

## O TRABALHO DO DIRETOR COM O MÉTODO DA ANÁLISE ATIVA EM DIÁLOGO COM O RPG: UMA EXPERIMENTAÇÃO CÊNICA ATRAVÉS DE PERSONAGENS FEMININAS SHAKESPEARIANAS

Vitor Hugo Moreira Lima Compadre (PIC/CNPq/UEM), Martha Dias da Cruz Leite (Orientador), e-mail: mdcleite@uem.br

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas/Maringá, PR.

### Linguística, Letras e Artes - Artes

**Palavras-chave:** Análise Ativa, RPG, Direção Teatral.

### Resumo:

A presente pesquisa teve como objetivo investigar procedimentos metodológicos para criação de uma peça de teatro virtual, com base no diálogo entre a Análise Ativa de Stanislavski e elementos advindos do RPG. A pesquisa resultou na montagem da peça *Complexo de Ofélia*, disponibilizada ao público em formato digital. Além disso, apresenta uma discussão teórica de conceitos essenciais à pesquisa, descreve os caminhos metodológicos adotados e, por fim, tece uma reflexão sobre os processos de criação cênica em formato remoto. Como resultado, se observou que os elementos advindos do RPG, em diálogo com o método da Análise Ativa, foram promissores em consolidar uma prática de ensaio totalmente remota diante das necessidades impostas pela virtualidade. Se conclui, portanto, que, apesar de todas as dificuldades e das limitações evidentes que um processo de criação teatral em modo remoto adquire, o diálogo proposto entre a Análise Ativa e o RPG revelou ser um caminho metodológico possível para lidar com as necessidades específicas de processos criativos de teatro em ambiente virtual.

### Introdução

A presente pesquisa analisou o processo de criação cênica do espetáculo *Complexo de Ofélia*<sup>1</sup> - criado, produzido e apresentado de maneira remota. Para uma melhor investigação, o pesquisador se colocou na posição de diretor da peça encenada. A princípio o projeto ocorreria de maneira presencial, porém devido a pandemia provinda do COVID-19, o projeto foi remodelado e adaptado para o novo contexto.

1 Peça “Complexo de Ofélia” segue disponível na plataforma digital através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=NPJS4FQAyNE&t=826s>

Durante o período de pandemia foi visível a crescente produção do teatro feito de maneira remota, ou o chamado *teatro virtual*. O conceito de teatro virtual é definido por Catalão (2016, p. 95) como “textos ou outros materiais que expandem a experiência teatral para além do evento único e efêmero de sua realização cênica”. Desta forma, o *teatro virtual* se pautaria principalmente na duração do que é apresentado e registrado, deixando de lado a efemeridade da ação teatral, ampliando, desta forma, os limites de uma experiência teatral. Se compreendeu, portanto, que “a participação no teatro é a sua essência” (ARCOVERDE, 2008. p. 603); ou seja, a efetiva participação do ato teatral por parte do público, dos atores, dos diretores e dos técnicos, é o elemento configurador do acontecimento teatral, posto que todos estão dentro do exercício cênico, ainda que por meio de uma presença que transcende o espaço físico e se concretiza na consciência através dos recursos tecnológicos.

A pesquisa verifica como o método da Análise Ativa pode ser empregado em um processo remoto de criação cênica, e como esse método pode se relacionar com elementos advindos do RPG - jogo no qual cada jogador cria um personagem, dentro de um universo ficcional composto por regras definidas e conduzido por um jogador que assume o papel de *mestre*. A dinâmica geral do jogo RPG funciona da seguinte forma: o mestre prepara a narrativa e vai apresentando aos poucos situações que os personagens precisam resolver; os personagens, conforme as habilidades individuais e por meio de interpretações improvisadas, apresentam ideias para solucionar o problema apresentado pelo mestre, atravessados, ainda, por uma dinâmica com dados, que determinam as chances de sucesso ou fracasso da tentativa.

O processo foi guiado, sobretudo, por elementos provenientes do método da Análise Ativa, concebida por Constantin Stanislavski (2012) e aprimorada por seus discípulos e alunos, além de pesquisadores do legado do diretor russo. Segundo Stanislavski, a junção dos elementos internos e externos na qual o ator trabalha, durante um processo cênico, devem resultar na construção de sua personagem; após isso, é necessário treino para que se alcance a naturalidade e elimine de vez qualquer traço mecânico de atuação. A esse treinamento autores como Kusnet (1985) e Moschkovich (2019) denominam de Análise Ativa. Inspirado nesse meio de criação, personagens femininas de Shakespeare foram escolhidas para compor a dramaturgia do processo.

## **Materiais e métodos**

A pesquisa ocorreu em três etapas, sendo elas: estudos e embasamentos teóricos sobre Análise Ativa; elaboração da dramaturgia da cena, ensaios remotos e apresentação remota; escrita do material resultante da análise feita durante a parte prática do projeto. Durante os ensaios, se utilizou as plataformas online: *ZOOM* para gravação final da peça; *Discord* para ensaios; *Youtube* para apresentação; *Instagram* debate com a comunidade.

Os ensaios eram compostos de jogos teatrais adaptados para o formato remoto e os estudos de mesa seguido das improvisações que fazem parte do tradicional método da Análise Ativa. Contudo, o elemento do RPG foi inserido no processo criativo por ser um jogo de improvisação de personagem que também se adaptou bem ao advento da tecnologia ao longo dos anos, gerando, na prática, uma espécie de releitura do método da Análise Ativa. Sendo assim, como não se estava criando um jogo sobre uma peça teatral, e sim uma peça teatral que possui elementos provindos do jogo, foram incluídos no processo de ensaios e na apresentação da peça apenas os elementos *mestre*, *aventuras*, *mapas* e *miniaturas* e a interpretação narrativa improvisada; e se optou por não utilizar os livros e dados, como parte das adaptações necessárias das regras do jogo para um processo de composição virtual de cenas teatrais.

## Resultados e Discussão

O processo cênico resultou na peça *Complexo de Ofélia*, espetáculo de *teatro virtual* realizado de maneira remota, e apresentado ao público da mesma forma. A partir de uma análise, considerando os procedimentos empregados em sua concepção e os resultados artísticos obtidos, observou-se que os elementos advindos do RPG em diálogo com o método da Análise Ativa foram promissores em entregar uma peça teatral criada e produzida de forma totalmente remota. Os elementos narrativos empregados conseguiram dialogar com os meios digitais e, desta forma, auxiliaram as atrizes em sua interação mesmo que de forma remota. O mapa como elemento de espacialidade e ambientação substituiu satisfatoriamente o tradicional cenário, e o *mestre-narrador* foi o recurso que auxiliou, tanto as atrizes quanto o público, no entendimento das circunstâncias da dramaturgia. Foi possível verificar, portanto, que, apesar de todas as dificuldades e das limitações evidentes que um processo de criação teatral em modo remoto adquire, o diálogo proposto entre a Análise Ativa e o RPG se revelou um caminho metodológico possível para lidar com as necessidades específicas de processos criativos de teatro em ambiente virtual.

## Conclusões

A pesquisa revelou que o *teatro virtual* pode ser definido como uma linguagem teatral, porém, é importante salientar que não substitui e nem pode ser equiparado à experiência do teatro presencial. Contudo, o *teatro virtual* também não pode ser afirmado como certeza dentro de uma denominação do audiovisual, visto que, assim como no teatro, o audiovisual tem suas particularidades e linguagens que ora se aproximam desse conceito teatral e ora se afastam bastante. Com a pesquisa, foi possível concluir que o *teatro virtual* pode agregar outros sentidos na forma de se pensar o que é teatro na contemporaneidade; contudo, seus resultados se consolidam como uma linguagem diferenciada do teatro presencial.

## Agradecimentos

Agradeço primeiramente as Artes Cênicas, e toda inspiração que a mesma transpassa ao se adaptar e lutar por sua existência mesmo em períodos de adversidades políticas e sanitárias, pois sem isso a pesquisa não teria surgido. Agradeço a minha professora e orientadora Martha Dias da Cruz Leite que me auxiliou e ensinou durante toda pesquisa. Agradeço as atrizes e colaboradores que fizeram a proposta da pesquisa existir e agradeço ao público que prestigiou e criou, mesmo em meio a uma situação adversa, um coletivo teatral compartilhado em uma apresentação de teatro virtual.

## Referências

ARCOVERDE, Silmara Lídia Moraes. A importância do teatro na formação da criança. *In: Anais do Educere - congresso nacional de educação*, 3., 2008, Curitiba. Pucpr, 2009. p. 600-609.

CATALÃO, Marco Aurélio Pinotti. Teatro virtual: teoria e prática. **Revista de Pesquisa em Arte Abrace**, São Paulo, v. 3, n. 3, p. 92-106, jun. 2016.

KUSNET, Eugênio. **Ator e método**. 2. ed. Rio de Janeiro: Instituto Nacional de Artes Cênicas, 1985.

MOSCHKOVICH, Diego Fernandes Garcia. **O último Stanislávski em ação**: Tradução e análise das experiências do Estúdio de Ópera e Arte Dramática (1935 - 1938). 2019. 237 f. Tese (Doutorado) - Curso de Artes Cênicas, USP, São Paulo, 2019.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator**. 29. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.