orientação: Prof. Me. Francisco Edilberto Barbosa Moreira

1. Criação de personagem. 2. RolePlaying Game. 3. Teatro. I. Moreira, Francisco
Edilberto Barbosa, *orient.* II. Título

CDD 792

HILSSY DE NAZARETH MONTEIRO DA SILVA

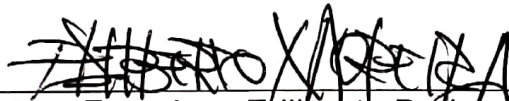
“CELESTE À FLOR DA PELE: o prelúdio do RPG como método de construção para a personagem Celeste”

Esta Monografia foi julgada adequada para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Teatro e aprovada em sua forma final pela Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará.


Belém, 30 de maio de 2018.

Conceito: BOM 

BANCA EXAMINADORA:



Profº Me. Francisco Edilberto Barbosa Moreira
Orientador



Profº Drº José Denis de Oliveira Bezerra
Examinador



Profº Me. Walter Chile Rodrigues Lima
Examinador

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia por processos fotocopiadoras ou eletrônicos, desde que mantida a referência autoral. As imagens contidas neste trabalho, por serem pertencentes a acervo privado, só poderão ser reproduzidas com expressa autorização dos detentores do direito de reprodução.

Hilssy de Nazareth Monteiro da Silva.

HILSSY DE NAZARETH MONTEIRO DA SILVA

Belém: 30 de maio de 2018

A minha florzinha gentil do Carmelo
que no coração possuía um grande amor à arte.
Avó Odete Araújo Monteiro.



AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me conduzido até este dia, por mais logo que tenha sido o caminho.

As Nossas Senhoras: de Nazaré, que me acalentou nos seus braços nos momentos de desistência; de Fátima, pois quando eu achava que tudo havia se perdido e me trouxe a luz divina; a Perpétuo Socorro, por ter me socorrido nos momentos aflição.

Aos Santos: Santo Antônio que intercedeu por mim junto ao senhor Jesus Cristo; São Judas Tadeus que é a esperança dos desesperados;

As Santas: Santa Terezinha, que nos ensina que o amor precisa germinar na nossa vocação; Rita de Cássia, das causas impossíveis.

Ao meu querido Beto Benone que topou logo de cara a ser meu orientador e me deu todo o suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e por desacelerar a minha ansiedade com celebre frase “Mana, não é assim que funcionam as coisas... não é quando você quer defender”. Gratidão eterna.

A minha Tiadinda Ana Cely, que é meu exemplo de professora. Obrigada por ter me orientado com a escrita e ter me proporcionado um olhar mais pedagógico a pesquisa. Amo-te.

A minha mãe, Hilma, por todos os rosários rezados para que enfim este dia chegasse. Fé de mãe provoca milagres, acreditem!

Aos meus parceiros de graduação e de vida, Antônio Silva e Diego Santos por terem me ajudado na cena-demonstração e companheirismo durante todo o curso. Claro que não posso deixar de falar do “seu UÓ” Clediciano Chagas, sem você não formaríamos o nosso quarteto fantástico. Foi muita onda essa licenciatura, eita saudade!

A minha amiga/irmã/atriz/palhaça/cenógrafa Patrícia Zulu que está desde o início ao meu lado nessa vida louca de teatro. Se hoje, estou-me formando é graças a ela que

ligou de madrugada para me acordar e eu poder ir fazer a prova do vestibular. É tudo culpa dela!

Ao meu melhor amigo, meu companheiro, meu coorientador, meu confidente, meu psicólogo, meu amor, meu *player 1*, Ivso Souza, por ter permanecido ao meu lado durante todo esse processo, por ter segurado a minha mão; por me abraçar durante as crises de choro; por ter aguentado minhas explosões, meu mau-humor, minha falta de paciência; por ter relido, pontuado, corrigido os textos, por ter me ouvido, por ter procurado saber em quem é Stanislavski e pensar comigo como poderíamos elaborar a pesquisa, por propor ideias sobre RPG... Eu te agradeço por ser o cara mais legal que já namorei. “É nós contra o mundo”! ♥



RESUMO

Esta pesquisa apresenta uma reflexão sobre o processo criativo de construção da personagem teatral Celeste, na obra *Boca de Ouro*, do autor brasileiro Nelson Rodrigues, realizado como exercício disciplinar no curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Pará, propondo como método para a criação de personagem, as técnicas utilizadas pelo *RolePlaying Game*, abordado através do sistema Storytelling. Neste exercício, a personagem é construída pelos jogadores através do Prelúdio, ou seja, pelo histórico da personagem. A partir dele, e de suas informações, cria-se uma ficha da personagem Celeste como resultado do processo artístico. O trabalho traz como foco central, a ideia de propor tais técnicas como mais um método de pedagógica teatral, visando o conhecimento e desenvolvimento da construção de personagem pelo ator a partir do processo criativo do Prelúdio, e nessa concepção, dialogar com o método de criação de personagem de Constantin Stanislavski, acreditando, enquanto artista e jogadora de RPG, que a forma de criação de ambos os sistemas, tanto para o teatro como no jogo, partem de uma mesma ideia. *E se eu fosse o personagem como agiria?*

Palavras-chave: Criação de personagem. Roleplaying Game. Teatro.



ABSTRACT

This research is a reflection about the creative process of character building the theatrical character Celeste, from the play Boca de Ouro (Golden Mouth), by the brazilian author Nelson Rodrigues, done as an assignement to the theatre bachelor's degree from the Universidade Federal do Pará (Federal University of Pará), where it is proposed as a tool for character creation, the techniques used by the RolePlaying Game, approached through the Storytelling System. In this exercise , the character is built by the players by means of the Prelude, the character history. From these informations, a character sheet for Celeste is created as result of the artistic process. The Focus of this work is to propose that technique as another theatrical pedagogical tool, aiming to allow knowledge and development, by the actor, of character building, based on the creative process from the Prelude, and in this way, be able to dialogue with Constantin Stanislavski's character creation method. I believe, as both an artist and an RPG player, that the way both systems create they characters come from the same ideia: If i was the character how would i act?

Keywords: Creative Process; Character. RolePlaying Game. Theatre.



Lista de figuras

1. Gráfico 1 – Temas que envolvem Teatro e RPG
2. Gráfico 2 – Esquema delineando o objeto
3. Ficha de criação de personagens do sistema Storytelling (Livro Mundo das Trevas)
4. Figura 1 – Cena-demonstração versão RPG
5. Figura 2 – Cena-demonstração versão RPG
6. Figura 3 – Cena-demonstração versão ensaio
7. Figura 4 – Proposta para vestimenta de Celeste



Chamado à aventura	12
1. O que é RolePlaying Game	17
1.1. Criação da Personagem no Sistema Storytelling	19
1.2. Ficha da personagem do RPG	19
2. O que é o Sistema Stanislavski?	23
2.1. O que é método do Sistema Stanislavski para o trabalho do ator?	27
2.2. Processo de criação da personagem no sistema Stanislavski	29
3. Experimentos com RPG na criação cênica	32
3.1. Quem é Celeste?	32
3.1.1. Trabalho de mesa	33
3.1.2. Laboratório	34
3.2. Cena-demonstração	34
3.3. Ficha da personagem Celeste	39
3.4. Vestir a personagem	40
4. E aí, vamos jogar?	42
5. Referências	44



CHAMADO A AVENTURA

Em 2008, ingressei na incrível aventura do faz de conta. E o que seria temporário tornou-se uma batalha entre ser livre e as obrigações impostas pela família, entre o criar e “procurar algo de verdade pra fazer”, entre retornar ao passado ou seguir em frente, entre a arte e a ciência.

Nessas minhas idas e vindas ao teatro, em busca do que seria o certo ou errado, o teatro me presenteou com espetáculos aonde eu esperei A Cantora Careca¹, mas veio Sancho Pança e me convidou a lutar junto de Dom Quixote² contra os moinhos de vento; tornei-me Gueixa³ e embarquei no Máquina⁴ para criar figurinos dos operários, do Sr & Srª Durand e da CriticaBarraGerente; brinquei com o Boi do Romeu no curral da Julieta⁵; voei com o Pássaro Junino Tucano⁶; ganhei o cupom dourado e adentrei na A Quase Fantástica Fábrica de Chocolate⁷; e com o Pé na Tábua até o Céu⁸ cheguei a licenciatura.

Poder viver diversas peles era um fascínio, porém atuar não era algo que eu queria para sempre. Entrei no curso Técnico em Figurino (2013) e surgiu uma paixão durante os processos da busca pela caracterização, o vestir os personagens. Entretanto, ensinar... ah ensinar, essa sim, foi a maior jogada que o teatro poderia me

¹ Esquete da obra A Cantora Careca do escritor francês Eugène Ionesco (1909 - 1994), do qual fez parte do movimento artístico chamado Teatro do Absurdo (1961).

² Adaptação do livro Dom Quixote, escritor espanhol Miguel de Cervantes (1547 – 1616), encenado pelo Grupo de Teatro Universitário (GTU) -2010.

³ Peça “TAIYO TO AME -Sol e Chuva” é uma adaptação do conto tradicional japonês “A Raposa Branca de Shinoda” apresentado como resultado da prática de montagem da turma de formação em ator 1º ano, 2008.

⁴ Máquina! A história de uma paixão sem limites, 2010. Realizado pelo Grupo de Teatro Universitário (GTU).

⁵ O Boi do Romeu no Curral da Julieta (2011) é uma adaptação feita pela Profª Drª Wlad Lima do clássico Romeu e Julieta de William Shakespeare. Encenada pelo núcleo de rua do Grupo de Teatro Universitário (GTURua).

⁶ O Pássaro Junino Tucano faz parte do universo dos Pássaros Juninos e Cordões de bicho, considerado como a Ópera Cabocla devido as encenações terem referencias as Óperas na época da *Belle Époque* e, é um estilo de teatro genuinamente paraense. O Pássaro Junino Tucano foi fundado por volta de 1928. E desde 1980 tem como guardiã a mestra da cultura popular Iracema Oliveira.

⁷ Baseado no livro a Fantástica Fábrica de Chocolate de Roald Dahl, o Grupo de Teatro Universitário (GTU) trouxe para os palcos de Belém não a verdadeira, mas A Quase Fantástica Fábrica de Chocolate (2013) onde os personagens ganham um jeitinho bem paraense e divertido de contar a história.

⁸ Pé na tábua até o céu (2012) foi baseado na obra literária infantil “O dragão que arreventou metade do céu” da Profª Drª Wlad Lima, encenado pelo núcleo de rua do Grupo de Teatro Universitário (GTURua)

proporcionar. Contudo, estava saturada de alguns processos de criação das quais vinha me acompanhando desde o técnico até a graduação. Eu precisava de algo novo. Algo que pudesse me dar um novo incentivo para estudar e ensinar teatro. Alguma coisa que contribuísse com o que já foi me ensinado, tanto nas aulas quanto nos ensaios sobre criação (ou composição) da personagem.

Quando se fala em processo de criação (ou composição) da personagem, automaticamente vem em mente as práticas corporais e seus variados exercícios e jogos. Às vezes essas práticas se configuram em partituras corporais ou elementos do texto, ou até mesmo direcionamentos dados pelo diretor. Por vez, eram complementadas por um figurino e/ou cenário, localizando a personagem em um tempo e espaço.

Em determinados momentos me questioneei: Onde está a alma da personagem? Qual a sua trajetória? Quais são suas motivações? Que papel é esse que terei que interpretar? Indagações que foram me envolvendo cada vez que eu tinha algum para representar.

Durante algumas aulas sobre teóricos do teatro, essa curiosidade aguçava ainda mais e pensava: e se além dos exaustivos exercícios físicos não daria para criar uma personagem a partir de um processo que inicia de questões psicológicas e sociais para então chegar nos exercícios físicos? Pois, assim, partiremos de um único ou vários acontecimentos, que seriam moldados através de gestos, ações, e dessa forma o corpo responderia às exigências da mente tornando as atitudes/ações do personagem, mais viva.

E o inusitado aconteceu. Durante uma partida de *RolePlaying Games* – RPG⁹, observei a relação dos jogadores com o que estava sendo proposto durante as mesas¹⁰. Jogadores que não são atores, mas as interpretações durante a sessão do jogo eram tão surpreendentes que vi neles uma entrega nas ações das personagens. Esta observação fez com que eu pensasse em utilizar o mesmo sistema de regras do

⁹ Role Playing Game RPG – Jogo de Interpretação de Papéis

¹⁰ RPG “de mesa”, o mais tradicional, onde os jogadores apenas *dizem* o que seus personagens farão, interpretando-os por meio de *diálogos*. Disponível: <http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm> <acesso 31/01/2014>

jogo em prol da composição da personagem para o teatro. E foi a partir dessa observação que iniciei a minha pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso - TCC.

Em busca do objeto

O estilo de RPG abordado nesta pesquisa é o *Storytelling*, que traduzindo seria contar ou narrar histórias. E é o que justamente se faz no teatro, contam e encenam histórias. E a grande diversão e preocupação dessa pesquisa foi descobrir que se pode relacionar o RPG com diversos temas que envolve o teatro, tais quais:

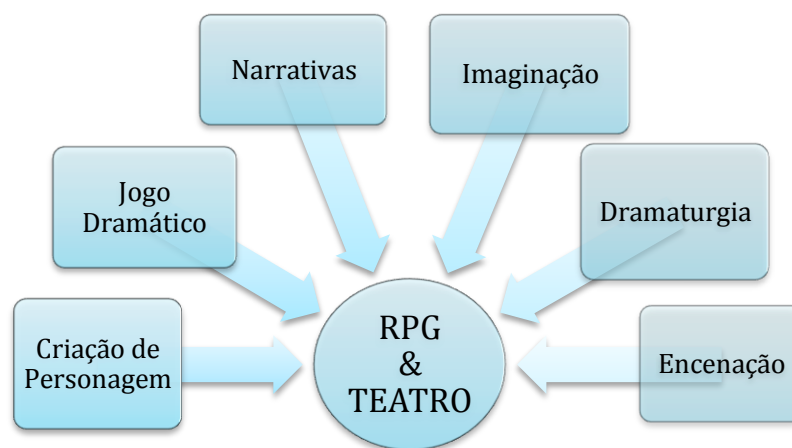


Gráfico 1: Hilssy de Nazareth, 2017.

Mas como estudar um jogo que abrange diversos segmentos teatrais? Para isso, foi necessário criar um outro quadro delineando o objeto de pesquisa para, assim, se chegar ao ponto de partida da primeira jogada.

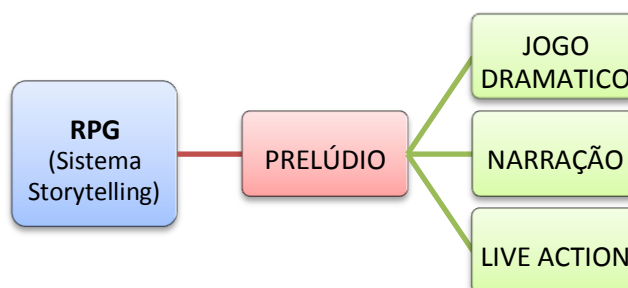


Gráfico 2: Hilssy de Nazareth, 2017.

No *Storytelling* o jogo se inicia pelo Prelúdio, o histórico da personagem. E é através dele que o jogador estabelece as vantagens e desvantagens da personagem

para depois vivenciá-la durante as partidas. Essa construção torna mais viva as ações dramáticas durante as narrações.

O prelúdio contribui para o processo de criação da personagem a partir da percepção psicológica e social que se foi desenvolvida de acordo com o ambiente encenado.

No teatro a ambientação parte do texto dramático e do envolvimento de criação do ator, trabalhando a relação das ações internas (sentimentos) para ações externas (físicas) e depois para o coletivo (encenação).

Tanto no RPG como no Teatro há a construção de personagens. E utilizar o sistema de regras do RPG para aprimorar uma didática resultando em mais um método de construção para uma identificação psicológica e social da personagem, usufruindo todas as nuances que poderá existir.

Objetivo dessa pesquisa a partir do prelúdio é aprimorar o trabalho de criação do ator para uma interpretação cênica mais verdadeira. A verdade cênica “é aquilo que não existe, mas poderia existir” (KUSNET, 1975 p.9), a partir do momento que se acredita no que está fazendo, então todas as ações passarão a ser orgânicas. E para dar continuidade a esse processo criativo chamei para mesa Constantin Stanislavski e o seu o Sistema. Pois ambos sistemas partem da ideia do “Se” para criação da personagem.

Ao jogar RPG, fez com que eu me envolvesse como jogadora e pesquisadora a desenvolver uma ficha dessa investigação de construção da personagem teatral, identificando quais as vantagens de usar as regras da criação de personagem do jogo para o teatro. Isto é, qual a relação eu posso fazer da construção da personagem de um jogo para a construção da personagem do teatro que beneficiará no trabalho do ator.

A aplicação dessa nova proposta foi realizada durante a criação da personagem Celeste da obra Boca de Ouro – Nelson Rodrigues, a qual foi resultado

do processo avaliativo da disciplina Exercício da Cena II – Interpretação, professor Me. Edson Fernando¹¹.

As metodologias utilizadas para o desenvolvimento dessa pesquisa foram uma proposta de ficha de personagem; a aplicabilidade num processo experimental durante aulas práticas; pesquisas e consultas em livros, sites sobre o tema abordado.

Dessa proposta de ficha de personagem que visava o resultado do jogo, foi criado perfil psicológico a partir de indutores oferecidos na obra e desenvolvidas através de elementos retirados da ficha de personagem do sistema *Storytelling*, pensando a criação do jogo cênico como sendo uma partida do jogo RPG.

No decorrer do trabalho, optamos em uma estrutura de apresentação das ideias, semelhante à forma estabelecida pelo jogo em questão. Na primeira rodada conta a história do jogo *RolePlaying Game*: Origem, as regras e o sistema *Storytelling*. Na segunda rodada, apresentamos o processo de criação da personagem para a cena teatral, a preparação do corpo e o trabalho do ator relacionando o sistema de Stanislavski para a criação da personagem e o Sistema *Storytelling*. Na terceira e última rodada, será apresentado o processo criativo da personagem Celeste, onde em sua criação foi desenvolvido e aplicando uma nova proposta de pedagogia teatral, para o ensino e construção de personagem.

¹¹Bacharel e Licenciado Pleno em Filosofia – UFPA, Especialista em Semiótica e Artes Visuais ICA-UFPA, Mestre em Artes ICA-UFPA; Vice Coordenador do Grupo GITA/CNPQ – Grupo de Investigação para o Treinamento Psicofísico do Atuante; Pesquisador do Grupo de Experimentação de Teatro em Miniatura – GETM.

1. O que é RolePlaying Game

O *RolePlaying Game* é um jogo onde “cada participante faz o papel de um personagem que atua em uma aventura imaginária” (GUIMARÃES, 2008, p.343 apud JACKSON, 1994). Aventura esta que só acontece a partir do momento que os personagens tomam suas próprias decisões. A ideia nos leva ao um mundo cheio de possibilidades, fazendo com que o criar tornasse tão fácil e prazeroso e nele não há ganhadores ou perdedores. E aí, gostou? Apresento o RPG - *RolePlaying Game* - Jogo de Interpretação de Papéis, aqui o limite para as ações é a imaginação

A origem do RPG vem dos jogos de tabuleiros estilo *WarGame*, cujo a dinâmica do jogo estar nos campos de batalha utilizando o uso de ações estratégicas e raciocínio lógico¹². De acordo com os relatos históricos do RPG, as primeiras aparições do *RolePlaying* foram através do David Wesely¹³ com o *Braunstein*, era um jogo de tabuleiro com regras simples, porém repetitivo. E foi a partir dessa nova ideia que Dave Arneson iniciou as primeiras modificações da estrutura dos jogos de guerra desenvolvendo seu próprio cenário, chamado *Blackmoor*.

Arneson importou para o seu jogo a ideia de evolução de personagem dos outros jogos. Este foi aos poucos também absorvendo a utilização de fichas de personagens e adquirindo uma dinâmica de, ao mesmo tempo, independência e interdependência, entre os personagens. As fichas de personagens, no início, eram pré-estabelecidas e, gradativamente, foram substituindo as miniaturas que representavam os personagens dos jogadores (SARTURI,2012, p.43).

Outra figura importante para a criação do RPG foi Ernest Gary Gigax, que também na década de 70 havia criado um sistema de regras para o wargame medieval chamado *Chainmail*¹⁴. Quando Dave Arneson e Gary Gigax se conheceram iniciaram parceria fundindo o *Blackmoor* e *Chainmail* e assim, em 1974, foi lançado o primeiro jogo de RPG: *Dungeons & Dragons*, conhecido como *D&D*.

Uma curiosidade sobre o jogo *Dungeons & Dragons* (*D&D*) foi a criação da série de animação que levou o mesmo nome do jogo, no Brasil chamou, *Caverna do*

¹² Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/WarGame> < acesso: 14/04/2018>

¹³ David Wesely (1945 -) Wargamer, designer de jogos de tabuleiro e desenvolvedor de videogames.

¹⁴ Jogo de Guerra Medieval criado por Gary Gygax e Jeff Perren na década. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_(game)) < acesso: 14/04/2018>

Dragão¹⁵. No desenho “você encontra os elementos de uma típica aventura de RPG: heróis, criaturas fantásticas, armas mágicas, feiticeiros malignos, dragão e até o mestre do jogo – o mestre dos Magos, que a cada episódio trazia novos desafios aos heróis. há as seguintes referências tais como cenário, personagens, mestre e a ações”¹⁶

Para jogar é muito simples, basta ter vontade, imaginação, lápis, papel e seguir algumas regras básicas. Para uma aventura de RPG é preciso de um narrador ou mestre (*Game Master*¹⁷), jogadores, um livro base (sistema¹⁸); ficha da personagem e dados.

Tendo tudo isso em mãos, escolhe por primeiro o cenário, que é a ambientação onde ocorrerá a história. Em segundo, crie os personagens que viverão essa história. E por fim, o mestre iniciará o jogo descrevendo a ambientação e apresentando os personagens, dando assim partida a aventura.

O narrador precisa deixar bem claro onde se passa cada situação e o que acontece imaginariamente; o jogador/personagens narra a sua percepção, o que vê e ouve e descreve como irá agir.

Para dar mais emoção às partidas, o mestre pode incluir personagens secundários, que são os não jogáveis (NPC), criar desafios. Esses desafios são efetivados pela parada dos dados¹⁹ - cada sistema possui regras próprias para contagem da pontuação que precisa ser estabelecida antes do jogo e é o mestre que fica responsável pela rolagem dos dados. O jogador/personagem, então, deverá decidir e narrar como a sua personagem irá resolver aquela situação desafiadora.

¹⁵ A aventura acontece quando um grupo de seis jovens ao passear na montanha-russa entram num portal e são transportados para o mundo chamado Reino. Nele os jovens aparecem trajando roupas medievais e com armas mágicas. Na série existe o Mestre dos Magos que os conduz no Reino e o Vingador que quer dominar o Reino e derrotar a Tiamat, mas para isso precisa das armas mágicas dos seis jovens para ampliar seus poderes. Disponível: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_\(s%C3%A9rie_animada\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_(s%C3%A9rie_animada)) < acesso 01/02/2014>

¹⁶ Disponível em: <http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm> <acesso 31/01/2014>

¹⁷ Mestre do jogo.

¹⁸ São conjuntos de regras que ensinam a criar personagens, histórias e a mecânica do jogo.

¹⁹ São o número de dados lançados para determinar o fracasso ou o êxito da ação da personagem. No sistema Storytelling são usados dados de 10 lados, chamados de D10.



Basicamente, o jogo todo é movido pelas escolhas dos personagens, interpretados pelos jogadores, que modificam a trama gerando novas situações. Fazendo uma rápida relação com o teatro o mestre seria o diretor e o jogador, ator; e o jogo, o teatro do improviso.

1.1. Criação da Personagem no Sistema Storytelling

As regras são estabelecidas antes do jogo e variam de acordo com o manual (livro), denominado Sistema. Para esta pesquisa o sistema abordado é o Sistema Storytelling²⁰ e os livros de pesquisa foram O Mundo das Trevas e o Mago, a ascensão. A mecânica desses livros é a interpretação, criação e a contação de histórias. O sistema Storytelling possui conjunto completo de regras e abrange outros cenários²¹ de ações dramáticas e é considerado o mais tradicional, o RPG de mesa²².

Escolhido o cenário e estabelecido à aventura é hora de criar a personagem. É através dela que o jogador vivenciará toda ação do jogo e garantir aventuras mais emocionantes. Saber identificar quem você irá interpretar é o primeiro passo para uma boa interpretação. Mas, para isso, é preciso criar o histórico do ser, o prelúdio, e é através dele que as personagens ganham vida no jogo.

Para isso o jogador precisa priorizar alguns pontos relevantes da história de vida social e psicológica da personagem, levando em conta as suas motivações e seus objetivos, pois são estes os elementos que levam a personagem a agir.

1.2. Ficha da personagem do RPG

Entre os vários sistemas de *Roleplaying Games*, como já falei a cima, o que predomina a interpretação/representação é o Sistema *Storytelling* onde a criação da personagem segue um processo que se divide em sete etapas²³ e são aplicados numa ficha: 1) Conceito de personagem; 2) Atributos; 3) Habilidades; 4)

²⁰ Versão atual do Storyteller. Possui vários sistemas, todos o que predomina é o esforço do jogador na interpretação do personagem.

²¹ O Mundo das Trevas (livro base); Vampiro: o Réquiem; Lobisomem: os Destituídos; Mago: o Despertar; Changeling: os Perdidos.

²² É chamado de RPG de mesa devido que os jogadores se reúnem ao redor de uma mesa para jogar. E a aventura toda é narrativa/descritiva.

²³ Livro O Mundo das Trevas 2009, p34.

Especializações da habilidade; 5) Modelo de criatura sobrenatural; 6) Benefícios dos atributos; 7) Vantagens. As características variam de acordo com sistema estabelecido.

Mundo das Trevas

Nome: _____ Conceito: _____ Crônica: _____
 Idade: _____ Virtude: _____ Fação: _____
 Jogador: _____ Vício: _____ Nome do grupo: _____

ATRIBUTOS					
Inteligência ● 0 0 0 0	Força ● 0 0 0 0	Presença ● 0 0 0 0			
Raciocínio ● 0 0 0 0	Destreza ● 0 0 0 0	Manipulação ● 0 0 0 0			
Perseverança ● 0 0 0 0	Vigor ● 0 0 0 0	Autocontrola ● 0 0 0 0			

HABILIDADES		OUTRAS CARACTERÍSTICAS	
Meritais (-3 se inepto)		Vantagens	
Ciências	00000	_____	00000
Erução	00000	_____	00000
Informática	00000	_____	00000
Investigação	00000	_____	00000
Medicina	00000	_____	00000
Ocupação	00000	_____	00000
Ofícios	00000	_____	00000
Política	00000	_____	00000
Físicas (-1 se inepto)		Desvantagens	
Armariento	00000	_____	_____
Armas de Fogo	00000	_____	_____
Brixa	00000	_____	_____
Condução	00000	_____	_____
Dissimulação	00000	_____	_____
Espórties	00000	_____	_____
Furto	00000	_____	_____
Sobrevivência	00000	_____	_____
Sociais (-1 se inepto)		Moralidade	
Astúcia	00000	18	0
Empatia	00000	9	0
Expressão	00000	8	0
Intimidação	00000	7	0
Marina	00000	6	0
Persuasão	00000	5	0
Socialização	00000	4	0
Trato com Animais	00000	3	0
		2	0
		1	0

Armadura (A) = Habilidade 11/78 (-3 Repetição) = Vantagens 7 = (a seleção do quinto critério em qualquer área como dois pontos) = Vitalidade = Vigor = Tamanho
 Força de Vitalidade = Presença = Autocontrola = Tamanho = 5 para humanos adultos = Líder = Dama ou Raciocínio, ou for maior = Mod. de Iniciativa = Dama = Autocontrola
 Dificuldades = Força = Dama = 5 = Moralidade Social = 7

Ficha de criação de personagem do sistema Storytelling (Livro Mundo das Trevas, 2009.p 35)

A personagem nasce no momento do preenchimento da ficha. Estas sete etapas se aliam aos valores de suas habilidades físicas, sociais, vantagens e desvantagens, onde cada uma destas assume um valor até 5 que serve para avaliar a capacidade as aptidões, habilidades e dificuldades do personagem, estas tornam mais fáceis ou difíceis suas interações com o mundo.

Dessa forma, o jogador passa a ter em mãos o molde da personalidade de sua criação, tornando mais preciso e natural a liberdade para que a criatividade entre em ação durante a narrativa.

De acordo com os itens da ficha apresentada acima, foram retirados três elementos básicos de características: **Conceito, Atributos e Habilidades,** e

complementadas com as definições do livro o Mago (2001, p.85) para a aplicação na construção da personagem para esta pesquisa, segue o quadro abaixo:

Conceito de personagem diz quem é a personagem – sua Natureza e Comportamento. Natureza: personalidade interior, “eu oculto”; Comportamento: agir perante a sociedade - seria uma espécie de máscara, como ela se apresenta para a sociedade.

Os **Atributos**: Envolvem as características básicas da personagem. Aquelas com as quais ela já nasceu ou foram desenvolvidas durante o crescimento. Os atributos são divididos em três tipos: **Físico**: força, destreza e vigor; **Social**: carisma, manipulação e aparência; **Mental**: percepção, inteligência e raciocínio.

As **Habilidades**: Envolvem todo o aprendizado, habitual e cultural da personagem. Todas as capacidades de ações se desenvolvem através das habilidades. Existem três tipos de Habilidades: **Talentos**: habilidades inatas; **Perícias**: conhecimento desenvolvido através do treino; **Conhecimentos**: estudos acadêmicos.

Assim, serão aplicados numa ficha que abrangerá os requisitos básicos para construção da personagem para o teatro, sendo que a mesma poderá ser alterada de acordo com a proposta de criação.

Depois de estabelecer as características vem o momento de analisar e experimentar o comportamento individual da personagem, sua relação com os outros personagens e com a pessoa que atua - nesse ponto o comportamento do atuante com a personagem é muito importante para perceber como determinada ação pode influenciar nas relações e sensações de criação e atuação.

Essa análise se torna o meio de conhecer, sentir a temperatura da personagem criando simulações de comportamento e experimentações. pois “um jogador que responde ‘não sei’ para questões sobre a vida da personagem ainda não o desenvolveu corretamente [...] por isso costuma ser útil escrever respostas curtas para essas indagações” (MAGO, 2001, p. 92).

Desse modo, a ficha serve para catalogar e organizar a vida da personagem. Nela deve constar sua trajetória e toda informação que possa contribuir para a construção da personalidade daquele papel que irá ser interpretado, portanto, os dados contidos na ficha auxiliam o jogador a tomar as decisões de acordo com a personalidade criada para aquela determinada personagem. E que cada atitude, palavra, gesto é consequência dos desejos e das motivações que foram prescritos e que também pode ser alterado ou não durante as partidas.

2. O que é o Sistema Stanislavski?

O sistema não é meu. Não inventei nada.
Apenas estou tentando anotar algumas coisas que é baseada nas leis da criação.
(Stanislavski)

Em meados do século XIX, o fazer teatral começou a exigir do ator um novo modo de representação que se aproximasse da vida real. Observando essa nova cena teatral, Constantin Stanislavski (1863 – 1938), pesquisou, desenvolveu e aprimorou técnicas teatrais já existentes e de suas experiências como ator e diretor, exercícios que auxiliassem o ator a trabalhar suas qualidades interiores, exteriores e físicas, cujo intuito era um novo modo de representação análoga da vida real.

Em 1898, Stanislavski junto com Niemirovitch Dântchenco²⁴ fundou o Teatro de Arte de Moscou – TAM Onde essas pesquisas foram aplicadas e desenvolvidas com os atores da companhia proporcionando um processo criativo árduo e minucioso de representar de forma orgânica os aspectos da vida da personagem. Esse processo resultou no sistema que revolucionou o trabalho do ator no século XX, o Sistema de Stanislavski.

Considerado como método, o sistema de Stanislavski propõe estudo teórico, técnico e prático das emoções, não como fórmulas engessadas onde o ator precisa seguir à risca, nem tão pouco uma receita para a criação perfeita do papel, mas técnicas, exercícios que auxiliem o ator a trabalhar seu principal instrumento cênico, o corpo, e dessa forma aproximar-se ao máximo a sua personagem da vida real.

De acordo com o pensamento de Stanislavski “o objetivo fundamental da nossa arte é criar vida interior de um espírito humano e dar-lhe expressão em forma artística” (2012, p.35). Portanto, para que isso ocorra o ator precisa estar consciente de suas ações, tendo um olhar mais humano a partir de si mesmo para o papel, se colocando no lugar dele: e se eu fosse o personagem, como agiria? Dessa forma o ator buscaria em si emoções, gestos, ações que possam ser adaptadas às características da personagem. Por isso, “não se pode criar sempre subconsciente e

²⁴ Vladímir Ivánovitch Niemirovitch-Dântchenco (1858 – 1943) - Diretor teatral, escritor, pedagogo e dramaturgo, cofundador do Teatro de Arte de Moscou com Constantin Stanislavski.

com a inspiração – um gênio assim não existe!” afirma Stanislavski (2012, p.35), pois o princípio de tudo é orgânico.

Os exageros de gestos, movimentos avulsos, caricaturas e estereótipos dão a vez a uma ação natural, onde o ponto de partida está na lei da vida orgânica que o indivíduo reage com as emoções contidas no seu interior e são expostas através dos seus pensamentos, falas, gestos, movimentos, motivações. Tudo tem relação aos acontecimentos vividos, tudo estar registrado e armazenado no nosso organismo. Preparar o ator para viver em cena toda essa veracidade precisa ser trabalhada dois elos importantes a Mente e o Corpo.

A natureza humana do papel, ganha vivacidade a partir do momento que o ator passa a estabelecer uma conexão entre a mente e o corpo. Onde o corpo passa a reagir às exigências proposta pela mente, mas para isso é preciso uma investigação que consiste em “treinar esse estado interior através de uma técnica plenamente consciente” (JANUZELLI,1992, p.10). Para isso é preciso explorar as ferramentas fundamentais da criatividade (ação consciente) e a inspiração (ações subconscientes).

A mente do ator precisa ser treinada diariamente para que o corpo possa reagir de acordo com as exigências propostas de forma coerente e precisa. Não se limitando, não sendo redundante, apenas reagindo dentro das circunstâncias reais.

Uma das partes do trabalho do ator provém da consciência mediata, precisa, objetiva. A outra parte surge de um estalo de ideia, *insight*. Às vezes o ator nem sempre conta com essa inspiração repentina, para isso é preciso saber trabalhar conscientemente, pois “a nossa arte, portanto, nos ensina, antes de mais nada, a criar conscientemente e certo, pois esse é o melhor meio de abrir caminho para o florescimento do inconsciente, que é a inspiração” (STANISLAVSKI,2012, p.35) quando a inspiração surge ela ajuda o ator a ser mais audacioso em cena improvisando determinadas ações.

Para que funcione Stanislavski sugere, a princípio, que comecemos pelo planejamento do papel consciente e depois encena-lo com verdade, assimilando a técnica psicológica de vivência do papel.

Por isso que começamos por pensar no aspecto interior do papel e em como criar sua vida espiritual com auxílio do processo interior de viver o papel. É preciso vivê-lo, experimentando sentimentos que lhe sejam análogos, cada vez que repetimos o processo de cria-lo (STANISLAVSKI, 2012, p.35).

O processo de vivenciar um papel estabelece uma interação do interior do ator para o interior da personagem explorando cada nuance que possa existir, tanto de semelhança como de diferença, para que não suma durante a entrada no palco e assim representar mecanicamente, esse processo não é fácil, “não é simplesmente apresentar a vida externa do personagem, deve adaptar suas próprias qualidades humanas à vida dessa outra pessoa e nela verter, inteira, a sua própria alma.” (STANISLAVSKI, 2012, p.35) essa interação passar por várias etapas de construção, umas delas é a emoção.

Entre as várias etapas de construção a emoção provoca no processo criativo a abertura das memórias externas e das memórias internas. As experiências contidas nessas memórias são condutoras para o estudo das emoções da personagem, que Stanislavski chama de memória emotiva.

O exercício de lembrar situações passadas ativa a mente a liberar determinadas emoções para o corpo que o ator pode recriá-la e revivê-la com a personagem, tornando dela a partir da circunstância na qual ela está vivendo.

Estudar as emoções e como ativá-las em cena ajuda o atuante a criar uma personagem livre de expressões engessadas e alimenta na imaginação do que seria o papel vivo.

As circunstâncias dadas são os fatos em que a personagem está inserida no tempo presente, passado e no futuro. Elas provocam a ação e a motivação para a personagem agir. Acreditar nas circunstâncias possibilita ao ator agir dentro dos desejos e motivações do papel tornando o objetivo da personagem como sendo dele, esse processo stanislavskiano chamamos de Fé Cênica.

Se na vida real, para convencer alguém da realidade do que inventamos temos que chegar a acreditar nessa realidade, imaginem como isso deve ser importante no trabalho de ator: adquirir a fé no que é irreal, inexistente! (KUSNET,1975, p.9).

Para isso o ator precisa conhecer bem quem irá representar, estudá-lo, pesquisar sua origem, criar um histórico, estabelecer pontos-chaves que motiva a personagem a trilhar seu caminho durante a peça e o principal saber onde e como aplicar as emoções trabalhadas durante os treinos nas cenas. “nada é de verdade[...] sempre devemos usar a imaginação, seja em coisas materiais, sejam em ideias. É preciso saber imaginar situações e acreditar nelas” (LEWIS, 1982, p.41).

Agora a personagem além de existir mentalmente e emocionalmente é preciso que ela exista fisicamente. Para isso, preparar o corpo para “receber” a personagem é de suma importância para o ator, ele precisa ter consciência de si mesmo, compreender a funcionalidade de cada parte do seu corpo e como utilizá-lo em cena.

O corpo é o seu maior instrumento de trabalho cênico. Por isso que Stanislavski fazia observações pertinentes sobre a preparação corporal, ele dizia que as pessoas, geralmente, não sabiam utilizar o corpo e a maioria possuíam posturas desleixadas, músculos flácidos, gestos avulsos e dicção incompreensível.

O ator precisava estimular durante o processo criativo o corpo a se redescobrir, a se desconstruir e reconstruir “temos de começar do começo e aprender: a andar, a falar, a ver, a agir” (STANISLAVSKI, 2013, p.99).

Assim como a criança, o ator tem de reaprender tudo desde o começo: a andar, a olhar, a falar. . .essa reaprendizagem exige uma grande doação e entrega daquele que a ela se submete: treinamento intensivo e contínuo; disciplina férrea; grandes reservas físicas e nervosas; rigoroso preparo e controle da aparelhagem físico vocal (JANUZELLI, 1992, p.13).

Os exercícios corporais servem para ativar funções que acabavam se tornando obsoletos devido a mecânica do corpo no dia – a –dia. O treinamento vem para quebrar essa mecanização que impede que o indivíduo possa reagir fisicamente com autenticidade.

Segundo Stanislavski precisamos pesquisar novas formas de andar, de gesticular, de se movimentar, de falar isso faz com que o ator desenvolva condições diferentes para o papel. Com o tempo e treino a mente grava essas descobertas e guarda numa espécie de banco de dados, quando o ator ao ensaiar o papel esses

arquivos se tornam reações das personagens e assim surgem os traços peculiares da mesma.

Por isso que muitos consideram o Sistema como uma espécie de manual prático para ser um excelente ator, mas na realidade Stanislavski desenvolveu uma nova forma de treinamento onde a base de tudo vem da própria vivência do ator. Seu desenvolvimento e sistematização está na pedagogia da formação do ator, onde a investigação a partir de si fugindo das repetições caricaturas e passam a ser mais criativas e espontâneas.

Essa nova pedagogia teatral, como ficou conhecida, teve abrangência para outras metodologias de experimentação no teatro do século XX. Surgindo assim uma nova figura o diretor-pedagogo, que se utilizava não apenas da peça dramática, mas também de propostas estéticas, poéticas e políticas.

2.1. O que é método do Sistema Stanislavski para o trabalho do ator?

Então, o que seria o método? Qual a serventia do método para o trabalho do ator? Primeiramente busquemos o significado da palavra método para depois associá-lo ao ator.

De acordo com o dicionário Essencial da Língua Portuguesa, método significa ordenação de tarefas, procedimentos ou etapas para atingir um objetivo; organização, ordem, modo de proceder, modo particular ou pessoal de fazer alguma coisa; programa, processo, técnica (SACCONI, 2001, p.608). Ou seja, podemos considerar o método como um conjunto de regras ou normas que devem ser seguidas para um determinado fim.

Considerando o seu significado, o ator pode durante os ensaios criar um método próprio ou utiliza de um método provindo do diretor. Contudo que seja eficaz para o trabalho do ator na busca do aperfeiçoamento da criação do personagem, sempre relacionando as pesquisas tanto do texto literal como a preparação física e a caracterização.

Segundo Kusnet o método pode ser utilizado:

[...] como um sistema de estudos e pesquisas, exercícios de recurso físicos e emocionais que o ator pode desenvolver e dominar para transformar seu trabalho num processo racional e lógico, passível de ser dominado e conduzido, elementos consciente que consigam inclusive provocar o que está aprisionado no inconsciente (para que, segundo seu pensamento imponha-se a qualidade fundamental do ator: convencer o espectador da realidade do que se inaugurou) (1975, p.6).

O ator precisa estabilizar bases de estudo, horários, experimentações, não só durante os ensaios, mas também antes e depois que resulte num objetivo fazer com que o público acredite nas ações do personagem. Mas para isso precisa de um meio que é o processo criativo, este por sua vez é considerado subjetivo, por trabalhar os aspectos que se passam no interior do espírito, na consciência pessoal e na busca das emoções da personagem. Por isso que o método aprimora os conhecimentos, ajuda a criar possibilidades de interpretação possibilitando uma nova realidade, a realidade cênica.

O método nesse caso, ajuda na disciplina do ator. Isso não significa que torne o processo criativo algo mecânico, pois podemos considerar a arte de fazer teatro livre dessas “opressões” onde somos colocados a aprender por cartilhas e tabuadas. Mesmo porque a criatividade e a imaginação são os nossos meios mais preciosos de aprendizagem.

Se compararmos o método artístico com o método para ciências, teríamos que seguir rigorosamente as regras tornando as absolutas e invioláveis...

Ao começar a estudar uma arte, todos têm o direito de duvidar e de aplicar sua própria concepção sobre a essência da arte em questão. Mas nos estudos de uma ciência o aluno deve respeitar rigorosamente as normas estabelecidas. Seria um absurdo inconcebível se alguém, ao começar a estudar física nuclear ainda duvidasse da lei da gravidade. Mas não seria nenhum absurdo duvidar das leis que devem reger a Arte Dramática. Ninguém pode provar a inviolabilidade de certas normas da arte que, no momento, são reconhecidas pela maioria como universais: para alguns elas são invioláveis, para outros, apenas uma das formas de expressão teatral (KUSNET, 1975. P.3).

Questionar o que a arte tem para oferecer é um dos caminhos de evolução para o ator, proporcionando ao mesmo a ruptura da mecanização. Para tanto o processo de construção e do conhecimento durante os ensaios/aulas parte do diretor/professor, o ator/aluno nesse momento é apenas o receptor, e absorve, modifica e a adapta esse conhecimento.

Em um segundo momento o diretor/professor torna-se o mediador entre o ator e a personagem, intervindo quando há necessidade de forma corretiva ou instigando nas ações criativas, pois cabe ao ator colocar em prática as técnicas e os exercícios que associará as diversas dimensões sociais, culturais, físicas e psicológicas que irá compor a personagem; Já no terceiro momento o diretor é apenas o observador, e a relação passa a ser da personagem com a plateia, onde quem controla a ação é o ator/aluno. Os exercícios e jogos buscam alimentar esse processo de construção e do conhecimento para alcançar o resultado satisfatório.

Este processo é progressivo, investigativo, sensitivo, de reestruturação, adaptação, assimilação e compreensão. O ator precisa se olhar, se perceber e se conhecer, pois ele traz consigo uma carga de vivência e conhecimento, quando essa carga é confrontada com a carga da personagem poderá ocorrer um determinado desequilíbrio, e o treino ajudará a lidar com esse desafio de ser o outro. Então, assim que o ator encontrar esse equilíbrio estabelecerá a organicidade de representar o espírito humano.

Sendo assim, essas atividades desenvolvidas pelo ator, em seu processo constante de criação, permitem que seu desafio em ser outro, tenha a consciência de que vai falar das qualidades e defeitos do ser humanos, buscando a reproduzir em cena a natureza humana. Esse processo provoca um mergulho dentro de nós mesmos, da nossa própria natureza, revivendo experiências passadas buscando na nossa memória emotiva sensações que possam ser associadas às da personagem e assim construindo um aspecto físico e emocional que caracteriza o papel. O ator precisa se desconstruir para reconstruir, isso acaba se tornando necessário para a interação da vivência com o todo.

2.2. Processo de criação da personagem no sistema Stanislavski

A construção de um personagem para o teatro, de acordo com nosso autor, parte do primeiro contato do ator com a obra. De início a relação do ator com o papel é pessoal e intransferível, porque neste momento começa a oscilar as primeiras visões, sensações, conceitos ou ter reação nenhuma, isso varia de ator para ator. Segundo Stanislavski “as primeiras impressões têm um frescor virginal. São os

melhores estímulos possíveis para o entusiasmo e o fervor artístico” (2012, p. 21). Baseado nesse conceito stanislavskiano, considero esse período de leitura a fecundação para gerar descendentes que originará um ser a partir de três etapas importantes: “estudá-lo, estabelecer a vida do papel e dar-lhe forma” (STANISLAVSKI, 2012, p.21).

Antes de tudo, o ator deve estar livre de qualquer preconceito, de rótulos, de ideias, formas pré-concebidas. Deve estar aberto para receber o que o autor propõe no texto para, assim, se conectar ao estado espiritual do papel. A relação das emoções do ator e o seu novo papel define boa parte do trabalho preparatório para a construção da imagem da personagem tanto no quesito psicológico, como social e entender com mais clareza as “circunstâncias externas e internas das condições de vida do papel” (STANISLAVSKI, 2012, p.22).

Segundo nos afirma Stanislavski, durante a criação do personagem, devemos tomar cuidado com a opinião de terceiros, pois a mesma pode nos desviar de nossas intenções, “relação estabelecida naturalmente entre as emoções do ator e o seu novo papel. Portanto, durante seu primeiro contato com uma peça, o ator deve evitar ao máximo possível as influências estranhas” (STANISLAVSKI, 2012, p.22). Tais opiniões podem permitir que o ator fique preso a uma concepção que não é sua e que durante o processo não renda um trabalho satisfatório de criação.

Após algum tempo de preparação, tendo o ator suas ideias bem mais elaboradas e concretas do que pode ser sua personagem, poderá se beneficiar das opiniões alheias sem que interfira por completo ação criativa. Ressaltamos que, como todo processo de criação, há perigos perante a leitura, o ator precisa estar consciente de que elas não são absolutas e que no decorrer do processo criativo haverá modificações, podendo ser expandidas e experimentadas de formas distintas, ou seja, serão lapidadas durante os ensaios para que não se torne atuações fracas e estereotipadas.

Após esse primeiro contato com as ideias da obra chega o segundo passo, identificar qual o papel que a ser representado. Quem ele é? De onde vem, para onde vai? Quais os seus objetivos? Quais as suas motivações? Indagações que se

tornam a chave dourada para todo processo criativo, ou seja, são perguntas que poderá ser retirada do texto que abrirá o caminho para o desenvolvimento do histórico da vida da personagem com o auxílio do método escolhido para esse processo.

Quando o ator estuda a personalidade da sua personagem e passa acreditar no que está acontecendo, a atuação passa a ser mais verdadeira, pois de acordo com Lewis (1982) “há muitas situações que ficam fora da experiência pessoal do ator, mas ele tem de trabalhar ‘como se’ ele já as tivesse experimentado” (p. 39).

O estudo dentro do processo preparatório do trabalho do ator tem como início a análise das partes e dos vários segmentos da obra e da vida do personagem, dessa forma ficará subentendido detalhadamente as circunstâncias determinadas que se tornará o material de pesquisa, proporcionando a busca de mais materiais para a criação. Entretanto, haverá partes que ficarão incompreendidas por isso,

No processo da análise, fazem-se pesquisas, por assim dizer em toda a amplitude, extensão e profundidade da peça e de seus papéis, suas porções individuais, as camadas que a compõem, todos os seus planos, a começar pelos exteriores, mais evidentes, e terminando nos níveis espirituais mais profundos, mais íntimos. Para isso é preciso dissecar a peça e os seus papéis. É preciso sondar suas profundidades, camadas por camadas, descer a sua essência, desmembrá-la, examinar separadamente cada porção, rever todas as partes que antes não foram cuidadosamente estudadas, encontrar os estímulos ao fervor criativo, plantar, por assim dizer, a semente no coração do ator (STANISLAVSKI, 2012, p.29).

Esse detalhamento é dado pelo autor como fatos que desencadeia toda a dramaturgia. Os fatos podem ser listados tornando-se um conjunto do tempo presente da peça. Porém, todo presente tem seu passado, que faz com que a personagem viva essas motivações e é claro tenha uma perspectiva de futuro.

Gostaríamos de deixar claro que o que prevalece para a análise artística é o sentimento, o cérebro busca estímulos criadores que adentre na criatividade subconsciente e dessa forma aflorar não só o sentimento do ator como também trabalhar o sentimento do papel. Estimulando o ator a um entusiasmo que Stanislavski (2012) chama de ardor artístico “à medida que o ator se entusiasma, vai entendendo o papel, e à medida que vai entendendo, fica ainda mais entusiasmado” (p.28).

3. Experimentos com RPG na criação cênica

O processo de experimentação ocorreu durante a disciplina Exercício da Cena II – Interpretação, no curso de Licenciatura em Teatro da UFPA, ministrada pelo prof. Me. Edson Fernando, no ano de 2013. A disciplina abordou o conceito de Interpretação a partir das concepções dos teatrólogos Constantin Stanislavski e Bertolt Brecht, resultando na aplicação de pelo menos um exercício-jogo de cada autor estudado, verificando a sua aplicabilidade didático-pedagógica.

A avaliação de conclusão teve dois eixos, o teórico: trabalho escrito; e o prático: Cena-Demonstração. O texto trabalhando em sala de aula foi Boca de Ouro, do jornalista e dramaturgo brasileiro, Nelson Rodrigues (1912 – 1980). Sendo assim, para cena-demonstração contei com a participação dos alunos da turma, Antônio Silva como narrador e diretor; e Diego Santos, jogador e o personagem Leleco.

A peça teatral Boca de Ouro (1959) é dividida em três atos, os quais são contados pelas lembranças da personagem Guiomar (Guigui), onde cada ato possui uma versão. A obra possui uma escrita particular que relata uma das realidades sociais através de personagens ricos em paradoxos, levando ao leitor a uma leitura sobre as questões miseráveis da condição humana, provocando profundas discussões sobre o ser humano e quebrando tabus.

Desse imaginário literário de mazelas humanas, surge Celeste cheia de nuances de personalidade, emoções e distúrbios, por tanto, considerada por mim adequada para aplicação do prelúdio do RPG para a construção da personagem no teatro.

3.1. Quem é Celeste?

Celeste é uma personagem teatral, concebida como já citado para a conclusão de disciplina, em sua concepção de criação, usamos como metodologia as seguintes etapas, experimentado em sala de aula na ETDUFPA, a qual descrevemos a seguir:

O processo ocorreu dentro de um exercício proposto na sala 05, dividido em seis etapas: I - Leitura do texto dramático; II - Descrição da cena; III - Análise crítica da cena; IV - Ação proposta para atuação do papel; V - Jogo equivalente da cena; VI -

proposta de cena. Classificados em dois blocos: Trabalho de mesa: I, II, III, IV; Laboratório: IV, V, VI.

3.1.1 Trabalho de mesa

- I. Primeiro contato, uma leitura branda do texto Boca de Ouro. Levando-nos a escolha da personagem e a seleção de fatos que possam caracterizar a personalidade tanto no quesito psicológico como no social, resultando em um breve histórico que auxiliará na composição da **personagem**: Personagem: Celeste; Aos 10 anos de idade foi morar num internato; Serviu de empregada para as outras meninas; Foi humilhada; Complexo de Inferioridade; Casada; Tem marido desempregado; Falecimento da mãe; Tem um amante; Fã de Grace Kelly; Tem horror à pobreza e sua motivação é ser rica para ninguém poder mais humilhá-la.

- II. Após ver Celeste com o amante, Leleco espera por sua mulher em casa portando um revólver. Ao chegar, Celeste age normalmente, ignorando Leleco, e o mesmo a põem contra parede exigindo que fale a verdade ameaçando-a de morte. Lentamente Celeste olha para Leleco, observa com concentração. Numa explosão de todos os sentimentos ressentidos guardados no seu mais fundo âmago, Celeste conta sua vida miserável.

- III. Celeste revela sua verdadeira natureza de quem traz consigo, no seu mais íntimo, todo ressentimento que aprisiona desde infância. Abrindo devassidão psicológica que a personifica através de suas facetas de conquistas. Celeste é uma dessas mulheres que desdenha da sua realidade e para poder realizar seus sonhos se desprende de qualquer pudor, normas e comportamentos sociais. A cena em que é pressionada a afirmar para Leleco que possui um amante leva a personagem ao êxtase de nuances de furor, fraqueza, humilhação e orgulho que desnuda a real condição humana de Celeste.

- IV. A criação da ficha de personagem, prelúdio, contendo informações do histórico de vida da Celeste.

3.1.2 Laboratório

- IV. A aplicabilidade da ficha de personagem na cena.
- V. A instrução para os demais participantes, Antônio Silva e Diego Santos, de como ocorre uma partida de RPG de mesa e como será apresentado para o resultado de conclusão.
- VI. A apresentação adaptada do Terceiro Ato, páginas 44 a 47 em dois momentos: na primeira uma partida de RPG e outra num ensaio de teatro.

3.2. Cena-demonstração

Nessa primeira parte da cena-demonstração o objetivo foi demonstrar como é uma partida de RPG de mesa. Tendo os alunos como jogadores, cada um fazendo o seu papel dentro das regras do *RolePlaying Game* e estabelecendo o cenário.

Versão RPG: Antônio (narrador), Hilssy e Diego (jogadores)

Narrador: Celeste se olhou no espelho e resmungou, como de costume, que não deveria ter nascido, pois tudo saía ao contrário do esperado. Observou o pequeno quarto/sala onde mora, com um olhar analítico calculou automaticamente o local, pensou enquanto pegava a chave sobre a cama...

Jogadora: Celeste respirando fundo diz "Vamos Celeste, é apenas mais um dia do resto da sua vida", mas, por um instante hesitou "Isso é loucura. Não sou mulher de companhia". No entanto as lembranças de infância do internato instigam a cobiçar tudo o que não tivera. E num único suspiro seguiu.

Narrador: O mundo parecia inclinar e explodir. Acelerou o passo e adentrou num Chevrolet *Bellair*. Por ironia da vida, da maldita vida de Celeste, uma lotação emparelhou o carro e sem perceber seu marido à observava, sua promiscuidade.

Jogador: Observou tudo e ficou planejando a melhor forma de fazer a Celeste confessar sua traição. Seguiu direto para a casa e ficou a esperar Celeste, portando um revólver.

Jogadora: Celeste ignora Leleco e age normalmente.

Jogador: Leleco sentado na cadeira da cozinha com a arma em cima da mesa observa a frieza de sua esposa e pergunta por onde ela andava?

Jogadora: Celeste desconversa "você chegou cedo? Quer alguma coisa para comer?".

Jogador: Leleco pergunta novamente, mas agora num tom mais agressivo ele avança nela colocando ela contra a parede exigindo que contasse toda a verdade. - Tu tens um amante, diga.!

Jogadora: - Não sei do que está falando.

Jogador: - Vamos...diga quem é o homem que está te comendo - segurando firme o braço dela.

Jogadora: - Deve estar variando... bora me solte, está me machucando- olhando assustada para a arma.

Jogador: nessa hora Leleco ameaça com a arma e dá uma tapinha na cara dela que faz com que ela caia no chão Jogadora: Você nunca me bateu?

Jogador: Confessa sua putinha, anda! Apontando o revólver

Jogadora: Celeste ainda tenta negar, mas acabou afirmando, com tom gozoso - Sim, é meu amante.

Narrador interrompe para jogar a sorte de Celeste, se cair cara Leleco atira, coroa Leleco desiste...

Jogador: Ainda com sangue nos olhos, Leleco desiste, por hora, de atirar na sua amada vadia. Mas diz que jogou no bicho e se

ganhar ira embora deixando ela na miséria da mesma forma de quando a conheceu, só para ela sentir saudade do corno, mas caso perca, mandara ela para o inferno para ser comida pelos demônios... Leleco despenca na cadeira e com a voz abafada pergunta o que levou ela a trair.

Jogadora: Celeste levanta e lentamente olha pra Leleco. Ela afasta, começa se limpar e numa explosão de sentimentos ressentidos, magoas, fracasso humilhações começa a conta sua vida miserável. - Eu não casei com você por amor, não. (riso abafado) casei por necessidade. Casei pra sair, pelo menos tentar sair do lugar podre onde vivia. Passei anos da minha vida sendo empregada das garotas finas da sociedade, meu sonho era ser que nem elas, fazia de tudo só pra ter as roupas, calçados que elas não queriam mais. Os homens riam de mim, nenhum me desejava.



Figura 1: Cena-demonstração Versão RPG. Fonte: Priscila Puentes (28/11/2013)



Figura 2: Cena-demonstração – Versão RPG -Fonte: Priscila Puentes (28/11/2013)

Nas imagens 1 e 2 demonstra a apresentação da cena-demonstração que foi descrita acima, onde Antônio (lado esquerdo) inicia a narrativa expondo aos jogadores os acontecimentos que antecedem a briga do casal, logo em seguida acontece o diálogo dos jogadores/personagens Diego/Leleco (no centro) e Hilssy/Celeste (lado direito). Os diálogos acontecem através da narrativa improvisada, mas mantendo a ideia original do texto.

Versão ensaio: Antônio (diretor), Diego (Ator), Hilssy (atriz)

Nesse segundo momento, a cena-demonstração se torna em um ensaio de teatro. A cena apresentada foi a mesma cena, a diferença foram o diálogo que utilizamos o texto original e houve a interação física dos atores através de seus personagens (já que no RPG de mesa as interações são expostas pela narrativa).



Figura 3: Cena-demonstração Versão Ensaio. Fonte: Priscila Puentes (28/11/2013)

Na imagem 3, o Antônio (sentado) faz papel do diretor, neste caso, cuja função era dirigir os atores Diego e Hilssy (em pé). Aos atores, coube colocar em prática as ações que antes foram apenas narradas, trazendo para o corpo dos atuantes toda verdade dos personagens.

Devido a primeira demonstração, a consciência cênica de atuação foi mais coesa, sabíamos onde estávamos, quais eras circunstâncias e o exato momento de expandir/contrai o corpo, principalmente nos momentos emotivos. Porém, as falas improvisadas ficaram recorrentes fazendo com que voltássemos diversas vezes ao texto escrito, prejudicando a concentração e a energia. Posso considerar isso como um fator a parte já que não era de fato um ensaio e sim uma simulação e, também, devido ao tempo curto de preparação.

3.3. Ficha da personagem Celeste

FICHA DA PERSONAGEM

Nome: Celeste Sexo: Feminino Idade: 25
Estado Civil: Casada Nacionalidade: Brasileira
Nome da peça: Boca de Ouro Atuante: Hilssy de Nazareth
Natureza: Dissimulada; gananciosa; interesseira.
Comportamento: Dona de casa; Esposa fiel.

ATRIBUTOS

FÍSICO: Força mediana; Agilidade manual.
SOCIAL: Manha; manipula para obter vantagens; Bonita, porém com aspecto desleixado.
MENTAL: Capacidade de concentração e determinação; possui facilidade de memorização; raciocínio lógico.

HABILIDADE

TALENTO: Instinto de sobrevivência: se apropria de truques para adaptar em qualquer ambiente
PERÍCIAS: Manusear objetos pontiagudos agulhas, tesoura, facas
CONHECIMENTO: Mundano.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS: Persistente
DESVANTAGENS: Iludida
MEDO (FOBIA): permanecer pobre.
MOTIVAÇÃO: ser rica para ninguém poder humilhá-la
SONHO: Conhecer Grace Kelly
DEFEITOS: manipular, culpar, chantagear e utilizar diversos argumentos para conseguir o que quer; persuasão.

HISTÓRIA

Celeste é uma mulher nascida e criada no Rio de Janeiro, desde pequena sofreu com a discriminação social. Era humilhada pelas meninas ricas do internato que faziam dela de empregada. Casou-se com Leleco, mas continha uma relação extraconjugal com Boca de Ouro, com quem acreditava que poderia lhe tirar da vida miserável, tornando-a uma mulher de poses e assim poder conhecer a artista Grace Kelly, de quem era fã. Entretanto o destino mais uma vez resolveu brincar com Celeste.

3.4. Vestir a personagem

A proposta de caracterização para a Celeste teria como indutor a atriz Grace Kelly (1929 – 1982) de quem a personagem é muito fã. Grace Kelly era considerada uma das mulheres mais lindas do cinema americano, sempre esbanjando elegância e talento.

Num primeiro instante não conseguia imaginar Celeste de forma elegante, requintada, pois a realidade dela, crua, suburbana, sem dinheiro não condiz com que esse nível social. Então, codifiquei os adjetivos elegância e talento, e trouxe para a vida da Celeste.

Partimos do ponto da elegância atribuindo aos gestos e a compostura, buscando unir a admiração pela atriz norte-americana e o que aprendeu no internado sobre modos de se comportar. Então, precisei trabalhar postura e andar leve, porém marcado, cabeça meio baixa, olhar dissimulado, os gestos das mãos eram sutis mesmo elas sendo calejadas, mesmo aparentando ter um aspecto físico meio relaxado, ela sabia trabalhar a sensualidade quando achava necessário. Seguimos como o Talento que atribuo a persuasão, era o que fazia de Celeste uma mulher astuta e malandra.

A caracterização da personagem ainda contava com maquiagem básica, rímel para deixar os olhos expressivos e penetrantes, seu sorriso discreto que rebucha o canto da boca ganha um toque de sedução sempre que usava um simples batom vermelho que realçava seus grandes lábios. Se apropriou do cabelo para emanar pequenas destilações de charme ao ajeita-lo. Segue abaixo o esboço da vestimenta de Celeste.

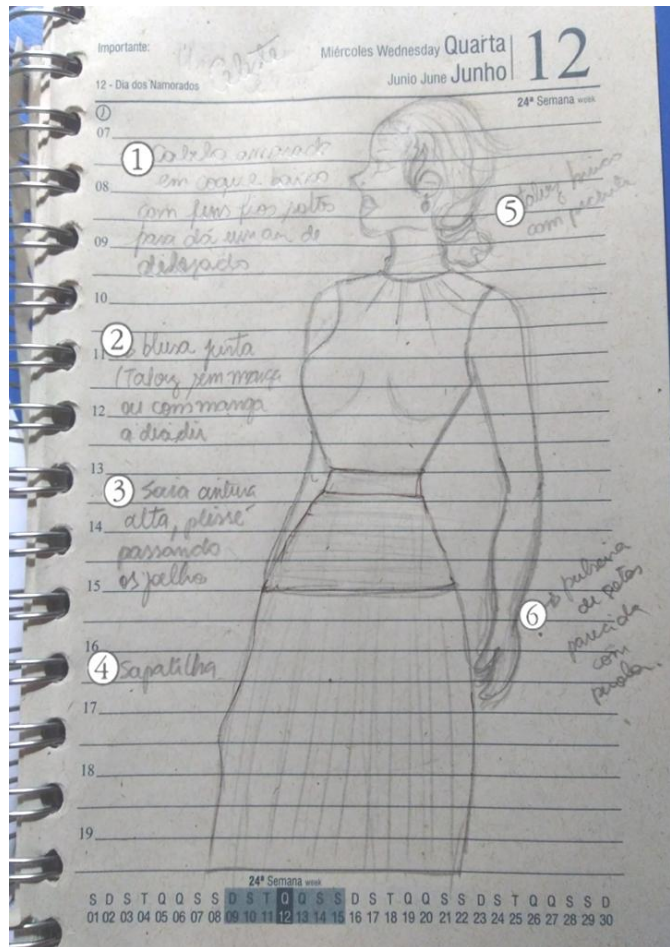


Figura 4: Proposta para vestimenta de Celeste. Fonte: Hilssy de Nazareth - 2013

- 1- Cabelo amarrado em coque baixo com fios soltos para dar um aspecto de desleixo.
- 2- Blusa justa que modele os seios (manga não definida)
- 3- Saia cintura alta, plissê, altura dos joelhos.
- 4- Sapatilha
- 5- Talvez brinco de pingente
- 6- Pulseira em gotas (pérola)

Por fim, essa ideia ficou apenas registrado nesta pesquisa, já que não cheguei a vesti-la, no sentido de caracterização, devido ao processo de greve das instituições federais e logo após curto prazo de conclusão do semestre perdido.

4. E aí, vamos jogar?

Posso dizer que o ser humano sempre brincou de “ser o outro”. Na infância usamos a imaginação para criar as mais diversas brincadeiras desde projetar uma animação em objetos inanimados até as brincadeiras de “polícia e ladrão”, ou se fantasiar de super-herói, sem contar que uma boa história, também nos levar ao mundo do faz-de-conta, tudo começa pela mente, pela nossa imaginação e o resto é só diversão.

O Roleplaying Game vive literalmente no imaginário e nas histórias que são contadas durante as partidas, as ações são expostas através das palavras que nos ajuda a vivenciá-las, numa livre improvisação. Improvisar é uma técnica das artes cênicas, que também permite ao seu jogador criar um corpo, um texto, numa sequência livre, despertando neste jogador/ator sua criatividade através da imaginação.

Como elemento para análise deste trabalho, usamos a personagem Celeste que em sua criação usa os métodos do sistema Stanislavski e do Sistema de regras do RPG, criando diálogos, conceitos e práticas, onde um jogo dramático como RPG pode se tornar um recurso interdisciplinar, auxiliando o ator a desenvolver novas formas, possibilidades para a criação da personagem.

Destas experimentações, temos, como resultado um fichamento dos dados retirados do texto, que auxiliou a compor Celeste. A ficha da personagem, para mim, se tornou o primeiro passo para eu sentir o “se” - que Stanislavski chama de condicional mágico, onde o ator passa a imaginar, vivenciar as situações do papel contidas no texto dramático - o elemento fundamental para criar, pois a partir dessa catalogação pudemos ter a dimensão de quem eu ia interpretar e a clareza das ações.

Para a atuação teatral a ação é expressa não somente pelas intenções das palavras, mas também no nível psicológico, quando o ator passa a ter a compreensão de vida da personagem se colocando no lugar da mesma através dos sentidos, das ações, do corporal e da vestimenta proporcionando dessa forma a organicidade da atuação.

Neste trabalho, concluímos que a partir do método apresentado aqui e experimentador por mim, percebemos que as formas usadas para aguçar a criatividade, através de exercício de imaginação, da espontaneidade, tornam-se fundamentais para o conhecimento de si e para o estabelecimento das relações ator e espectador.

A ficha de personagem proporciona ao atuante uma consciência cênica que o auxilia na profundidade existencial da vida da personagem, pois o objetivo do ator é poder aflorar esse ser de forma humana e artística e para isso uma boa pesquisa e a catalogação dos dados referentes aos históricos social e psicológico aplicados de forma coerente contribui para o entendimento das motivações e o para o objetivo maior da personagem. Para esse aspecto, considero como ponto positivo o processo de construção de personagem utilizando o RPG como mais um método pedagógico teatral.

Entretanto, ressalto que não se pode esquecer que a ficha de personagem não é um macete, uma muleta para o ator e sim um auxílio para este na construção de sua personagem durante o processo criativo. Portanto é preciso ter o conhecimento do todo: o texto, as ações de cada cena, se eu corpo, do corpo para a personagem, da relação dos atores.

Assim sendo, acreditamos que o jogo RPG, assim como o sistema Stanislavskiano, proporciona ao ator, indutores para o estudo de técnicas, que possam revelar as emoções que desejamos passar com a personagem, permitindo que o artista acredite no trabalho que está sendo encenado, apresentando o que o personagem quer, quais são os seus pensamentos e suas vivências.

5. Referências

Construção e Utilização de Prelúdios: <http://www.rpgonline.com.br/> e <http://www.rpgnaescola.com.br/> <Acesso em 10 nov.2013>

BARROSO, Yasmin. **Estereotipo e Stanislavski na construção da personagem Carla em 3x4**. Mestrado. Universidade de Brasília UNB – 2015.

GUIMARÃES, Danilo Silva; SIMÃO, Livia Mathias. **A Negociação Intersubjetiva de Significados em Jogos de Interpretação de Papéis**. Psicologia: Teoria e Pesquisa Out-Dez 2008, Vol. 24 n. 4, pp. 433-439 Universidade de São Paulo

Histórico do RPG Disponível: <https://www.rpgeduc.com.br/rpg/historico/> < Acesso em mar. 2017>

JANUZELLI, Antônio Janô. **A Aprendizagem do ator**. 2º ed. Ed. Ática – São Paulo, 1992.

KUSNET, Eugênio. **Ator e o Método**. Rio de Janeiro. Serviço Nacional do Teatro, 1975.

LEWIS, Robert. **Método ou Loucura**. Tradutor: Bárbara Heliodora. 2ed. 1982

Mago: A Ascensão. Tradutores Douglas Ricardo Guimarães, Otavio Augustus Ferreira Batista Gonçalves. São Paulo: Devir, 2001.

O Mundo das Trevas: livro de regras do sistema Storytelling; [tradutores Maria do Carmo Zanini e Marcelo. Suplicy]. – São Paulo: Editora: Devir. 2009. – (Storytelling, Mundo das Trevas)

RPG (Role-Playing Game) Disponível: <http://brasilecola.uol.com.br/curiosidade/rpg.htm> <Acesso em 31/01/2014>

RPG Acadêmico: banco de teses e dissertações brasileiras sobre RPG <http://rpgacademico.blogspot.com.br> <Acesso em 08 jan. 2013>

RPG e Educação. <http://www.rpgsimples.blogspot.com.br/> <Acesso em 10dez 2013>

RPG e Literatura – Márcia Juraci Ferreira. Versão online – ISBN 978-85-8015-053-7 Caderno PDE.

Disponível: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/pr_educacoes_pde/2009_fafipar_portugues_md_marcia_juraci_ferreira.pdf <Acesso em 04/04/2014>

Role Playing Game como jogo dramático aplicado à educação. Vanessa Martins de Lima. Faculdade Mozarteum de São Paulo, 2006.

Disponível <https://pt.scribd.com/document/48951783/RPG-e-teatro-educacao> <Acesso em 10 nov. 2013>

RODRIGUES, Nelson. **Boca de Ouro**: tragédia carioca em três atos: tragédia carioca/ Nelson Rodrigues; roteiro de leitura e nota de Flávio Aguiar 2º ed. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

SACCONI, Luiz Antônio. **Dicionário essencial da língua portuguesa/** Luiz Antônio Sacconi. – São Paulo: Atual, 2001.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam**: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o ROLEPLAYING GAME e o *Process Drama* / André Sarturi. – 2012. Programa de Pós-Graduação em Teatro – UDESC Mestrado – teatro.

STANISLAVSKI, Constantin. **A criação de um papel**. Tradução: Pontes de Paula Lima. 17ª ed. - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

_____. **A construção da personagem**. Tradução: Pontes de Paula Lima. – 22ª ed. - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

_____. **A preparação do ator**. [recurso eletrônico] / Tradução: Pontes de Paula Lima. – 1ª ed. - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

SIMOES, Edson. **A construção da personagem no teatro pelo olhar da Psicologia Social**. Encontro: Revista de Psicologia v.13, nº19, Ano 2010. p 33-53