

**MONTERO, Wagner.**<sup>1</sup> Entre realidade e ficção: A interferência do *professor-dramaturg* e a interação com o estímulo composto na narrativa dramática. Florianópolis: UDESC; Mestrando; Beatriz Cabral; Ator.

## RESUMO

Esta comunicação relata um experimento e analisa a construção de narrativa no contexto do *Process Drama*. Para tanto, os participantes acessam seu banco de memórias recriando o real por meio da ficção. Os procedimentos são investigados por meio da estratégia do *professor-dramaturg* e do recurso do estímulo composto. O *professor-dramaturg* interfere na narrativa na medida em que introduz imagens e enquadramentos espaciais; o estímulo composto aponta para as implicações do texto em construção, permitindo distintas interpretações.

**Palavras-chave:** *Professor-Dramaturg*. Estímulo Composto. Ficção. Realidade.

## ABSTRACT

This communication reports on an experiment and analyses the building of narrative within the context of *Process Drama*. To this end, participants access their bank of memories by recreating the real through the fiction. The procedures are investigated through the strategy of *teacher as dramaturg* and the resource of *compound stimulus*. The *teacher as dramaturg* interferes in the narrative as he brings in images and spatial frameworks; the *compound stimulus* points to the implications of the text under construction, allowing different interpretations.

**Keywords:** Teacher as Dramaturg. Compound Stimulus. Fiction and Reality.

Histórias nos cercam por toda parte: estão nos livros, nos filmes, em programas de TV. Todos os dias entramos em contato com muitas histórias, e esta necessidade de se relacionar com narrativas é inerente à condição humana, pois elas interagem diretamente com as experiências de vida tanto daqueles que as transmitem como daqueles que as recebem.

As narrativas permeiam nossa existência e por meio delas podemos nos enquadrar em situações e circunstâncias. Distintas perspectivas de enquadramento prometem experiências por meio das quais podemos atribuir significado e sentido à vida. O encontrar-se em um outro contexto possui o potencial de oferecer resolução de assuntos, eventos e necessidades humanas semelhantes aos da vida real, oferecendo também satisfação.

## Intertextualidades no drama

---

<sup>1</sup> Nome completo: Itamar Wagner Schiavo Simões.

O drama se caracteriza pela construção coletiva de uma narrativa dramática a partir de assuntos/temas definidos pelo coordenador e/ou negociados com os participantes. Os temas a serem abordados podem ser inspirados por textos dramáticos ou não dramáticos, por histórias reais ou acontecimentos que tenham ressonância com o contexto local onde o processo é desenvolvido.

Um processo de drama é criado a partir da instauração de uma atmosfera de ficção que permita a imersão e a consequente participação efetiva dos integrantes do grupo. A presença de um conflito é um fator fundamental para o desenvolvimento do processo, pois gera o impacto necessário para o engajamento do participante. Segundo Beatriz Cabral (2010a), “o drama é essencialmente uma interação dramática cujo processo mobiliza os sentimentos e o intelecto dos participantes com o objetivo de compreender seus significados e implicações”.

Desta forma, o participante se projeta intelectual e fisicamente dentro de uma situação de ficção, sendo ele mesmo ou representando algum papel ou personagem. Os elementos da narrativa se interconectam com pensamentos, memórias e questões que importam e que são relevantes para os participantes. O imaginário é assim ativado e explorado: “a atividade dramática requer que o participante adote conscientemente um ‘como se’ simultaneamente mantendo dois mundos em mente, o presente ou real e o ausente ou fictício” (*ibid.*, 2010a). O imaginário abre as portas para outros mundos, e o transitar por estes locais desconhecidos é conduzido por histórias e experiências pessoais.

As histórias giram ao redor de assuntos que surgem dessa necessidade humana de experimentar propósitos identificáveis para a vida, o que permite ao indivíduo sentir-se parte de um mundo, mesmo que este seja imaginário. É nesta capacidade de realizar abstrações ou de transitar entre diferentes espaços e tempos que se baseia o jogo da alteridade. O deslocamento contínuo do eu possibilita a experimentação de outras realidades e a ampliação dos processos perceptivos por meio das múltiplas possibilidades de si mesmo.

Estes processos de intertextualidade puderam ser observados em uma experiência prática vivenciada em primeira pessoa em que atuei como participante, o *processo O Inimigo do Povo*<sup>2</sup>.

Neste experimento, os jogos de alteridade se iniciaram com a exploração dos tipos da *Comédia Dell'Arte*. Além da exploração corporal, a composição do personagem foi complementada pelo preenchimento da ficha do personagem. Este trabalho de acrescentar dados e atribuir um segredo permitiu a construção de histórias paralelas, fatos e eventos que se interligaram na narrativa em construção.

Estas tramas paralelas são expressões de nossa identidade. As experiências geradas pelo seu entrelaçamento com as tramas dos outros participantes e

---

<sup>2</sup> Este experimento foi realizado na UDESC entre maio e junho de 2010, inspirado no texto homônimo de Henrik Ibsen (1828-1906).

com a grande trama elaborada por todo o grupo contribuem para a construção de nossa história pessoal, através de tudo o que é apreendido em processo.

A intertextualidade entre história pessoal e ficcional se dá a partir de posicionamentos ou ações realizadas pelos personagens no contexto de ficção. A história “real” vem à tona de maneira consciente ou inconsciente e de forma criativa por meio da exploração do arquivo de memórias do participante.

David Novitz (*apud* SOMERS, 2010) afirma que a história pessoal é construída por meio da seleção e ordenação de experiências em um arquivo de memórias. Desta forma, as experiências acumuladas ao longo da vida são importantes, e neste percurso somos afetados pelas histórias que encontramos. Estas são absorvidas e podem reforçar ou se confrontar com a história pessoal e desta condição surge a possibilidade de modificação da nossa própria história, uma vez que as transformações se iniciam a partir de novos olhares lançados sobre as situações vividas.

### **O arquivo de memórias e a recriação de histórias**

Em drama, as histórias são enquadradas no aqui-agora do momento da experiência e direcionadas à resolução de problemas e situações em um ambiente de ficção. A influência da memória no processo de construção ficcional pode ser entendida por meio da ideia de representação da realidade.

Para o filósofo Henri Bergson, toda realidade, seja ela concreta ou abstrata, tem um parentesco, uma analogia ou uma relação com as experiências do passado; estas ficam registradas e constituem a base de nosso repertório cultural. O elo a esta matriz imaginativa de nossa própria história e cultura revela o constante devir do passado sobre o presente, mostrando que a construção do presente se dá a partir de traços deixados pelo passado.

O passado vem à tona por meio de imagens-lembranças, e estas são resgatadas para satisfazer o presente. Todos os acontecimentos de nossa vida não podem ser lembrados com precisão, e isso revela o caráter criativo e transformador da memória. Assim, tudo aquilo que o homem considera como realidade é o seu próprio imaginário e a realidade é reconstruída por meio da memória. O resgate de memórias, vivências e afetividades nos faz representar o mundo e pautar nossas ações sobre o mundo à nossa volta. O intercurso da memória e o resgate dos traços do passado podem ser entendidos como a base do processo de criação de histórias.

### **A interferência do *professor-dramaturg* e o estímulo composto**

Na construção de uma narrativa dramática o coordenador assume a função de *dramaturg*, pois “escreve” as cenas interferindo nelas de forma oblíqua, na medida em que elas se desenvolvem coletivamente.

Em *O Inimigo*, a intervenção ocorreu por meio da elaboração da estrutura do processo, da introdução de fragmentos de texto, criação de situações e seleção

de cenas. A primeira cena investigada partiu da divisão do grupo entre repórteres e moradores da cidade de Laranjeiras<sup>3</sup>.

Cada repórter entrevistou um morador com o objetivo de investigar fatos que vinham acontecendo, relativos à saúde da população. Ao assumir um papel, cada participante teve a liberdade de se posicionar dentro do contexto de ficção, construindo histórias paralelas, atividade esta que permeou todo o processo.

Após as entrevistas, os repórteres se reuniram com a redatora do jornal (*professor-dramaturg*) divulgando as informações. Em decorrência, os moradores se organizam em grupos. Estas estratégias desafiavam cada participante a resgatar histórias de vida ou até mesmo problemas/situações vivenciados na comunidade onde mora ou onde já morou.

Isto poderia explicar a identificação dos integrantes por diferentes papéis: arquiteto, programador, professor, *socialite*, pescador, naturalista, dona de casa etc. e a verossimilhança de muitos discursos apresentados. A intertextualidade entre história pessoal e ficcional pôde ser observada não apenas pelas questões históricas, mas também culturais compartilhadas no processo.

Na segunda cena, o grande grupo se dividiu entre construtores, tecnólogos, esotéricos e ambientalistas. As diferenças reveladas geraram divergências não apenas dentro do grande grupo, mas também dentro dos grupos de comuns, e a questão das subjetividades em cena vai de encontro à ideia de priorização do dissenso pela promoção e construção de identidades a partir da observação das diferenças.

Nesta perspectiva, as tensões entre consenso e dissenso foram articuladas pelo coordenador no desenvolvimento do trabalho. A identidade das diferenças traz a possibilidade de visualizar e interagir com as singularidades, o que permite os processos de constituição e reconstituição de identidades, na medida em que aprendemos e apreendemos o outro. A articulação das subjetividades com o texto resultante é função do *professor-dramaturg*.

A visualização das individualidades depende da imersão e engajamento na atividade. Algumas estratégias favorecem esse processo de envolvimento emocional, como a utilização do recurso do estímulo composto.

O estímulo composto se caracteriza por um conjunto de diferentes artefatos (objetos, fotografias, cartas, documentos etc.) incluídos em um recipiente apropriado, que pode ser um envelope, caixa ou maleta. A significância é dada pela justaposição de seu conteúdo e a maneira como o detalhe dos objetos sugere motivação e ação humana: um bilhete amassado, por exemplo, sugere mais do que uma fotografia comum.

---

<sup>3</sup> Nome fictício escolhido para a cidade inserida no contexto criado.

O estímulo envolve o participante com o contexto e com a narrativa a ser construída, incentivando a fazer investigações paralelas, permitindo distintas interpretações. O coordenador do processo, ao assumir a função de *dramaturg*, prepara o estímulo criando vínculos entre os objetos e a estrutura da narrativa, vínculos estes que serão explorados pelo grupo.

Desta forma, o estímulo composto requer a imaginação do participante no cruzamento destes materiais com a narrativa em desenvolvimento. As associações produzidas e a atribuição de significados geram dados que contribuem para a construção do texto em processo.

Um dos princípios para a utilização do estímulo é que os objetos possuam uma aparente autenticidade, gerando expectativas por parte do participante em assimilá-los e apreendê-los dentro do contexto criado. Neste sentido, documentos envelhecidos, textos escritos com diferentes caligrafias, peças antigas e objetos aparentemente usados são importantes.

Para John Somers, o espírito lúdico é requerido na manipulação do estímulo composto. Por meio do jogo, os participantes devem investir imaginativamente em seu uso para gerar histórias: “as regras são de especulação, hipótese e postulação [...] para que seja reconhecida a autenticidade, que não é real” (SOMERS, 2008).

Em *O Inimigo*, o material encontrado nas caixas nos permitiu também criar discursos contra grupos opositores. Cada integrante selecionou um objeto da caixa de estímulos e por meio dele engendrou um discurso a favor de si e de seu grupo: foi criada uma cena em que todos os participantes caminhavam em praça pública, e o encontro com alguém de um grupo oposto era o momento para proferir o discurso elaborado.

A função do *professor-dramaturg* aqui foi de selecionar para a apresentação as duplas que apresentaram melhor embate discursivo, o que contribuía para potencializar a atmosfera de disputa entre os grupos na cidade. Sinalizo a apropriação do objeto pelo personagem — estando o artefato de acordo com os ideais do grupo — e a ressonância do objeto na narrativa como possíveis condições para a seleção.

### **Considerações finais**

O interesse gerado pelo estímulo assegura o envolvimento do participante gerando expectativas e estimulando suas habilidades dramáticas. A variedade do conjunto permite que diferentes histórias possam emergir através da significância atribuída aos diferentes objetos, bem como a criação de conexões e especulações a serem articuladas com a história em desenvolvimento.

O processo de intertextualidade é assim potencializado. Com a utilização do estímulo composto e com a habilidade do *professor-dramaturg* em instaurar um

ambiente propício à investigação, aumenta sua eficácia dentro de um contexto de ficção.

O drama é uma atividade que amplia o potencial perceptivo do participante, porém, isto requer uma atitude de exposição e de vulnerabilidade ao mesmo tempo que proporciona liberdade. Liberdade para explorar novos mundos ou experimentar um estado desejável do movimento dos sentidos, do intelecto e das emoções. A atitude de estar exposto revela nossa vulnerabilidade às percepções e aos *insights* que permeiam nossa vivência, possibilitando um olhar mais profundo sobre nós mesmos.

As “representações” construídas na alteridade carregam sentidos ocultos apresentando múltiplas configurações, permitindo a escuta de si e do outro; e a observação das diferenças surge como uma possibilidade de apreensão de outras realidades.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSON, H. **Matéria e Memória**. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010.

CABRAL, B. **A Estética do dissenso em processos coletivos**. In: CAVAS, N.; ISAACSSON, M.; FERNANDES, S. (org.). Ensaio em cena. Salvador, BA: ABRACE; Brasília, DF: CNPq, 2010.

CABRAL, B. **A Tensão Dramática como *pivot* da experiência em Drama**. *Memória Abrace*, 2010.

CABRAL, B. **O professor-dramaturg e o drama na pós-modernidade**. In: *ouvirOUver*, pp. 47-56. Uberlândia: EDUFU, 2007.

PESAVENTO, S. J. **História e História Cultural**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2003.

SOMERS, J. **Narrative, Drama and Compound Stimulus**. In: *Education & Theatre Journal*, n. 9, Tradução de Biange Cabral. Atenas, GR.