

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS  
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO

Vitor Ayres Fernandes

**Dramas & Dados:**

O RPG como referência para o professor de teatro na condução de processos de  
Drama

Santa Maria, RS  
2023

Vitor Ayres Fernandes

**Dramas & Dados:**

O RPG como referência para o professor de teatro na condução de processos de  
Drama

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Licenciatura  
em Teatro da Universidade Federal de  
Santa Maria, como requisito para  
obtenção do Título de **Licenciado em  
Teatro**.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marcia Berselli

Santa Maria, RS  
2023

Vitor Ayres Fernandes

**Dramas & Dados:**

O RPG como referência para o professor de teatro na condução de processos de  
Drama

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Licenciatura  
em Teatro da Universidade Federal de  
Santa Maria, como requisito para  
obtenção do Título de **Licenciado em  
Teatro**.

**Aprovado em 15 de dezembro de 2023:**

---

**Marcia Berselli, Dra. (UFSM)  
(Orientadora)**

---

**Camila Borges dos Santos, Dra. (UFSM)**

---

**Diego de Medeiros Pereira, Dr. (UDESC)**

Santa Maria, RS  
2023

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha orientadora Marcia Berselli, que me orientou e me incentivou a investir nessa pesquisa e por todo o apoio. A minha banca Camila Borges dos Santos e Diego de Medeiros Pereira pelos comentários e apontamentos que me fizeram refletir ainda mais sobre meu trabalho. Aos professores do curso de Licenciatura em Teatro da UFSM, que ao longo dos anos e das aulas, formam o ator e professor que sou. Aos professores da Escola SESI de Ensino Médio Eraldo Giacobbe e do Colégio Municipal Pelotense, onde vi exemplos de ótimos professores e que contribuíram de alguma forma para minha formação. Em especial agradeço ao professor Carlos Prado pelo incentivo e por me apresentar caminhos dentro do teatro.

Agradeço a minha família por acreditar e confiar em mim. A minha namorada que esteve comigo durante quase toda minha graduação e foi meu apoio em muitos momentos e por fim agradeço a guilda Fogo de Sangue onde juntos vivemos grandes aventuras e foi com eles que vivi as minhas primeiras experiências com o RPG.

## RESUMO

### **Dramas & Dados:**

O RPG como referência para o professor de teatro na condução de processos de Drama

AUTOR: Vitor Ayres Fernandes  
ORIENTADORA: Profa. Dra. Marcia Berselli

O Drama é uma abordagem de ensino de Teatro que tem como característica a elaboração de um contexto ficcional no qual os e as participantes constroem uma narrativa, instigados(as) pelo professor, agindo a partir da vivência de papéis e estimulados(as) pela experimentação no Drama. A cada episódio há a continuidade e investimento na narrativa, por meio de explorações que levam em conta o contexto real dos e das participantes e o contexto ficcional proposto. Nesse sentido, esta pesquisa busca identificar as aproximações entre o Drama e o RPG. Isso pois, se reconhecem características similares entre os *Role Playing Games*, ou RPGs, jogos de criação e interpretação de personagens, e o Drama. Para tanto, foram desenvolvidas Oficinas de Drama vinculadas ao Estágio Supervisionado de Ensino de Teatro III, tendo como público jovens e adolescentes. Como referencial, destaca-se, relativo ao Drama, Beatriz Angela Cabral (Biange) (2006), Diego de Medeiros Pereira (2021) e André Sarturi (2012), já em relação ao RPG, Wagner Luiz Schmit (2008) é a principal referência. Ainda, relativo ao jogo, encontra-se apoio em Huizinga (1996). Tanto o Drama quanto o RPG foram apresentados ao acadêmico durante o desenvolvimento de sua graduação no curso de Licenciatura em Teatro. Estimulado pelas propostas, o estudante compreendeu que investir em metodologias de ensino que sejam atravessadas pelo seu repertório pessoal, com aquilo que lhe engaja e estimula, poderia favorecer os processos de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Processo de Drama; RPG; Professor de Teatro; Aula de Teatro.

## **ABSTRACT**

### **Dramas & Dices:**

The RPG as reference to the theatre teacher in the conduction of Process Drama

AUTHOR: Vitor Ayres Fernandes  
ADVISOR: Profa. Dra. Marcia Berselli

Drama is an approach to teaching Theater that is characterized by the elaboration of a fictional context in which participants construct a narrative, instigated by the teacher, acting from the experience of roles and stimulated by the experimentation in the Drama. In each episode there is continuity and investment in the narrative, through explorations that take into account the real context of the participants and the proposed fictional context. In this sense, this research seeks to identify the similarities between Drama and RPG. This is because similar characteristics are recognized between Role Playing Games, or RPGs, character creation and interpretation games, and Drama. To this end, Drama Workshops were developed linked to the Supervised Theater Teaching Internship III, targeting young people and teenagers. As a reference, in relation to Drama, Beatriz Angela Cabral (Biange) (2006), Diego de Medeiros Pereira (2021) and André Sarturi (2012) stand out, while in relation to RPG, Wagner Luiz Schmit (2008) is the main reference. Still, regarding the game, support is found in Huizinga (1996) Both Drama and RPG were presented to the academic during the development of his degree in Theater Degree Stimulated by the proposals, the student understood that investing in teaching methodologies that are crossed by your personal repertoire, with what engages and stimulates you, could favor the teaching-learning processes.

Key-words: Process Drama; RPG; Theatre Teacher; Theatre Class.

## Lista de Ilustrações

Fotografia 01 - Os alunos recolhendo os corpos dos sobreviventes.....	37
Fotografia 02 - Alunos relembando os acontecimentos da aula anterior.....	39
Fotografia 03 - Carta enviada ao Lobo Branco.....	39
Fotografia 04 - Carta enviada pelo Lobo Branco.....	40
Fotografia 05 - Carta que Lucas envia à capital.....	44

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>CAPÍTULO 1: DRAMA E RPG.....</b>	<b>14</b>
2.1	O DRAMA.....	14
2.2	O RPG - ROLEPLAYING GAME.....	20
2.3	O JOGO.....	24
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO 2: OS DADOS DE DOIS PROCESSOS DE DRAMA COM RPG: DRAGÕES, MAGOS, MONZAS E HERÓIS.....</b>	<b>27</b>
3.1	RPG E DRAMA: APROXIMAÇÕES ENTRE CONVENÇÕES E REGRAS.....	27
3.2	CINCO SALAS DE TEATRO: UMA PRIMEIRA EXPERIÊNCIA DE PRINCÍPIOS DE DRAMA E RPG EM SALA DE AULA.....	32
3.3	AS OFICINAS DE DRAMA E RPG: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS.....	35
3.3.1	<i>Os Sobrevivente de Faxinal – Como falar com um Dragão?: a primeira turma da Oficina de Teatro.....</i>	<i>36</i>
3.3.2	<i>Lucas Mão de Ferro e seu Monza – O Herói de Santa Maria: a segunda turma da Oficina de Teatro.....</i>	<i>42</i>
3.4	ASPECTOS OBSERVADOS DURANTE AS PRÁTICAS: APROXIMAÇÕES ENTRE DRAMA E RPG.....	46
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>50</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>54</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Durante minha formação em Teatro, aprendi que o professor, antes de ministrar uma aula, deve ter um planejamento composto pelos conteúdos programáticos da disciplina, metodologia a ser utilizada e a estruturação dos momentos da aula, além da descrição das atividades. Porém, uma vez dentro de sala de aula, tudo pode acontecer. O que fazer se um aluno se machuca durante uma caminhada pelo espaço? Ou se outro faz um comentário maldoso contra um colega? Hoje, prestes a me formar, me questiono: como dar continuidade em uma aula quando acontece um acidente de trânsito na rua em frente à janela da sala de aula?

Assim como quando subimos em um palco para representar, como professores de teatro é interessante que estejamos em estado de jogo em sala de aula, prontos para improvisar e resolver da melhor maneira que seja possível uma situação quando ela surge. Se o ator, quando sobe no palco, deve estar em estado de jogo, um estado onde este amplia sua atenção e responde às situações de acordo e à medida com que se apresentam, acredito que o professor deve estar em um estado parecido, possuindo seu planejamento, feito anteriormente, porém também estando em estado de prontidão para lidar com as situações que podem vir a surgir em sala de aula.

Esse estado de jogo e de prontidão, que vinculo ao ser/estar do professor em sala de aula, me direciona ao objeto de estudo deste trabalho de conclusão de curso. Acredito que o fazer do professor em um processo de Drama recupera esse estado de jogo, essa prontidão, essa capacidade de responder às diversas situações. Apesar disso, ainda também tenho muitas e muitas dúvidas sobre o Drama como abordagem artístico-pedagógica, a falta de uma experiência prática ainda me deixa inseguro para trabalhar com o Drama. Sinto que ao alinhar o Drama ao RPG eu crio um ambiente mais seguro e confortável para explorar esta abordagem. Minha insistência com o Drama vem por ver nele uma possibilidade de aula que me chama a atenção, a autonomia para ser criador e ter um espaço de criação.

Ah, sim, eu já estou trazendo para vocês o RPG, um jogo que desperta meu interesse há alguns anos. Mas calma, antes de falar sobre os *RolePlaying Games*, ou mesmo sobre o Drama, quero compartilhar um pouco mais sobre minhas vivências

como professor de teatro em formação e as dúvidas que me atravessaram e seguem me atravessando.

Como professor de teatro me vi em situações em que um aluno nunca se interessou em participar das minhas aulas, ele estava presente mas não participava, e pela minha inexperiência, pois era minha primeira prática em estágio curricular, atrelado ao fato de ter que dar conta de uma turma grande, nunca parei para refletir sobre isso. Mas, hoje, me pergunto o que levou aquele aluno a nunca participar da minha aula. Ao fazer as primeiras observações em sala de aula para o estágio fazemos uma primeira leitura da turma, ainda que não seja suficiente para determinar com assertividade como os alunos irão se relacionar com os conteúdos em sala de aula. As primeiras aulas de “diagnóstico” então permitem passar por diversas possibilidades e perceber com quais os alunos reagem e engajam melhor. Porém nada garante que esse engajamento irá perdurar ao longo de toda prática, sempre existe a possibilidade dos alunos perderem o interesse. No Drama vejo no Contexto Ficcional uma possibilidade de manutenção desse engajamento, uma vez que a narrativa é construída coletivamente, em uma interação contínua entre aluno-professor. Acredito que essa interação promove a manutenção do engajamento da turma. Opa, viram, já voltei ao Drama! Acho que aos poucos vocês estão percebendo que meu interesse pelo Drama se vincula a várias das minhas experiências em sala de aula durante meu percurso de graduação no Teatro.

Professor, ator, narrador. Cada um destes precisa estar em um estado de foco para aquilo que acontece no aqui e agora, mas cada um com um enfoque diferente. Para o professor é o foco com os alunos, se eles estão ou não engajados e entendendo os conteúdos. Para o ator é a percepção de seu parceiro/a de cena e reações do público. E para o narrador de RPG é se os jogadores estão se divertindo ou se estão desconfortáveis com algo durante o jogo. E vejo que esses três enfoques conversam entre si nas três práticas (do ensinar, do representar e do conduzir), pois a figura do narrador também busca o engajamento e o entendimento da trama, assim como a sua relação de quase parceiro dos jogadores entre si e com ele. Assim como o professor se preocupa com quaisquer desconfortos que os alunos possam sentir em sala de aula.

Então... Professor, Ator, Narrador. Tenho a impressão que esses três precisam estar em um estado de foco, que pode ser descrito no teatro como estado de jogo. Apesar de cada um ter seu objetivo específico, o estado de jogo está presente. Assim com um árbitro de esporte, por exemplo, que está atento à partida para garantir que esteja tudo dentro das regras, porém, também não é tão rígido.

Vocês já repararam que o estado de jogo me interessa muito, não é?

Durante minha graduação no Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) me deparei com uma abordagem pedagógica de teatro chamada de Processo de Drama e me interessei muito com o potencial da mesma. Mas qual o diferencial do Drama? O Drama favorece que o professor guie o contexto ficcional como um faz de conta, em uma narrativa ficcional na qual todas as pessoas envolvidas - professor e estudantes - atuam em papéis. Mas por que o Drama favorece a experimentação? Dentro das propostas as aulas possuem divisões em momentos chamados de episódios. Os e as participantes são colocados em situações planejadas anteriormente pelo professor nas quais, através da improvisação e das estratégias do Drama, irão criar a narrativa e a partir desta, o professor planeja a próxima aula em que os e as participantes irão dar continuidade à narrativa.

Também dentro da universidade, conhecendo pessoas novas, fui apresentado aos *RolePlaying Games*, ou RPG, um jogo de criação e interpretação de personagens criado nos anos 1970 nos Estados Unidos e que hoje em dia tem recebido um destaque maior em seriados de *streaming* e filmes. A partir daí minha aventura começa e persiste até os dias de hoje, e ao longo do curso sempre fiquei com uma indagação se caberia fazer uma ponte entre RPG e teatro, até que eu, enfim, conheci o processo de Drama. Essas duas práticas despertam meu interesse, me sinto convocado a explorar, jogar e criar a partir delas. Assim, parto do pressuposto que o RPG possa ser mais um estímulo à participação dos alunos, favorecendo aquele estado de jogo que tanto me encanta.

Em meu repertório individual como aluno e futuro professor identifiquei, inicialmente, relações entre o RPG e o Processo de Drama. O RPG consiste em uma figura chamada de “mestre” que guia os jogadores através de aventuras que acontecem em encontros, a figura do mestre coloca obstáculos para os jogadores interagirem, por meio de situações que os mesmos devem solucionar. Já no Drama,

identifico na figura do professor-personagem uma aproximação ao mestre, assim como, nas diversas estratégias e convenções que favorecem que o professor apresente situações e obstáculos. Assim, neste trabalho, **busco compreender as aproximações entre RPG e Drama, contextualizando as duas abordagens em seus atravessamentos com meu repertório prévio na condução de propostas em sala de aula.**

Ao longo de minha graduação notei que muitas vivências e experiências, além de me atravessar como pessoa, me levaram a pensar a prática docente, o fazer do professor de teatro no cotidiano de uma escola. Mais recentemente, atuando junto ao PIBID<sup>1</sup>, comecei a refletir sobre a relação que um professor de uma área pode estabelecer com o professor de outra área e como isso o afeta em sua prática. Assim, as experiências que fui vivenciando durante a graduação contribuíram para formar um repertório, mas, também, para levantar várias indagações.

Acredito que exista uma diferença bem grande entre uma aula “convencional” e uma aula de teatro, de um lado temos fileiras de mesas uma atrás da outra e alunos condicionados a estarem ali, e de outro temos uma prática onde os e as estudantes são convidados a saírem de sua zona de conforto o que pode gerar um certo atrito. Imagino que a utilização de um jogo possa ser essa ponte do levantar da classe, saindo desse espaço condicionado, até a possível criação de uma cena.

Na perspectiva do meu fazer como docente em formação, reconheço que eu possuo mais experiência com o RPG do que com o Drama como abordagem pedagógica, e por repertório deste primeiro me recordo de situações que surgiram dentro de momentos de jogo que não diferem muito de cenas que poderiam ter sido criadas dentro de uma sala de ensaio.

Nesta pesquisa eu busco compreender mais sobre o processo de Drama e articular algumas práticas do RPG aos princípios e estratégias do Drama de modo a investir nessa abordagem pedagógica de ensino de teatro. Desta forma, **o tema deste trabalho se centra em práticas e estratégias presentes no repertório do professor de teatro que podem proporcionar um espaço de laboratório em um**

---

<sup>1</sup> Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Organizado de forma interdisciplinar com os cursos de Educação Física e Letras Espanhol. Coordenado pelas professoras: Ariane Pacheco, Camila Borges e Ivani Cristina Brito Fernandes. Onde atuei na escola Zenir Aita sob supervisão da professora Adriana Flávia Neu.

**processo de Drama na sala de aula.** O objetivo geral da presente pesquisa se centra em analisar as práticas do RPG como procedimentos para auxiliar o professor na condução e desenvolvimento de um processo de Drama.

Desde meu ingresso na UFSM, tenho me encontrado cada vez mais na licenciatura, existe algo que me motiva a proporcionar a outras pessoas a oportunidade que eu tive de conhecer o teatro e experimentar as suas possibilidades. Durante meus estudos para a disciplina Prática Educacional em Teatro I<sup>2</sup>, disciplina esta preparatória para os estágios, estudei o Drama como abordagem pedagógica, uma prática que desperta muito a minha atenção pois desde meu primeiro contato como leitor já fiz relação com outro assunto de meu interesse, os RPG.

Na disciplina Prática Educacional em Teatro I, estudamos o Drama a partir de Desgranges (2006), porém, ficamos restritos à teoria, não foi possível uma aproximação prática. No ano seguinte, em 2022, cursei o Estágio Supervisionado de Docência em Teatro I<sup>3</sup>. Tinha o interesse de desenvolver um processo de Drama, porém, me senti intimidado em colocar em prática uma abordagem que eu havia apenas lido sobre. Então, optei por deixar esta possibilidade para ser explorada em outro momento.

Ao chegar no momento de desenvolver meu Trabalho de Conclusão de Curso, pensei ser oportuno investir nessa abordagem que tanto me despertou interesse. Com o tempo de dedicação ao TCC sendo um ano, vislumbrei ser possível uma aproximação teórica e um momento de pesquisa empírica, de modo a efetivamente verificar as possibilidades de cruzamentos entre Drama e RPG.

Como anteriormente eu não havia conseguido desenvolver um processo de Drama, ao chegar ao Estágio Supervisionado de Docência em Teatro II - Ensino Médio<sup>4</sup>, no ano de 2023, havia o interesse de retornar ao Drama, de modo a desenvolver uma primeira aproximação a essa metodologia como professor. Porém

---

<sup>2</sup> Disciplina cursada no primeiro semestre de 2021, ministrada pela docente Rossana Della Costa Velozo.

<sup>3</sup> Disciplina cursada no primeiro semestre de 2022, sob orientação dos(as) docentes Rossana Della Costa Velozo e Miriam Benigna Lessa Dias. O estágio foi realizado na Escola Margarida Lopes com duas turmas do sexto ano do Ensino Fundamental.

<sup>4</sup> Disciplina cursada no primeiro semestre de 2023, sob orientação dos(as) docentes José Renato Noronha e Miriam Benigna Lessa Dias. O estágio foi realizado no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM) com uma turma do primeiro ano do Ensino Médio.

devido a questões burocráticas envolvendo o estágio acabei precisando me juntar a uma colega onde juntos entramos em comum acordo sobre como realizaríamos as aulas com a turma, e nisso acabei deixando o Drama de lado neste momento também. Contudo, pude experienciar uma aula com a abordagem do Drama. Vou apresentar essa experiência no primeiro capítulo deste TCC.

Durante meus estágios no curso, me deparei em inúmeros momentos inseguro a respeito de ministrar as aulas. O que acabou por me deixar mais tranquilo sempre foi me apoiar em jogos e exercícios aos quais eu já possuía maior proximidade. Acredito que para um professor de qualquer área, o nosso repertório pessoal é aquele que nos dá maior segurança ao entrar em uma sala de aula, e por consequência acabamos tendo facilidade de compartilhar este conhecimento. Este é um dos motivos que me levou a pesquisar sobre o RPG e o teatro, mais especificamente, o Drama.

Assim, organizei metodologicamente esta pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso de modo a articular investigação teórica e empírica. Minha pesquisa então foi realizada da seguinte forma: o primeiro momento foi destinado à pesquisa bibliográfica e à investigação de autores e autoras que contemplassem as temáticas relativas ao Drama, RPG e jogo. Os e as seguintes autores e autoras serviram como base da pesquisa: Beatriz Angela Cabral (Biange) (2006), Diego de Medeiros Pereira (2021), tratando do Drama, e André Sarturi (2012) tratando especificamente da relação entre Drama e RPG a partir de sua pesquisa de mestrado. Já em relação ao RPG, utilizei como referência de base, além de Sarturi, Wagner Luiz Schmit (2008). Outras referências importantes para o trabalho foram aquelas relativas ao jogo, nesse sentido, encontrei apoio em Huizinga (1996) e Caillois (2017).

Em seguida, iniciei a parte empírica da pesquisa. As oficinas de Drama estiveram vinculadas ao Estágio Supervisionado de Docência em Teatro III - Oficina de Teatro<sup>5</sup>, no período relativo ao segundo semestre letivo de 2023. As oficinas aconteceram de setembro a novembro de 2023, com duas turmas semanalmente. A proposta de unir a prática da pesquisa de TCC ao Estágio se justificou pela

---

<sup>5</sup> Disciplina cursada no segundo semestre de 2023, sob orientação da docente Raquel Guerra. O estágio foi realizado na Universidade Federal de Santa Maria com duas turmas de estudantes de primeiro e segundo ano do ensino médio do Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM) que se inscreveram anteriormente. Uma das oficinas aconteceu no Centro de Artes e Letras (CAL) e a outra no Centro de Educação (CE).

característica do Estágio III proposto no currículo do Curso de Teatro, que oferece a possibilidade do/a estudante escolher uma metodologia e um público específico dentro da proposta de comunidade. Como modo de registro e recolhimento de dados da prática, utilizei diários de bordo, além de outras formas de anotação e registro, tais como foto e vídeo, as quais forneceram os dados e informações para análise.

A última etapa da pesquisa foi destinada à análise da prática e sistematização dos dados na escrita deste Trabalho de Conclusão de Curso. Busco, agora, na finalização da pesquisa, compartilhar com você, leitor e leitora, algumas respostas à minha questão inicial, assim como partilhar as novas perguntas e projeções de continuidade de pesquisa acerca deste tema que tanto me motiva.

No primeiro capítulo, apresento e conceituo o Drama, RPG e jogo. Já no segundo capítulo apresento as aproximações iniciais que consigo observar entre as práticas com base na teoria, em seguida aproximações identificadas a partir da prática, no qual compartilho com o leitor e a leitora informações relativas às oficinas, narrando de forma resumida os processos desenvolvidos e realizando a análise dos mesmos buscando responder a questão central deste trabalho. A conclusão é o momento em que sintetizo os conhecimentos desenvolvidos ao longo deste processo de pesquisa, partilhando, também, as novas perguntas que abrem outros caminhos nesse universo de jogo tão potente que, para mim, é a aula de teatro a partir do Drama e do RPG.

## 2. CAPÍTULO 1: DRAMA E RPG

Neste capítulo trago as aproximações que consigo observar e analisar entre Drama e RPG, embasado na bibliografia já mencionada sobre o Drama e minhas vivências com o RPG.

### 2.1. O DRAMA

A partir de meus estudos a respeito do Drama, aprofundado em Cabral (2006) e Pereira (2021), apresento na sequência a origem do Drama e como ele foi trazido para o Brasil.

O Drama é uma abordagem artístico pedagógica de ensino do teatro que surge na Inglaterra na segunda metade do século XX, este vem ganhar maior abrangência com a professora e atriz Dorothy Heathcote (1926-2011). Heathcote se torna a maior referência no assunto ao longo dos anos 1970. Na época, sua abordagem era chamada de Drama Vivencial, buscando a dramatização. Algum tempo depois, no final dos anos 1980, a professora Cecily O'Neill, embasada no trabalho de Heathcote, opta por expandir e abranger mais a abordagem do Drama, entendendo como este poderia ser trabalhado também a partir de textos teatrais. Esta abordagem chega ao Brasil graças à Professora Doutora Beatriz Ângela Cabral (Biange) após a conclusão de seu doutorado no Reino Unido, onde participa de processos conduzidos pela própria Heathcote.

O Drama pode se organizar da seguinte forma: o professor observa e analisa o contexto real dos alunos, levantando questionamentos sobre esse contexto. Por exemplo, respondendo a algumas perguntas sobre este grupo: tem quantos anos? Estudam em qual ano? A escola é pública ou privada? Quais são os interesses dos alunos? Esta etapa é necessária para conhecer os alunos e para posteriormente propor um processo que seja do interesse e que cative a turma a se envolver e participar. Considero que esse aspecto destaca uma possibilidade de interação sensível entre professor e estudante, com relevância ao contexto social. Paulo Freire pontua:

Por que não discutir com os alunos a realidade concreta a que se deva associar a disciplina cujo conteúdo se ensina, a realidade agressiva em que a violência é a constante e a convivência das pessoas é muito maior com a

morte do que com a vida? Por que não estabelecer uma "intimidade" entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos? (FREIRE, 1996, p. 30)

Tendo uma vez analisado o contexto real dos participantes, a próxima etapa é a escolha do pré-texto, este é o ponto de partida do Drama. O pré-texto vai levar os alunos do contexto real ao ficcional, e este pode ser escolhido de diversas formas, alguns exemplos são peças de teatro, livros, filmes, séries, animes, músicas, imagens, ou outra fonte que o professor acredita ser pertinente e que faça sentido. O pré-texto vai nos dar o universo ficcional no qual irão se desenvolver as aulas seguintes, por isso a escolha do pré-texto deve ser feita com cuidado e pensando no contexto real dos alunos, buscando algo que faça sentido para eles, buscando um maior interesse em participar e se envolver.

O pré-texto é o roteiro, história ou texto que fornecerá o ponto de partida para iniciar o processo dramático, e que irá funcionar como pano de fundo para orientar a seleção e identificação das atividades e situações exploradas cenicamente. Cecily O'Neill introduziu esta expressão, na área do drama, para diferenciar o estímulo capaz de promover um crescimento orgânico do processo, daquele mecânico, onde o foco da ação nem sempre é coerente com a narrativa em curso. [...] Como tal, ele define a natureza e os limites do contexto dramático, e sugere papéis aos participantes. (CABRAL, 2006, p.15)

Se pensa então em construir um contexto ficcional que converse com este contexto real em busca de contemplar os alunos, buscar um maior engajamento dos alunos e tentar manter uma coerência interna do processo.

Ao criar esse contexto de ficção, o(a) professor (a) poderá ampliar a percepção dos (as) participantes sobre a linguagem teatral, que se desenvolve na fusão entre real e ficcional, dentro de tempo e espaço próprios à sua realização. Todas as atividades desenvolvidas nesse tempo e espaço criados serão realizadas "como se" os(as) participantes pertencessem a esse contexto ficcional. (PEREIRA, 2021, p. 65)

O Drama acontece no aqui e agora, em momentos diferentes que são denominados de episódios, cada episódio tem um objetivo e um foco específico, cada encontro ou aula terá no mínimo um episódio mas pode conter muitos mais. O Drama começa no primeiro episódio e vai se desenvolvendo ao longo dos seguintes, por isso ele é um processo. "Cada nova proposição, situação criada ou atividade realizada pode ser considerado um episódio dentro do Drama. Podemos pensar os episódios como unidades cênicas que compõem o processo." (PEREIRA 2021, p. 74).

Um episódio se refere a um objetivo específico, por exemplo, imaginemos que estamos conduzindo um processo no qual os alunos são aventureiros medievais com habilidades mágicas e eles têm como missão recuperar um antigo artefato dentro de uma grande masmorra com diversos andares. Nesse caso, cada episódio pode ser um andar diferente desta masmorra, com objetivos, obstáculos, desafios, temáticas e situações diferentes para os alunos explorarem, interagirem e/ou debater.

Tendo o pré-texto, os episódios e o contexto ficcional estabelecido: o que os alunos fazem? A Experimentação de Papéis é uma das convenções do Drama, na qual os alunos experimentam um papel que pode ser individual ou coletivo e que faça sentido dentro do contexto ficcional estabelecido, explorando e resolvendo as situações propostas pelo professor em cada um dos episódios.

[...] os participantes assumem papéis e vivem personagens como se fizessem parte daquele contexto naquelas circunstâncias. Para o participante isto significa "assumir o controle da situação", ser o responsável pelos fatos ocorridos. Envolvimento emocional e responsabilidade pelo desenvolvimento da atividade são características essenciais do drama - o aluno é o autor da sua criação. (CABRAL, 2006, p. 33)

Os personagens dos alunos podem ser pensados da forma que o coletivo desejar contando que ainda dialogue com o pré-texto e com o contexto ficcional. Pegando o exemplo anterior dos aventureiros, os alunos podem ser tanto aventureiros genéricos, ou podem ser personagens mais específicos ou ainda começarem como personagens coletivos mais genéricos e irem se especializando em algo mais individual ao longo do processo, como um guerreiro, um feiticeiro, um curandeiro e várias outras funções. Também é interessante ouvir dos alunos as suas propostas de personagens, uma vez que utilizamos do contexto real dos alunos para a elaboração do contexto ficcional, eles podem vir a sugerir personagens que não haviam sido pensadas pelo professor. As contribuições dos estudantes, que levam a outras narrativas possíveis, estão presentes no Drama. Como exemplo, apresentamos abaixo um relato sobre um processo que também foi desenvolvido na UFSM:

[...] o episódio teve um *plot twist* de "outro mundo", com muito bom uso dessa expressão, pois a partir de suspeitas do grupo, foi descoberto que OJ havia sido abduzido e estavam conversando, na verdade, com um alienígena disfarçado. Esse momento surpreendeu o mediador, que não esperava essa reviravolta na história, mas que entendeu que o estado de jogo que havia se estabelecido, associado com a autonomia do grupo, permitiu essa situação se realizar. (PEREIRA et al, 2021, p. 16)

Por fim, mas não menos importante, temos o papel do professor no Drama. A estratégia do *teacher in role*, que nos depara com um problema de tradução, que gera, aqui no Brasil, dois significados para essa estratégia: o professor no papel e o professor personagem. Vidor nos elucida melhor sobre essa diferenciação, ao observar o problema de tradução da convenção do *Teacher in Role*, busca em *Stanislavski*, a partir das obras *A Criação do Papel* (1984) e *Construção da Personagem* (2000), entender as implicações das duas traduções e constata que:

Podemos entender que o professor no papel focaliza a primeira etapa, que concentra o desenvolvimento das circunstâncias dadas e criadas pelo autor ou pelo pré-texto criado pelo professor. E o professor-personagem abarca as duas etapas, pois sua composição exige que o professor estude o texto dramático, compreendendo as circunstâncias e objetivos do personagem dentro do mesmo para fisicalizá-lo. Porém, no momento de intervenção no processo de drama, eles são independentes, ou seja, uma estrutura de drama pode ter o professor no papel em determinado episódio, e o professor representando um determinado personagem em outro momento. (VIDOR, 2008, p. 15)

Ainda sobre o professor-personagem, o professor que conduz o processo interpreta algum personagem para auxiliar os alunos na experimentação, sendo sempre o mesmo personagem ou, a cada episódio, um personagem diferente. A função do professor-personagem é conduzir os alunos a experimentarem dentro do universo ficcional estabelecido, e também manter a coerência interna do processo.

A expressão "professor-personagem" foi a tradução escolhida para a convenção inglesa "teacher-in-role" [...]. Ao assumir um personagem, o professor de imediato obtém a atenção da turma mediante o impacto visual causado (figurino e cenário podem apoiar os personagens assumidos pelo professor), e amplia suas possibilidades de introduzir desafios e/ou informações necessárias ao processo coletivo. (CABRAL, 2006, p. 19 - 20)

Neste trabalho, e como veremos no próximo capítulo quando apresentarei as Oficinas desenvolvidas, utilizei de modo mais presente a estratégia professor personagem. Isso pois compreendo que havia uma elaboração dos personagens, com caracterização corporal e investimento nos aspectos de teatralidade. Pereira, a partir de Vidor, destaca que “[...] a estratégia professor(a) personagem é utilizada quando o(a) condutor(a) do processo cria um(a) personagem específico(a), com uma maior caracterização, como um ser individual e uma preocupação performática.” (PEREIRA, 2021, p. 88).

O Drama conta com diversas outras estratégias para auxiliar o professor a criar um ambiente em sala de aula onde os alunos sejam agentes exploradores e experimentem diferentes possibilidades dentro de uma aula de teatro. Essas estratégias foram desenvolvidas e aprimoradas ao longo dos anos pelas pessoas que já estudaram o Drama. O professor que deseja explorar o Drama pode fazer uso de todas ou apenas das que ele achar mais necessárias e/ou que se encaixam dentro de sua proposta em sala. Mas quais são essas estratégias?

Jonathan Neelands divide em quatro classificações as estratégias do Drama. Sendo estas as seguintes:

Ação de construção de contexto. Convenção que tanto “define a cena” ou adiciona informação para o contexto do Drama à medida que se desenrola.

Ação narrativa. Convenção que tende a enfatizar a dimensão da “história” ou “o que acontece depois” do Drama.

Ação poética. Convenção que enfatiza ou cria o potencial simbólico do Drama através do uso seletivo de linguagem e gestos.

Ação reflexiva. Convenção que enfatiza o “solilóquio” ou “pensamento interior” no Drama, ou permite grupos a reverem o Drama de dentro do contexto dramático.<sup>6</sup> (NEELANDS, GOODE, 1990, p. 6, trad. nossa)

É a partir de Pereira (2021), uma das referências centrais deste trabalho, que destaco algumas das possíveis estratégias a serem utilizadas na condução de um Processo de Drama:

- Manto do Perito - Esta normalmente é mais utilizada no começo de um processo, e visa, a partir dos conhecimentos dos alunos, fazer a ponte entre o contexto real e o ficcional, utilizando seus conhecimentos individuais para os colocar no local de peritos, e para que eles tomem a frente na experimentação. Um bom exemplo é, se alguém tem uma maior experiência com mapas, pode-se inserir esse recurso no processo, como um cartógrafo,

---

<sup>6</sup> No original: "Context-building action Conventions which either "set the scene", or add information to the context of the drama as it unfolds.

Narrative action Conventions which tend to emphasize the "story" or "what-happens-next" dimension of the drama.

Poetic action Conventions which emphasize or create the symbolic potential of the drama through highly selective use of language and gesture.

Reflective action Conventions which emphasize "soliloquy" or "inner-thinking" in the drama, or allow groups to review the drama from within the dramatic context."

para contemplar suas habilidades individuais, com a proposta de se precisar de ajuda para chegar até o destino. Esta estratégia favorece que os participantes se coloquem como especialistas em um determinado assunto.

- Cadeira Quente - Esta estratégia propõe que um aluno sente-se em uma cadeira com os demais alunos e o professor em volta, os alunos que não estão sentados podem fazer perguntas a este, a respeito de sua personagem, e este tem liberdade para responder as perguntas para principalmente estabelecer e entender melhor a sua personagem.
- Estímulos Materiais - O professor seleciona ou elabora objetos e materiais que sejam coerentes com o contexto ficcional para proporcionar uma maior aproximação dos alunos com este.
- Estímulo Composto - Este por sua vez é uma ampliação do estímulo material, consiste em algum tipo de contêiner, uma caixa, um baú ou outro, com inúmeros objetos e estímulos materiais.
- Ambientação Cênica - Este trata-se do espaço onde são realizadas as aulas, pensando na coerência com o contexto como sempre, seja desde a modificação da sala de aula para contemplar o episódio, ou então o deslocamento a um espaço diferente onde será realizada a aula.
- Ambientação Sonora - Assim como a ambientação cênica, esta diz respeito a selecionar ou elaborar uma *Playlist*, ou então uma série de sons e ruídos diferentes, para a utilização no episódio para ajudar a reforçar o contexto ficcional.
- Rituais - Estes se apoiam na ideia dos diversos rituais que ainda realizamos em nosso cotidiano, e a partir desta ideia ressignificar e criar rituais coletivos para as práticas em sala de aula com base no contexto ficcional, para promover a expressão de cada aluno a partir desta experimentação. Por exemplo, um aluno pretende conjurar uma magia, se propõe que a turma então prepare um ritual para a execução desta.
- Imitação - A imitação dentro do contexto do Drama tem o foco na ação que será realizada, pode partir tanto do professor quanto dos personagens dos participantes, onde o professor pede para que representem alguma ação relacionada ao contexto, por exemplo, o professor poderia propor que os alunos andassem por uma selva densa, ou com água até os joelhos,

preparassem algum alimento, realizar um movimento com uma espada ou com um escudo, etc.

- **Imagens Congeladas** - A estratégia consiste na construção de imagens estáticas feitas com os corpos dos alunos, elas podem ser utilizadas para representar um momento em específico ou para explorar a visão de cada aluno sobre este tema. Elas podem ser pontos de partida para um episódio ou então algum fechamento para este. Eles podem ainda permitir que os colegas que não fazem parte da imagem ajudem a moldar quem está dentro.
- **Narração** - Esta como estratégia do Drama se apoia no contar histórias, descrever o ambiente, descrever uma memória ou relembrar acontecimentos que aconteceram em outros episódios. As possibilidades da narração são infinitas pois elas se apoiam em cima do imaginário do ouvinte e sob a condução do narrador. No caso do Drama esta pode ser usada tanto pelo professor, quanto por um aluno dentro da vivência do papel, por exemplo.

## 2.2. O RPG - ROLEPLAYING GAME

Em minhas pesquisas sobre o RPG destaco SCHMIT (2008) por seu trabalho de mestrado sobre o assunto, principalmente no que diz respeito à origem e à relação com a educação. Há alguns blogs e livros de regras que auxiliaram a construir meu conhecimento sobre o RPG, fazendo, assim, parte de meu repertório. Alguns deles são: os blogs *Roleplaying Tips* e *Sly Flourish*, e os livros de regras *Dungeon Master's Guide* (2014) e *Player's Handbook* (2014). Ainda sobre a origem, o primeiro RPG surge a partir de algumas experimentações e adaptações dos jogos de guerra que começaram a se popularizar nos anos 1950.

David Wesley, segundo SCHMIT (2008), era um consumidor e jogador de jogos de tabuleiro, mais especificamente dos chamados *War Games*. Os *War Games*, ou jogos de guerra, são jogos de tabuleiro focados em recriar, o mais semelhante possível, combates militares. Durante a década de 1960 eles se centravam em contextos de conflitos históricos reais e seu intuito era a simulação e recriação dessas mesmas guerras. Estes já possuíam uma figura semelhante a um juiz ou árbitro que

possuía o maior conhecimento das regras, assim como um jogador que comandava cada um dos exércitos envolvidos.

Segundo Schimit (2008), após tanto se relacionar com jogos de tabuleiro, Wesley sentiu a necessidade de rearticular as regras para explorar uma experiência diferenciada para ele e seus amigos. Com isso, Wesley apresenta uma primeira adaptação dos *War Games* para o que um dia viria ser o RPG. Nesta adaptação cada jogador recebe o comando de uma “unidade” de um exército, sendo que cada uma destas unidades possui um objetivo específico. Após uma primeira partida ele relata que foi um caos total, pois como cada jogador tinha seu próprio objetivo e nem todos os objetivos conversavam entre si, os jogadores não se interessaram em trabalhar juntos e resolveram fazer o que bem entendessem, também por ser uma proposta nova para os jogadores, eles resolveram testar os limites do novo “sistema” e entraram em combate entre si no jogo, resultando em uma derrota catastrófica.

Essa primeira adaptação vem do contexto das guerras napoleônicas onde as unidades desse exército que os jogadores controlavam faziam parte do exército francês, e o objetivo de cada unidade controlada por cada jogador afetaria o resultado final do conflito, variando entre sabotar linhas inimigas, dar suporte aos aliados e surpreender inimigos.

Em uma das partidas, um de seus jogadores, Dave Arneson, ficou muito interessado e cativado pela nova proposta e resolveu dar o seu próprio toque a esta, ao invés de recriar conflitos históricos, Arneson propõe um cenário mágico e fantástico, em um continente totalmente novo com dragões, magos e seres fantásticos.

O norte americano Dave Arneson, decide modificar as regras para experimentar um jogo diferente com seus amigos, inspirado em autores como de “*O hobbit*”, ele cria o cenário medieval fantástico de “*Blackmoor*”, com uma proposta de evolução de personagem. Ainda que este desse certo, Dave ainda precisava elaborar um conjunto de regras, e por conta disso ele entra em contato com outro mestre independente da época chamado Gary Gygax, este que por sua vez também possuía seu próprio jogo chamado “*Chainmail*”. Ao se encontrarem pessoalmente começam então a desenvolver juntos uma terceira versão, unindo o melhor dos dois jogos, e a partir disso surge o primeiro RPG “*Dungeons & Dragons*” publicado pela empresa que

fundaram juntos a TSR. (SCHIMIT, 2008, p. 29 - 30). *D&D* para os mais íntimos, é conhecido como o mais popular jogo de RPG, e a cada dia que passa este está mais presente em nossa cultura pop, desde desenhos dos anos 1980 até séries nos dias atuais, o jogo vai completar 50 anos em 2024, e está programado o lançamento da sua sexta edição.

Os *roleplaying games*, ou, traduzindo para o português, os jogos de interpretação, são jogos onde o jogador assume o papel de um personagem, dependendo do jogo temos super heróis, soldados, feiticeiros e muitas outras possibilidades. Cada jogo vem com seu conjunto de regras que ditam quais são os personagens jogáveis, quais são os objetivos dos jogadores, e quais são os obstáculos que eles podem enfrentar ao longo do caminho. Este conjunto de regras de um RPG é chamado de Sistema, este tem como função delimitar as regras do jogo, estabelecer o que pode ou não pode ser feito dentro de um RPG. Dentro de alguns grupos algumas modificações são feitas nas regras para acomodar-se melhor ao seu estilo.

O RPG pode ser jogado tanto sozinho quanto com outras pessoas, sendo que neste ano o recorde de jogadores simultâneos jogando uma partida de *D&D* foi batido com 1227 pessoas jogando simultaneamente para proteger um castelo de um vilão.<sup>7</sup> Embora alguns desses jogos possam ser jogados sozinhos ou com cada jogador com um personagem, existem alguns casos onde um dos jogadores terá de assumir uma figura chamada de mestre ou de narrador.

A figura do mestre do RPG serve como um árbitro das regras do sistema do jogo e como um organizador e condutor da aventura. O termo mestre surge junto com a primeira versão de *D&D* como o mestre da masmorra, e naquela época se tinha o pensamento de desafiar e tentar derrotar os jogadores. Essa ideia permaneceu ainda por um bom tempo, porém nos tempos atuais, mestres e jogadores tem uma visão diferente do jogo. A figura do mestre tem se tornado cada vez menos autoritária e mais um condutor, ele ainda segue sendo árbitro, mas ele é mais incentivado a buscar no interesse dos jogadores.

---

<sup>7</sup> Disponível em <https://tocadocoruja.com/jogo-de-dungeons-dragons-quebra-recorde/>. Acesso em 20 dez., 2023.

Os sistemas mais atuais de RPG buscam incentivar a construção de uma narrativa coletiva, incentivando os mestres a ouvirem e incentivarem os jogadores, e os jogadores a engajarem nas propostas do mestre, uma troca. O mestre é incentivado a pensar nos personagens dos jogadores como parte principal da narrativa, onde a história de cada personagem se envolve com as aventuras propostas pelo mestre, e as escolhas que eles fazem afetam o andamento da narrativa e seus possíveis desdobramentos. Também por conta disto existem preferências à utilização do termo narrador no lugar de mestre, também para repensar esse lugar de autoridade.

O mestre ou narrador<sup>8</sup> tem como objetivo conduzir os jogadores em aventuras, aventuras essas que em vezes podem ser comparadas com um passo a passo de como conduzir os jogadores, ou então o mestre/narrador pode criar suas próprias aventuras para seus jogadores com o propósito de desafiá-los. O mundo ficcional em que se passa um jogo de RPG é chamado de Cenário, que delimita as regras do faz de conta, um exemplo é quando falamos em medieval fantástico, neste caso estamos nos referindo a um mundo com castelos, cavaleiros, dragões, orcs, etc... Mas um RPG também pode se passar em um planeta futurista com naves espaciais e sabres de luz, neste caso temos dois cenários diferentes, mas também é possível jogar um cenário em que tudo isso coexista, tudo é questão dos interesses do grupo.

O narrador insere na história personagens que vão interagir com os jogadores, sendo estes amigáveis ou antagônicos aos personagens dos jogadores. Estes personagens propostos pelo narrador são chamados de NPC, *non-player character*, ou personagem não jogável, pois os jogadores não os controlam, e sim o narrador.

O professor personagem se alinha ao mestre/narrador no RPG quando este segundo se utiliza dos NPCs, para interagir com os personagens dos jogadores. Os NPCs ou personagens do narrador são personagens que fazem parte da aventura e se relacionam de alguma forma com os personagens dos jogadores assim como o professor personagem.

É então a partir do **cenário** e do **sistema** que o mestre auxilia os jogadores na criação de seus personagens, e uma vez tendo isso definido, cabe ao mestre o

---

<sup>8</sup> Cada sistema de regras utiliza sua nomenclatura, sendo presentes os dois termos.

desenvolvimento de aventuras e de situações para que os jogadores interajam da maneira que eles preferirem.

Por fim, é importante ressaltar o aspecto da oralidade que está implicado na origem das informações que trago sobre RPG, além de Sarturi (2012) e Shimit (2008). Na sua origem, devido ao avanço tecnológico da época, as pessoas que jogavam dependiam muito da oralidade para trocar ideias sobre o jogo. Com o passar dos anos, ainda antes das redes sociais, começaram a surgir blogs onde os jogadores trocavam informações e ideias, costume este que existe até os dias atuais, exemplificado em duas fontes que organizam um método de preparação de aventura que faço relação com a preparação do Drama, e exemplifico melhor mais a frente no capítulo dois, quando falo do desenvolvimento de meus estágios.

### 2.3. O JOGO

Huizinga (1996) descreve o jogo e o ato de jogar como algo inerente aos animais, desde os rituais e disputas são considerados formas de jogo. Sabemos também que no teatro o jogo é visto como fundamental, pois estar em jogo é estar disponível e atento ao aqui e agora. O jogo é o aspecto que atravessa as duas propostas que estou aproximando neste projeto de trabalho de conclusão de curso. Sobre o jogo, Huizinga (1996) destaca que há uma delimitação de espaço e tempo, que pode acontecer tanto de maneira regrada quanto espontânea:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 1996, p. 13)

Ainda sobre o conceito de jogo, Caillois (2017) observa quatro Categorias Fundamentais, sendo que um jogo pode se encaixar em uma ou mais. Ele define como *Agon* o jogo competitivo, como o batalha naval, onde o objetivo é destruir a frota de

navios do adversário. *Alea*, como o jogo da aleatoriedade, como jogos com cartas e principalmente dados, onde o resultado não está tanto na mão dos jogadores e sim da aleatoriedade. *Mimicry*, ou o jogo de imitação e interpretação, jogos como “imagem e ação” onde o jogador imita ou interpreta algo. E por fim *Ilinx*, ou jogos de vertigem, que alteram os sentidos do jogador, até pouco tempo atrás era visto mais em montanhas russas ou brincadeiras de girar e ficar tonto, hoje ainda temos jogos de realidade virtual e realidade aumentada, que misturam o ambiente virtual com o ambiente real e concreto.

*Paidia* e *Ludus* são dois conceitos que Caillois (2017) apresenta e define como sendo um o polo oposto do outro, sendo que eles poderiam estar presentes nas quatro categorias anteriormente apresentadas. Sendo *Paidia* o jogo pelo jogo, a diversão generalizada e caótica e *Ludus* sendo a diversão em vezes solitária de se colocar desafios dentro do jogo e o prazer de superá-lo. Raphael Silveira (2019) identifica a presença de *Paidia* e *Ludus* no RPG, além de destacar a presença dos elementos de jogo, a partir de Caillois:

Como podemos perceber facilmente, o RPG se encaixa na definição mais genérica de “jogo” de Roger Caillois (1990) vista no primeiro subcapítulo; todos os elementos (liberdade, delimitação de tempo e espaço, incerteza, improdutividade de resultado, regrado, fictício) estarão presentes no RPG. Contudo, mais que isso, o próprio funcionamento de jogo de RPG brinca, paradoxalmente, com as duas dimensões que o autor coloca como estruturantes do jogo, a *paedia* e o *ludus*. Explico: existe inclusive uma regra “extra” em RPG (colocada oficialmente nos manuais de muitos sistemas, tais como os próprios “Tormenta” e “D&D” que citei), chamada “regra de ouro”, a qual estabelece que o mestre e os jogadores devem abrir mão das regras para garantir a diversão do grupo; da mesma forma, as regras devem ser invocadas como uma garantia de que todos tenham sua cota de diversão enquanto experiência coletiva. Improvisação (*paedia*) e Regramento (*ludus*) umbilicalmente ligados, totalmente interdependentes enquanto funcionamento de jogo. (SILVEIRA, 2019, p. 18)

Analisando o RPG, durante meus estudos, observei que ele se encaixa em três das classificações de Caillois (2017), ele é *agon* pois cria nos jogadores o desejo de vencer os obstáculos e desafios propostos pelo mestre, como um desejo de vencer o mestre. *Alea* na aleatoriedade do jogo dos dados, então o resultado sempre será inesperado. E *mimicry* por este ser um jogo de interpretação de papéis. Na continuação da citação anterior, Silveira (2019) também destaca as categorias de Caillois, confirmando a minha observação:

Como jogo complexo, o RPG também salta entre todas as categorias de Caillois, passando com mais ênfase, principalmente, entre um jogo de simulacro (mimicry), de acaso (alea) e, em menor escala, de competição (agon). (SILVEIRA, 2019, p. 18)

No teatro o jogo é parte fundamental para embarcarmos no aqui e agora e para a troca com nosso parceiro(a) em cena. A partir das práticas com jogos teatrais desenvolvemos nossa escuta e exercitamos a troca com o outro.

Existem diferentes metodologias de jogos teatrais. Como exemplo podemos citar os Jogos Teatrais de Viola Spolin (1986) e o Teatro do Oprimido de Augusto Boal (1983). Cada abordagem com o seu foco e direcionamento específico. Nas práticas de Spolin e Boal, podemos observar propostas de jogos com intenções variadas, seja desde auxiliar a unificar o grupo de trabalho, experimentação e criação de personagens ou elaboração e criação de cenas.

Os jogos de tabuleiro, por sua vez, possuem também diversas modalidades e organizações, variando de jogos de competitividade entre os jogadores ou cooperação entre os mesmos. Como exemplos trago o “Banco Imobiliário”, jogo onde os jogadores competem para tentar levar os outros jogadores à falência e assim se tornarem vitoriosos. Em contrapartida temos “*Zombicide*” jogo no qual os jogadores são aliados tentando completar objetivos em “missões” para saírem vitoriosos.

No próximo capítulo, invisto nas aproximações entre RPG e Drama, apresentando as perspectivas observadas e analisadas a partir do desenvolvimento das oficinas de teatro.

### 3. CAPÍTULO 2: OS DADOS DE DOIS PROCESSOS DE DRAMA COM RPG: DRAGÕES, MAGOS, MONZAS E HERÓIS

Neste capítulo compartilho com o leitor e a leitora como ocorreram as Oficinas, narrando os dois processos desenvolvidos: *Os sobreviventes de Faxinal - Como falar com um dragão?* e *Lucas mão de ferro e seu monza - O herói de Santa Maria*. Apresento a análise dos processos buscando responder a questão central deste trabalho.

#### 3.1. RPG E DRAMA: APROXIMAÇÕES ENTRE CONVENÇÕES E REGRAS

Como vimos anteriormente, no Drama temos as convenções, explicadas por Neelands e Goode:

Convenções são indicadores da forma como o tempo, o espaço e a presença podem interagir e ser moldados de forma imaginativa para criar diferentes tipos de significados no teatro. Diferentes convenções irão, portanto, enfatizar diferentes qualidades nas possibilidades teatrais de tempo, espaço e presença humana.<sup>9</sup> (NEELANDS, GOODE, 1990, p. 4, trad. nossa)

Já no RPG, temos as regras, que delimitam a prática do jogo, aquilo que é ou não é permitido e aquilo que é e não é possível de ser realizado dentro do jogo. Neste tópico, apresento aproximações entre as estratégias do Drama e as regras do RPG.

As estratégias que facilitam a interação de grupos grandes e heterogêneos também apresentam similaridades com as do RPG (denominação generalizada e internacional do "role play game"), quer de mesa, CDs ou internet - neste caso a atuação de quem está mestrando o jogo assemelha-se à do professor-personagem - o contexto e as regras do jogo equivalem ao pré-texto utilizado pelo professor para delimitar o processo. (CABRAL, 2006, p. 116)

Participantes e Jogadores - Trago como ponto de partida os participantes do Drama e os jogadores de RPG, estes primeiros são apresentados ao contexto ficcional pelo professor, e a partir daí lhes é dado um papel coletivo para que possam vivenciar

---

<sup>9</sup> No original: "Conventions are indicators of the way in which time, space and presence can interact and be imaginatively shaped to create different kinds of meanings in theatre. Different conventions will, therefore, emphasize different qualities in the theatrical possibilities of time, space and human presence."

este papel e interagir com as propostas apresentadas pelo professor ao longo dos episódios, com a consciência de que pertencem a este papel coletivo. Quanto aos jogadores do RPG, estes são apresentados ao cenário e com o auxílio do mestre criam suas fichas de personagens, para que possam jogar e lidar com os desafios colocados pelo mestre. A partir desta breve descrição já é notável algumas semelhanças em ambos, outro ponto que destaco é que ao longo dos episódios e partidas, tanto participantes quanto jogadores têm a possibilidade de escolha no como se relacionar com as propostas, do como resolver as situações colocadas, e de debater com seus colegas o que fazer e que possíveis resultados podem surgir a partir desta escolha.

Professor e Mestre/Narrador - O papel do professor no Drama é de um condutor e/ou mediador, também por isso existem estratégias do Drama que ajudam o professor a ser esta figura como é o caso do *teacher in role*, que pode ser traduzido para professor no papel ou professor personagem. O mestre ou narrador é a figura de autoridade do RPG, ele é árbitro e juiz das regras do sistema, porém ele também é um mediador e condutor dos seus jogadores. Tanto professor quanto mestre preparam e organizam as suas práticas e aventuras pensando nos participantes e jogadores, de forma que se mantenha uma coerência interna da narrativa que está sendo construída em coletivo, pensando em continuar de onde parou na aula anterior e dar continuidade a seguinte e assim por diante até que se chegue em uma conclusão ao fim do processo.

A aventura e o pré-texto: Durante a elaboração das aulas para a parte prática desta pesquisa, observei que a utilização de uma aventura de RPG como pré-texto do Drama é uma possibilidade viável. As aventuras para RPG, possuem acontecimentos, situações e personagens que o professor pode utilizar durante o desenvolvimento do processo.

Cenas/Encontros e Episódios: A partir da utilização dos *8 steps of the lazy dungeon master*, que usei para me auxiliar a preparar a aula, há a definição de cena como uma situação, um encontro, sendo que cada cena tem um objetivo diferente. Cada partida de RPG deve ter pelo menos uma cena, mas é possível que tenha mais, onde cada cena possui seu objetivo e sua situação.

Estratégias do Drama dentro do RPG - Entre as convenções e estratégias do Drama, muitas se relacionam e/ou estão presentes no RPG. Vou destacar algumas delas abaixo:

Estímulos Materiais e Estímulos Compostos - Dentro do jogo, vejo relações com esta estratégia em muitos elementos, a possibilidade do mestre trazer estes estímulos para os jogadores em formatos desde cartas escritas por NPCs (personagens que interagem no jogo de uma maneira específica, explicarei mais à frente), imagens de criaturas e/ou NPCs, ou miniaturas, e acredito que até mesmo nos dados.

Ambientação Sonora - A presença desta estratégia vem para auxiliar o mestre a trazer os jogadores para dentro do universo do cenário do jogo, dando exemplo da utilização de música ambiente, e sons que os jogadores escutam durante a aventura, sejam reproduzidos por um aparelho, ou uma produção sonora feita pelo professor com seu corpo ou sua voz.

Contexto Ficcional - Este que tem relação direta com o conceito de cenário do RPG. Uma vez que o cenário, no RPG, é o universo ficcional onde se passam as aventuras dos jogadores. Tanto o contexto ficcional quanto o cenário podem ser muito complexos e detalhados com histórias, relações entre pessoas e lugares quanto um simples espaço como uma prisão, por exemplo. A intenção é que estes sejam o lugar imaginário no aqui e agora, e que permita o professor/mestre a pensar e organizar os episódios, e os alunos/jogadores a interagirem com as propostas e explorarem possibilidades.

Regras do RPG e possíveis desdobramentos em um processo de Drama - No RPG existem regras técnicas que descrevem como obter resultados numéricos e quantitativos dentro de um sistema, que faz parte do aspecto de jogo do RPG. Também existem as regras mais abstratas que ajudam a estimular a parte interpretativa do RPG. Acredito que as regras abstratas podem auxiliar a condução e organização de um processo de Drama. Uma vez que uma regra é apresentada, mestres e jogadores muitas vezes alteram e criam variações para estas, assim como também podemos ver no teatro professores e diretores modificando jogos e práticas teatrais para contribuir para algum objetivo em específico, de mesmo modo acontece

no RPG, trago então, abaixo, algumas regras de RPG que podem ser adaptadas e modificadas e que podem contribuir para uma prática teatral em sala de aula.

Dados - Estes, ainda que façam parte do aspecto mais técnico do RPG, insisto em buscar alguma possibilidade para sua utilização dentro de sala de aula. Durante momentos de jogo, existe uma relação inexplicável dos jogadores com os dados, onde os resultados positivos despertam uma euforia e um sentimento de conquista. Já com um resultado negativo se cria uma tensão e uma apreensão da possibilidade do “fracasso”.

Relógios de Progresso - Esta regra vem de *Blades in the Dark*<sup>10</sup>, e é uma forma de medir e quantificar o progresso dos jogadores em um determinado objetivo, a ideia é possibilitar essa visualização. O mestre faz um círculo e traça linhas dentro deste como alguém que corta uma pizza, a quantidade de linhas vai depender da vontade do mestre, ele então dá uma situação para os jogadores resolverem e a pizza serve para marcar o progresso e dar uma visualidade. Um exemplo é que os jogadores precisam roubar um número específico de quadros em um museu, o desenho é feito pelo professor e a cada quadro roubado se pinta uma fatia da pizza, quando a pizza estiver toda preenchida os jogadores então concluem o objetivo com sucesso.

Inspiração - Esta regra vem de *D&D* e permite que o jogador receba uma vantagem ao fazer uma rolagem de dados, alternativamente ele pode escolher gastar sua vantagem para conseguir realizar um feito que seria improvável de ser feito por seu personagem, mas não impossível.

Eu conheço um cara - Esta regra foi criada pela comunidade de jogadores, é difícil localizar com certeza de onde surge. Esta permite que um jogador em algum momento do jogo, normalmente em que precisem de algo que não tem acesso, verbalize “eu conheço um cara” e descreva um indivíduo que seu personagem conhece que pode ajudar o grupo a resolver tal conflito ou situação.

Eu tenho algo que pode ajudar - Esta regra, assim como a anterior, foi criada pela comunidade e é difícil localizar com certeza seu autor. De forma semelhante à anterior permite em um momento onde o grupo se depare com uma situação que eles

---

<sup>10</sup> Sistema de RPG publicado em 2017 pelo autor John Harper, Inspirado em uma Londres Vitoriana com estética Gótica

não saibam como resolver, um jogador pode verbalizar “eu tenho algo que pode ajudar” e pegar de dentro de sua mochila um objeto ou item que possa ser utilizado para tal situação.

Um ano depois - Esta regra, proposta pelo escritor do blog *Sly flourish* nomeada *campaign closure montages: one year later*, propõe uma conclusão para o personagem do jogador. Após o narrador fazer a conclusão e o fechamento da aventura ele passa o “holofote” para cada um dos jogadores. Um de cada vez, eles fazem uma descrição daquilo que seu personagem decide fazer após o fechamento da aventura, seja partir em outra jornada, seja se aposentar, ou quaisquer outras ideias que o jogador desejar. A intenção é que seja um momento de total liberdade para o jogador finalizar a história deste personagem que passou por toda esta aventura.

Outra estrutura presente na prática do RPG, de preparação de aventura, desenvolvida pelo escritor e jogador de RPG Mike Shea, os *8 steps of the lazy dungeon master* também merecem destaque. Os *8 steps of the lazy dungeon master* ou “os 8 passos do mestre preguiçoso”, servem para auxiliar o narrador a preparar a aventura para seus jogadores de modo que o narrador articule situações e “cenas” que despertem o interesse dos jogadores a interagirem com estas. Os 8 passos consistem em: 1. revisar os personagens, quem são, o que eles possuem, o que eles almejam, com o que deles podem estar envolvidos na aventura. 2. Começo intenso, um *boom* que vai dar a partida na aventura, começar com ação com a energia lá em cima. 3. Quais são as cenas que vão acontecer na aventura, sendo as cenas situações para os personagens interagirem e cada uma com um objetivo. 4. Definir segredos e pistas, que são propostas de possíveis informações que podem ser passadas aos jogadores ao longo da aventura. 5. Definir lugares fantásticos, lugares físicos dentro da aventura que os jogadores irão perpassar, como são esses espaços, o que há neles e o que eles podem encontrar nestes. 6. Definir NPCs importantes, elencar quais personagens do narrador aparecerão e por que? o que eles farão? 7. Escolher monstros relevantes, que são criaturas inimigas que podem aparecer para confrontar os jogadores. E por fim, 8. Definir recompensas, seja tesouro, itens mágicos, ou outros tipos de tesouros.

### 3.2. CINCO SALAS DE TEATRO: UMA PRIMEIRA EXPÊNCIA DE PRINCÍPIOS DE DRAMA E RPG EM SALA DE AULA

Durante minha graduação no curso de Licenciatura em Teatro, houve um momento em que, mesmo sem tanta aproximação teórica com o Drama, busquei propor uma prática que unisse o Drama ao RPG. Estava cursando a disciplina Prática Educacional em Teatro III - Teatro e juventudes<sup>11</sup>, na qual uma das avaliações consistia na elaboração e no desenvolvimento de algum tipo de jogo analógico alinhado ao teatro. Nessa disciplina observei a oportunidade de alinhar o RPG ao teatro. Estudei, inicialmente, alguns textos sobre o Drama. Tratava-se do mesmo período em que eu estudava referências para a escrita do projeto do TCC. Cheguei, por exemplo, no trabalho de Sarturi (2012). Buscando aproximações entre o RPG e o teatro, com algumas referências do Drama, elaborei então um jogo a partir de um método de preparação de sessão de RPG, no qual o mestre elabora cinco salas onde cada uma tem um obstáculo específico. Este método é chamado de *5 room dungeon* publicado pelo blog *Roleplaying Tips*, a partir dele pensei em jogos e/ou exercícios que se alinham com o intuito de cada uma das salas, criando uma sequência de jogos/exercícios de teatro amarrados com uma narrativa.

Nesse caso, os grupos formados a partir da identificação de interesses comuns, planejam ações coletivas. A força do coletivo intensifica a energia da experimentação e a dimensão emocional relacionada com o tema e as situações exploradas. Podemos dizer que o Drama contextualiza o 'onde', 'quem' e 'o quê' do Jogo Teatral. (BIANGE, PEREIRA, 2017, p. 292)

A disciplina Prática Educacional em Teatro III apresentava a exigência da experimentação do jogo elaborado, assim, optei por desenvolver a prática junto ao Estágio. Cabe destacar, que, neste período, eu estava cursando a disciplina Estágio Supervisionado de Docência em Teatro II<sup>12</sup>. No Estágio, desenvolvi atividades em colaboração com a colega Bruna Nathalia Alves da Silva. Apresentei a proposta para a colega e houve a concordância sobre o desenvolvimento do jogo com a turma. Dessa forma, na quinta aula houve a apresentação e prática do jogo. O jogo ocorreu

---

<sup>11</sup> Disciplina cursada no primeiro semestre de 2023, ministrada pela docente Raquel Guerra.

<sup>12</sup> Disciplina cursada no primeiro semestre de 2023, sob orientação dos(as) docentes José Renato Noronha e Miriam Benigna Lessa Dias. O estágio foi realizado no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM) com uma turma do primeiro ano do Ensino Médio.

durante a totalidade da aula, em aproximadamente duas horas. Apresento, abaixo, a explicação da proposta:

O método da “5 room dungeon” divide uma sessão de RPG em cinco salas, cada uma com um propósito específico. Irei agora explicar os objetivos de cada sala e exemplificar como adaptei para uma aula de teatro.

- 1ª Sala: Guardiã, dentro do RPG a proposta do guardião é um ser que protege a entrada para as seguintes salas e que em um primeiro contato com os jogadores já capta o interesse deles. Dentro da minha proposta de aula, pensei no jogo batatinha frita 1,2,3 onde os alunos avistados se tornavam “estátuas”, e eram “eliminados”.
- 2ª Sala: Enigma ou Interação Social, a sala seguinte tem o propósito de desafiar os jogadores de uma forma diferente da primeira, uma vez que após confrontar o guardião, agora eles precisam usar a mente ou a lábia para passar pela segunda sala. A partir disso propus um trava línguas, onde apenas aqueles que conseguissem completá-lo passariam para a próxima sala.
- 3ª Sala: Empecilho ou Contratempo, esta sala é utilizada para consumir recursos dos jogadores ou algo que os debilite. Visto isso, utilizei a câmera lenta onde o primeiro e o último alunos a cruzarem a sala seriam eliminados.
- 4ª Sala: Conflito ou Clímax, nesta sala seria o confronto com o grande chefe ou o momento de grande tensão da aventura. Dentro dessa ideia, escolhi o jogo do dragão, onde todos os alunos eliminados até o momento retornam para o jogo compondo o corpo do dragão com o objetivo de capturar os aventureiros restantes, e os alunos ainda não eliminados deveriam derrotar o dragão capturando sua cauda.
- 5ª Sala: Recompensa e Reviravolta, por fim está é utilizada para amarrar o final da aventura e possivelmente deixar um gancho para a próxima, como realizei uma prática isolada sem a intenção de retornar a mesma numa aula seguinte, por conta disso fizemos o encerramento logo após a recompensa.

A organização da prática ocorreu em um único episódio e em uma única aula. Compreendo que mesmo sendo em uma única aula, poderia haver mais do que um

episódio.<sup>13</sup> Para isso, seria necessário a presença de mais objetivos, sendo um objetivo para cada episódio. No entanto, minha escolha, naquele momento, também por ser uma das primeiras experimentações com o Drama, foi focar em único episódio. Acredito que em múltiplos episódios a experiência poderia ter sido mais ampla. A narração foi a estratégia mais utilizada, conduziu os alunos através das atividades e estabeleceu um universo ficcional. Identifico que foi possível estabelecer o universo ficcional com a turma, observei os estudantes imersos no contexto, integrados à situação dramática. No entanto, acredito que o auxílio de outras estratégias teria reforçado o universo ficcional. A vivência do papel se fez presente, com comentários dos alunos que indicavam que estavam jogando nos papéis propostos, embora, novamente, a presença de mais episódios poderia ter auxiliado na proposição de diferentes formas de interação com esses papéis. Por fim, o professor personagem foi explorado também na forma do guardião nas salas 1 de cada andar da “tumba”.

Nesta prática pude ver a concretização das aproximações que observei entre o RPG e o Processo de Drama, a começar pela figura do professor em relação ao mestre, que organiza de antemão toda a “aventura”, porém não sabe exatamente como os participantes irão abordá-la. A narração, no caso desta prática, foi responsável por criar o contexto ficcional, que amarrou toda a narrativa e que cativou os participantes. O contexto ficcional, ou o cenário (do RPG), que durante a prática ditou as relações que aconteciam entre os participantes, principalmente no momento do dragão. Já a vivência do papel se fez presente, por exemplo, nas comemorações dos alunos e interações que faziam referências aos papéis.

Ainda sobre a prática desenvolvida na aula de estágio, destaco que em momento algum, em sala de aula, fiz menção ao Drama ou ao RPG, porém, ao final da prática, num momento de discussão, uma aluna mencionou que gostou da narração feita na aula. Ao perguntar para o resto dos alunos sobre a narração em si, a grande maioria concordou, sendo que um dos alunos fez uma relação com a prática do RPG.

---

<sup>13</sup> Por exemplo, temos o trabalho de TCC de Douglas Vicente Leopold (2023), intitulado Entre telas, ficções, espaços e tempos: processos de Drama em sessões únicas com surdos em ambiente virtual. O material Catálogo de Drama: propostas de processos de Drama para pessoas surdas, de autoria de Leopold e Berselli (2023), também apresenta propostas de sessões únicas com mais de um episódio.

Após a análise deste planejamento e seu desenrolar na prática, comecei a entender e me relacionar melhor com o Drama. A partir dessa primeira experimentação, fiz observações para dar continuidade na pesquisa e pensar em como desenvolver as práticas do Estágio Supervisionado de Docência em Teatro III - Oficina de Teatro.

### 3.3. AS OFICINAS DE DRAMA E RPG: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS

Durante o desenvolvimento do meu Estágio III, elaborei e desenvolvi a parte prática da minha pesquisa para este TCC. Esta então se deu em formato de oficinas com alunos do CTISM, em duas turmas, uma turma sendo a mesma ao qual já trabalhei em meu Estágio II, e por consequência fizeram parte da aula mencionada no tópico anterior. E uma segunda turma de alunos que não tiveram contato anterior com esta proposta.

A primeira turma foi composta de cerca de 10 alunos, já a segunda, começou com dois estudantes e finalizou com apenas um. Justifico a existência de duas turmas, com tal disparidade de número de alunos, pois era necessário por conta da carga horária do Estágio III.

Iniciamos as oficinas em setembro, sendo que ocorreram semanalmente, até novembro, totalizando 26 horas de práticas. Como registro, foi realizada escrita de relatórios, além de captura de imagens e gravações de áudios com relatos dos alunos ao final de todas as aulas.

Comecei meu estágio desenvolvendo alguns jogos teatrais com ambas as turmas, com o objetivo de compreender melhor o contexto de cada estudante enquanto também pensava em como dar partida no Drama. Tive muita dificuldade para começar com o processo de Drama, pois ainda possuía muitas dúvidas e fiquei com uma enorme preocupação de separar cada coisa antes de começar, separar o que é Drama, o que é RPG e o que é jogo teatral. Depois de cerca de quatro semanas de estágio resolvi parar de separar as práticas e uni-las para começar então com o Drama.

O Pré-texto escolhido para as duas turmas foi o mesmo. Uma aventura lançada em 2014 para D&D, *Hoard of the Dragon Queen: Tyranny of Dragons*, que trata da ascensão de um culto que venera dragões. A aventura começa com um dragão azul adulto atacando a cidade natal dos alunos, com o apoio de um culto dedicado à deusa rainha Dragão “Tiamat”. Para preparar as aulas, organizei-me baseando em duas estruturas de preparação de aventura de RPG que vi anteriormente, a primeira dos *5 Room Dungeon* e a segunda do *8 steps of the lazy dungeon master*.

Inicialmente planejei a primeira aula de apresentação do contexto ficcional, tendo a mesma estrutura para ambas as turmas. Porém, quando fui experimentar a aula com a segunda turma, aproximadamente uma hora antes de começarmos, um dos alunos desistiu das oficinas me deixando apenas com um aluno para realizar a aula. Esse fato acabou exigindo uma reorganização de como operar. Assim, minha escolha foi por focar no RPG inserindo estratégias e convenções do Drama. Desta forma, fiquei com um planejamento específico para cada turma. Destaco que neste trabalho os processos são apresentados em formato de narrativa, apesar de os e as autoras referências em Drama indicarem outros formatos, tais como as tabelas observadas, por exemplo, em Pereira (2021), Cabral (2006) e no Trabalho de Conclusão de Curso de Leopold (2023).

### **3.3.1. Os Sobrevivente de Faxinal – Como falar com um Dragão?: a primeira turma da Oficina de Teatro**

A primeira turma consistia de um grupo de alunos onde todos se conheciam e eles já haviam tido contato comigo durante meu segundo estágio. Então eu já estava mais familiarizado com a turma e eles com práticas teatrais, além da aula das *5 Room Dungeon* que mencionei anteriormente. Uma característica que observei nesta turma foi a da demanda da mobilização corporal, práticas e jogos que mobilizam o corpo cativavam muito o interesse e a participação da turma, algo que mantive em mente durante meus planejamentos.

Os participantes eram moradores de um pequeno vilarejo agrícola longe das grandes cidades, todos se conheciam no vilarejo e pareciam estar tendo mais um dia

normal em suas vidas. Ao longo do dia enquanto eles caminham pelo espaço fazendo seus afazeres do dia-a-dia, uma nuvem cinza se aproxima da cidade e rapidamente uma forte chuva os surpreende. De repente do meio das nuvens eles escutam um grande rugido, e um grande Dragão azul corta os céus e começa a destruir tudo em seu caminho.

No dia 27 de outubro tivemos a primeira aula. Comecei a apresentar o contexto ficcional, a partir de caminhadas pelo espaço e da ambientação sonora. Através da narração do professor, os alunos participantes foram então surpreendidos pelo dragão que ataca a cidade, começa a destruir tudo e a atacar suas vítimas, os poucos sobreviventes que restaram (os alunos), deveriam resgatar os “corpos” dos colegas inconscientes. Após isso eles deveriam recuperar os suprimentos e levar todos para um lugar seguro. Para tanto, inicialmente pensei em fazer o jogo da bolinha com a turma, porém, optei por repensar para uma prática onde eles de olhos fechados e se guiando apenas pelo som passassem os suprimentos adiante. Aqui, cabe destacar que nessa turma havia um aluno com baixa visão, o que me fez repensar a prática de forma que ficasse acessível para aquele aluno, vem daí a escolha pelos olhos fechados para estimular que eles se guiassem por outro sentido que não a visão.

Fotografia 01 - Os alunos recolhendo os corpos dos sobreviventes



Fonte: autoria própria.

Na sequência da narrativa, chega então ao encontro dos alunos, o prefeito (professor-personagem) da cidade de Faxinal do Soturno, nome dado para este vilarejo, sugestão dos alunos visto que uma das participantes é natural daquela cidade e o grupo identificou semelhanças entre a cidade da aluna e a descrição dada pelo professor. O prefeito Robson (interpretado por mim) então comunica que eles são os únicos sobreviventes do vilarejo e que ele precisa da ajuda deles para reconstruir o que sobrou. Havia duas ações a serem feitas, uma delas era mandar uma carta para a capital pedindo ajuda para a reconstrução e outra era interrogar um prisioneiro que parecia ter envolvimento com o ataque.

Eles primeiro questionam o porquê o prefeito não escrever a carta, e ele então informa que ele não sabe escrever e por isso precisava que eles escrevessem a carta para ele, mas ele poderia ajudá-los a pensar em como escrever a carta. Com a carta escrita e a caminho da capital, eles buscam o traidor da cidade que estava envolvido com o ataque, ele conta que trocava cartas com esse outro indivíduo e que ele não estava feliz com as pessoas em Faxinal do Soturno porque se sentia excluído do vilarejo e por isso disse que queria que o vilarejo fosse destruído. Após uma longa conversa, eles fazem as pazes com o traidor, Julio (interpretado por mim), e pedem para que ele escreva uma nova carta para enviar ao “Lobo Branco” a figura com quem ele havia conversado e que possivelmente enviou o dragão para destruir o vilarejo. Um dos alunos se lembra de conhecer uma pessoa que pode ajudar, um ancião que mora nas montanhas, um mago chamado Osvaldo e ele sabe de fato falar com dragões, eles então iriam ao encontro deste mago. Ao fim de todas as aulas fazíamos uma roda de conversa para ouvir as percepções dos alunos, segue um dos relatos desta aula.

*[...] mexe com a improvisação e criatividade da gente pra poder moldar uma história, que a gente pode moldar e meio que mudar ela, e acho que isso se torna algo muito bom quando é trabalhado em grupo pra poder desenvolver a criatividade e o improviso. (ALUNO 1, 2023)*

No dia 1 de novembro tivemos a segunda aula. Os alunos convocaram mais uma vez o prisioneiro para escrever uma carta para o Lobo Branco e armar uma armadilha para captura-lo. Eles o fazem e partem em uma jornada até as montanhas para encontrar com o mago Osvaldo e aprender a falar com os dragões.

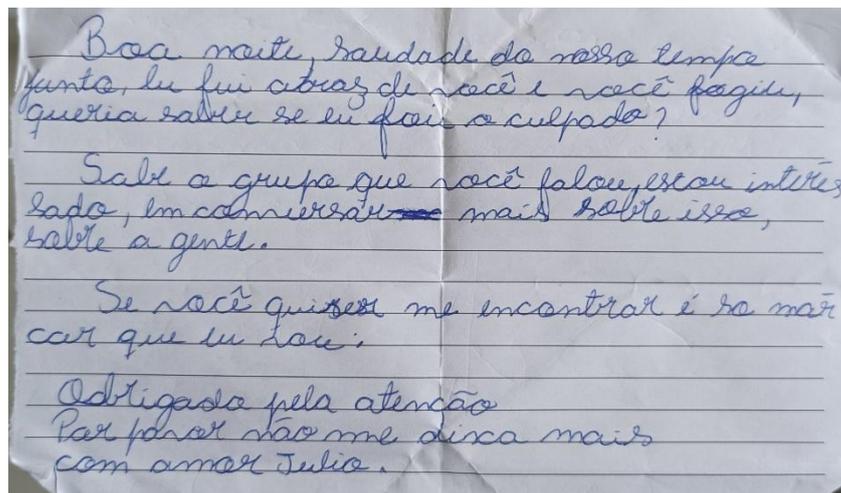
Fotografia 02 - Alunos relembando os acontecimentos da aula anterior



Fonte: autoria própria

Chegando lá, Osvaldo explica que para falar com um dragão, é preciso primeiro se apresentar com uma dança e canção que o dragão considere adequada, eles então organizam e ensaiam este ritual com a ajuda de Osvaldo, e então retornam para Faxinal do Soturno. Na cidade eles recebem uma resposta do Lobo Branco que marca com eles um ponto de encontro na capital, no Caneco Enferrujado.

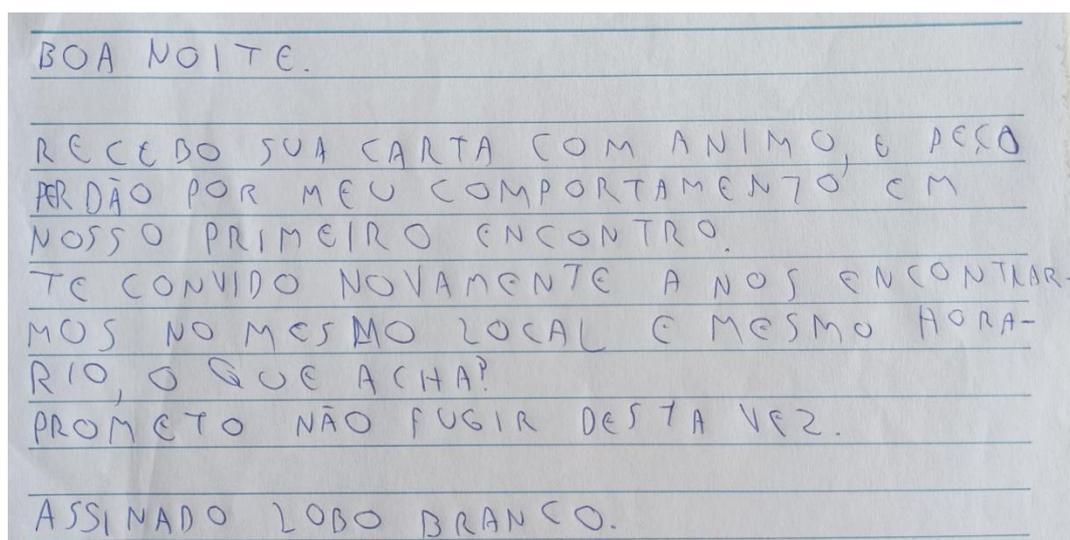
Fotografia 03 - Carta enviada ao Lobo Branco



Fonte: autoria própria

No dia 10 de novembro tivemos a terceira aula. Nesta aula retomamos os acontecimentos da aula anterior, lembrando o ritual criado para apresentar ao dragão. O grupo pensou em aprimorar o ritual, visto que a maior parte da turma não esteve presente para a aula de sua criação. Eles então, antes de partir para a capital, ajudam o prefeito a fazer uma cerimônia fúnebre para todos aqueles que morreram durante o ataque do dragão. Enquanto a turma viaja de Faxinal do Soturno até a capital, Carazinho, o grupo faz uma parada para descansar e contar quem eles são. Utilizando a estratégia da cadeira quente, um de cada vez conta mais sobre si pensando em um nome, idade, profissão, aquilo que gosta e não gosta, e a partir disso os colegas poderiam fazer mais perguntas a quem se apresentava.

Fotografia 04 - Carta enviada pelo Lobo Branco



BOA NOITE.

RECEBO SUA CARTA COM ANIMO, E PEÇO  
PERDÃO POR MEU COMPORTAMENTO EM  
NOSSO PRIMEIRO ENCONTRO.

TE CONVIDO NOVAMENTE A NOS ENCONTRAR-  
MOS NO MESMO LOCAL E MESMO HORA-  
RIO, O QUE ACHA?

PROMETO NÃO FUGIR DESTA VEZ.

ASSINADO LOBO BRANCO.

Fonte: autoria própria

Os alunos chegam então ao Caneco Enferrujado, a taverna da capital onde eles encontrariam o Lobo Branco. Eles roubam uma van e organizam um plano para capturá-lo com uma poção de sono que uma das aventureiras produziu. Utilizando o

jogo Batatinha frita 1,2,3<sup>14</sup>, eles vão se aproximando do alvo até capturá-lo e amarrá-lo. Uma vez capturado eles começam a questioná-lo e oferecem uma bebida. O Lobo Branco (professor personagem) não sabia, mas tratava-se de uma poção do sono (o que foi indicado pelos alunos). A poção demorou a fazer efeito e nesse meio tempo ele informa a localização do covil do dragão e alerta sobre umas pequenas criaturas que habitam e protegem o lugar, mas que são fascinadas por ouro, um dos alunos revela então ter um dente de ouro e eles partem para o covil para confrontar enfim o dragão.

No dia 24 de novembro tivemos a quarta e última aula. Os alunos, na entrada do covil do dragão, começam a argumentar e organizar um plano para lidar com as criaturinhas que são atraídas por ouro, eles então pensam em organizar uma armadilha e debatem sobre como usar o dente de ouro de um dos participantes para fazer a armadilha. O Lobo Branco, que havia sido sequestrado e levado junto ao covil, observou que eles não estavam conseguindo entrar em um acordo para resolver a situação e usou a oportunidade para negociar sua liberdade em troca de um saco com moedas de ouro.

Os alunos aceitaram, relutantes, contanto que ele não fugisse até eles se resolverem com o dragão. A armadilha foi preparada com o ouro, e uma das criaturinhas veio e foi capturada, permitindo então a passagem dos participantes. Eles então passam por uma sala repleta de ovos de dragão e durante a passagem deles por ali um dos alunos “cutuca” um dos ovos, o quebrando e melando sua mão. Chegando então ao encontro com o dragão, ela desperta e revela ser mãe dos ovos e fica muito raivosa por sentir o cheiro de um de seus filhotes nos aventureiros. Eles então devem enfrentar a Dragoa, primeiro precisam se aproximar, com o uso,

---

<sup>14</sup> Jogo que contém um observador que fica parado em um ponto enquanto os corredores estão em outro ponto mais distante, os corredores precisam encostar no observador mas só podem se movimentar enquanto ele está de costas, o observador deve alternar entre ficar de frente e de costas, e ao ver algum corredor se movimentando este é eliminado. Ganha o jogador que conseguir tocar o observador.

novamente, do jogo Batatinha frita 1,2,3, depois um combate corpo a corpo com o jogo Ninjas crack<sup>15</sup>, e por fim ela tenta fugir e eles vão atrás dela no Jogo do Dragão<sup>16</sup>.

Ao vencer todos os desafios e resolverem o problema, o professor pergunta o que eles fazem um ano depois dos eventos da aventura e em seguida dez anos depois. Esse é o Um ano depois, mencionado anteriormente. Uma das participantes, que durante a cadeira quente havia mencionado ser uma estudiosa de magia e uma maga iniciante, conta que ela parte em busca de aprimorar suas habilidades, pois ela viu que se ela tivesse mais conhecimento mágico ela poderia ter ajudado mais o grupo. Outro participante conta que ele levará um ovo de dragão para domesticar e com ajuda deste, partirá em busca de ouro e outros minérios raros. Ainda outro afirma que eles não estão seguros e devem ter mais desses dragões por aí e parte em busca de caçar essas criaturas para garantir a segurança das pessoas, e ele nunca mais foi visto. Por fim trago outro relato de um dos alunos sobre a aula *“eu achei muito show a gente poder tipo desenvolver essa história do jeito que a gente achava legal e a gente ir participando ativamente e criando dentro dela”* (ALUNO 2, 2023).

### **3.3.2. Lucas Mão de Ferro e seu Monza – O Herói de Santa Maria: a segunda turma da Oficina de Teatro**

A segunda turma, com a desistência de um dos alunos, exigiu a reorganização do planejamento, visto que parte fundamental da proposta de aula levava em conta que os alunos discutissem entre eles e pensassem juntos quais decisões e caminhos seguir. Buscando fazer um diagnóstico, sobre a narrativa, com o aluno solo, eu trouxe então uma prática de elaboração de narrativa. Solicitei que ele pensasse em três personagens e eu elaboraria mais três para juntos organizarmos uma narrativa que possuísse início, meio, clímax e fim. Se sucedeu promissora a prática e me fez pensar em inverter os fatores com essa turma. Esta então, faria a prática do RPG, com este

---

<sup>15</sup> Jogo que todos os jogadores fazem um círculo, em seguida um jogador de cada vez, em sentido horário ou anti-horário, faz um movimento com uma mão tentando acertar a mão do jogador ao seu lado, o jogador atacado também pode fazer um movimento para se esquivar do ataque. Ao ter a mão acertada o jogador “perde” essa mão, ao perder as duas mãos o jogador está eliminado. Ganha o último a sobreviver com pelo menos uma mão.

<sup>16</sup> Jogo que um grupo de jogadores faz uma fila chamada de dragão, nesta fila o último é chamado de rabo, os jogadores que não estiverem na fila são caçadores e seu objetivo é pegar o rabo do dragão, ganha o jogo quando o caçador pegar o rabo.

único aluno, fundamentada em estratégias e convenções do Drama. O trabalho se desenvolveu ao longo de três aulas.

No dia 9 de novembro tivemos a primeira aula. Para esta primeira aula me deparei com o problema inicial, o sistema de regras. Eu precisava utilizar um sistema que fosse simples e fácil de aprender, visto que eu não sabia do grau de proximidade do meu aluno com o RPG. Optei então por simplificar o sistema ao qual eu já estava acostumado, o D&D. Simplificando principalmente o momento inicial de criação de personagem, que propus de maneira livre e abstrata.

O jogo começa com um momento de narração onde o professor-narrador contextualiza o aluno-jogador sobre o contexto ficcional onde seu personagem está inserido, a partir daí o aluno-jogador é convidado a descrever seu personagem e descrever como este começa o seu dia. Ao longo deste primeiro momento, o professor-narrador vai construindo o ambiente ao redor do personagem, com o auxílio de estratégias como a ambientação sonora, a narração e com o professor personagem.

Após uma contextualização de como é a vida de “Lucas”, o único personagem experimentado pelo aluno-jogador, e da cidade onde ele nasceu e vive atualmente, “Santa Maria”, a aventura começa quando um dragão azul ataca a cidade e ele se vê na obrigação de ajudar as pessoas que ali estão. Levando-as para um local seguro dentro do castelo do governador onde este por sua vez solicita que Lucas vá averiguar como está o armazém da cidade. No armazém, ele descobre mais pistas sobre o culto e o impede de destruir os suprimentos. Ao retornar para o encontro do governador, Lucas se depara com o dragão. “Ele fala” [o dragão], como diz o aluno-jogador espantado, e ameaça retornar mais uma vez para terminar o que começou, destruindo completamente a cidade. A aula encerra com a pergunta do covarde escudeiro de Lucas, o anão “Alex” que pergunta “e agora?”. Ao final desta aula fiz um momento de roda de conversa e tive a devolutiva: *“bem legal porque tudo pode acontecer é uma história que tu mesmo pode criar e tu mesmo pode dar um fim pra ela do jeito que você quer e acho bem legal isso da gente construir um história e de todo processo que ela tem é bem legal isso”* (ALUNO 3, 2023)

No dia 16 de novembro tivemos a segunda aula. Partindo da pergunta feita por Alex no fim da aula anterior, Lucas se vê em meio a sua cidade natal destruída. Ele

observa o governador surgir e discursar para acalmar a população e logo é convocado para uma reunião com o mesmo. Nesta reunião ele é recompensado e nomeado herói da cidade e lhe é pedido duas coisas, a primeira é enviar uma carta para a capital relatando o ataque e solicitando auxílio para a reconstrução do pequeno vilarejo. Também lhe foi pedido que ele interrogasse um indivíduo que fora capturado durante o ataque, um cultista prisioneiro.

Fotografia 05 - Carta que Lucas envia a capital

OLÁ, AQUI É LUCAS, O NOVO HERÓI DE SANTA MARIA, A CIDADE FOI ATACADA POR UM GRUPO DE ALGUMA SEITA DE MAGIA NEGRA QUE INVOCARAM UM DRAGÃO, O DRAGÃO DESTRUÍU TUDO, ~~SEU~~ NOSSO ESTOQUE QUASE FOI ARRUINADO, MAS EU E MEU AMIGO CONSEGUIMOS DEPORTAR ELAS, ~~AGORA,~~ ~~AGORA~~ NÓS PRECISAMOS DE TODA AJUDA POSSÍVEL, PRECISAMOS DE OMBREIRO, COMIDA, MANTIMENTOS, REFORÇOS, TUDO, PEÇO QUE VENHA O QUANTO ANTES POSSÍVEL, DESDE JÁ, AGRADEÇO, ~~AGORA~~

ASS. LUCAS MONTREAL

Fonte: autoria própria

Lucas, após escrever a carta, vai ao encontro do prisioneiro. Durante o interrogatório Lucas descobre algumas informações relevantes sobre o ataque, que por sua vez relata de volta ao governador e o informa que foi na capital que o culto organizou o ataque, e foi um indivíduo chamado “escama azul” que estava por trás do ataque. Lucas propõe para o governador que ele será capaz de ir até a capital para resolver a situação, mas ele precisa de auxílio monetário para isto. Após receber o apoio do governador, Lucas faz os preparativos para sua ida até a capital, uma visita a um velho amigo Guilherme “Seco”, o Goblin, que poderia vender a Lucas a peça que faltava para consertar seu carro, um Monza, para que ele e Alex possam resolver o problema antes que o dragão retorne para terminar o que começou.

Lucas e Alex partem para a capital para procurar um homem chamado Marcelo que poderia ajudá-los a encontrar o Escama Azul. Ao chegar na capital, tentando encontrar respostas, eles acabam falando do ataque do dragão e quase criam um grande pânico na cidade. Marcelo os encontra e explica a eles que a capital vive num estado frequente de preocupação por conta de um ataque do culto da rainha dragão “Tiamat” e pede para ele ir dormir em uma taverna que no dia seguinte eles iriam organizar um plano juntos.

No dia 22 de novembro tivemos nossa terceira e última aula. Lucas e Alex, ao chegarem na taverna, foram muito bem recebidos e acabaram encontrando um velho amigo, Jonatas, que havia desaparecido durante a confusão do ataque do dragão na capital. Agora reunidos, eles explicam o motivo de estarem na capital e pedem para que Jonatas os ajude e mencionam a grande recompensa prometida. Os três então organizam um plano para adentrar o caneco enferrujado, lugar onde o Escama Azul estaria recrutando pessoas para o culto.

Ao chegar na porta da taverna, Jonatas menciona que existe uma senha para entrar, e ele não se lembra qual é, então eles precisariam pensar em alguma alternativa. Jonatas sugere algumas pistas que poderiam auxiliar a criar uma possível solução. Lucas então tenta a frase “Marcela, Marcela vem cá minha costela”, e são bem recebidos então pelo dono do “Caneco Enferrujado” um grande e verde orc.

Uma vez lá dentro eles esperam, até que um indivíduo com a descrição feita por Josef aparece em frente a eles, era o próprio Escama Azul. Ele os oferece uma rodada e os convida para sua sala para negociar com eles uma oportunidade de trabalho. A proposta feita é aceita pelo jogador e realizada com sucesso, e ao retornarem para pegar a recompensa o Escama Azul os convida para visitar o covil do culto.

Chegando então no covil do culto, aquele que eles conheciam como Escama Azul se transforma e revela características físicas semelhantes a de um dragão, como escamas azuis, focinho alongado, garras e um rabo. Ele se apresenta agora como Langdedrosa Cyanwrath e parte para cima dos aventureiros com a intenção de acabar com eles. Após um feroz combate, nossos aventureiros saem vitoriosos, e enquanto Alex retorna para buscar por Marcelo, Lucas investiga um altar no covil com uma esfera verde e ao colocar a mão nesta e se concentrar, ele foi capaz de se comunicar

com a rainha dos dragões Tiamat, que promete a ele muitas recompensas em troca de seus serviços. Após recusar a oferta, Marcelo chega e explica que esta esfera é capaz de controlar dragões e eles precisam decidir o que fazer com ela.

Marcelo sugere destruir a orbe, levá-la até a rainha da capital ou a um amigo que já tinha experiência em lidar com dragões. Lucas decide se reunir com a rainha e com o amigo de Marcelo. A reunião acontece dentro do castelo real, onde as informações são postas à mesa, a orbe fica com o amigo de Marcelo, Beywn o membro da guilda de aventureiros que enfrentou a rainha dragão no passado, que oferece a Lucas, Alex e Jonatas um convite a se unir a sua guilda. A rainha agradece e recompensa os esforços dos três aventureiros, que ainda alertam sobre a possibilidade de haver um traidor na capital, visto que o Escama Azul descobriu que os três haviam mentido sobre suas verdadeiras identidades.

A partir da proposta de Um ano depois, o aluno descreve através da narração o que ele gostaria que Lucas fizesse no futuro. Lucas, agora com a recompensa recebida, decide abrir uma oficina na capital, onde junto de Alex e Jonatas, trabalhariam por conta própria sem serem mais empregados de ninguém. Os três também aceitam a proposta de Beywn, concordando que, em caso de necessidade de ajuda, eles estariam disponíveis ao trabalho de proteger a capital de perigos. E finalizo com outro relato do aluno sobre a experiência em aula.

*[...] gostei muito dessa aventura de ter meu personagem e poder falar o que eu quiser [...] achei uma aventura bem interessante bem legal, tudo que o Lucas e o Alex passaram juntos, enfrentar dragão, interrogar um cara, roubar caixa, enfrentar uma seita inteira, enfrentar um meio dragão. (ALUNO 3, 2023)*

Finalizamos então as atividades com essa turma também, onde embora tivesse apenas um aluno em sala comigo, ainda foi possível desenvolver as atividades em um ritmo que acompanhou o desenvolvimento da primeira turma.

#### 3.4. ASPECTOS OBSERVADOS DURANTE AS PRÁTICAS: APROXIMAÇÕES ENTRE DRAMA E RPG

Após a finalização das oficinas observo alguns aspectos que gostaria de destacar para fazer a reflexão.

Um dos aspectos observados foi o **aprofundamento do personagem** a partir da estratégia do professor personagem. Durante as aulas com a segunda turma, houve a constante presença de um personagem ao longo do processo, Alex (personagem interpretado por mim) o amigo de Lucas (personagem interpretado pelo estudante), esteve presente em todos os momentos e sempre realizava trocas com o personagem do aluno-jogador. As constantes interações e diferentes situações em que Lucas conversava com Alex, favorecidas pela narrativa do RPG, proporcionaram que, como ator, eu me aprofundasse mais naquele personagem. Durante as experimentações com a estratégia do professor personagem, continuamente havia o investimento no aprofundamento da corporeidade, gestos, entonação vocal do personagem específico. Sendo que não era preciso anunciar quem era o personagem, pois ele se concretizava no tempo e espaço a partir da corporeidade do professor.

Ambas as turmas das Oficinas eram compostas por alunos de ensino médio, e nessa idade muitas vezes existe a timidez e o medo do ridículo. Ao apresentar para as turmas diferentes tipos de personagens, com vozes e corporeidades distintas, observei, principalmente na segunda turma, na qual o aluno possuía menos contato com o teatro, que houve uma resposta à convocação de jogar e experimentar, como se ele “se soltasse”, acredito que isso tenha sido possível graças às diferentes manifestações do professor personagem. Assim, identifico na prática o **professor personagem como estímulo à experimentação e à prática**. Por se concretizar a partir da imersão no jogo, o professor-personagem convida o participante a também mergulhar, adentrando nas situações ficcionais a partir de seus repertórios e daquilo que se sente seguro a fazer no processo. Não há a exigência de uma ação específica a ser feita, pois, assim como o professor-personagem responde aos diferentes estímulos do jogo sem um roteiro bem definido, o mesmo se dá com os demais personagens do processo. Ou seja: não há certo e errado na experimentação do Drama, concretizando-se, assim, certo espaço seguro para o estudante criar e experimentar.

Durante os dois processos, observei as duas regras de RPG, **Eu conheço um cara** e **Eu tenho algo que pode ajudar**, que menciono no capítulo 2.1 se manifestarem durante as aulas. Eu conheço um cara, surge com o mago Osvaldo e com Guilherme “Seco” o goblin, mesmo sem nenhum indicativo dessa possibilidade para os alunos. Do mesmo modo o Eu tenho algo que pode ajudar, surge com a poção

do sono, o Monza e o dente de ouro. Estas manifestações surgem de maneira espontânea e natural por conta da imaginação e da necessidade dos alunos. Esse aspecto me leva a aproximar as regras do RPG mencionadas à **narração** do Drama.

No caso da primeira turma das Oficinas, composta por um número maior de participantes, tiveram alunos que não fizeram esse tipo de proposição, o que me leva a questionar se foi por não terem pensado em algo ou por não saberem que era permitido criar algo para aquela situação. Acredito que isso se dá pela ausência de autonomia em outras práticas, ausência de momentos em que os participantes se sintam aptos e convocados a propor. Por exemplo, nas aulas das outras disciplinas que não Artes, me questiono se esses momentos existem.

Destaco que durante alguns momentos nas aulas, a convenção do professor personagem alinhada a situações com objetivos específicos, proporcionaram o debate entre os alunos e a argumentação entre eles e com o personagem do professor. Trago como exemplo, na primeira turma, os momentos de escrita das cartas e as interrogações dos prisioneiros, nesses quais os alunos participantes muitas vezes argumentavam entre si sobre as maiores necessidades daquela situação e variavam de estratégias e posturas ao se relacionarem com os personagens do professor. O mesmo ocorreu na segunda turma nos momentos de interrogação e negociação com os personagens do professor, principalmente na negociação com o prisioneiro, Josef, onde o aluno usou de diversas estratégias para o convencer a falar aquilo que sabia. Nos exemplos mencionados, observo **a construção da argumentação através do contexto ficcional**.

Usando principalmente a ambientação sonora para construir a atmosfera dos diferentes ambientes que os alunos passavam, identifico a **presença dos estímulos sonoros e visuais**. Destaco com a segunda turma, onde experimentei a realização de sons produzidos corporal e vocalmente. Na segunda aula, quando o aluno-jogador vai interrogar o cultista prisioneiro, ele passa por uma porta de ferro, onde o professor produziu vocalmente o barulho da porta destrancando e abrindo, o que impressionou o aluno que disse: “ficou igualzinho”. Acredito que esta produção sonora utilizando outros elementos que não equipamentos eletrônicos pode contribuir melhor para o processo. Pensando para além dos sons corporais e vocais, instrumentos musicais e outros objetos utilizados para produzir sons podem auxiliar a ficar mais crível o

contexto ficcional. Ainda falando da segunda turma, busquei trazer algumas imagens de momentos, situações e personagens específicos daquela aula também para reforçar o contexto ficcional. Para tal, trouxe imagens do Escama Azul antes e depois de sua transformação, a porta do Caneco Enferrujado e seu interior, mapas do vilarejo dos alunos e da capital, o salão do culto, o símbolo e a orbe verde.

O RPG é um jogo que exige muito da imaginação daqueles que jogam, e isso exige do narrador pensar na descrição que ele irá fazer das “cenas” quando elas são apresentadas. A ambientação sonora e os estímulos visuais podem auxiliar nessa construção do imaginário, mas mesmo com esse apoio a narração e a descrição são necessárias. Durante as Oficinas **a narração e a descrição das “cenas”** foi necessária para que os alunos pudessem compreender aquilo que estava acontecendo e para que se localizassem no tempo e espaço do contexto ficcional. Por exemplo, na primeira aula com a primeira turma, em que faço a apresentação do contexto ficcional e situo os participantes no contexto a partir da narração e da descrição, como pode ser observado no capítulo 1.1.

A observação relativa ao **papel dos dados na prática em sala de aula** acaba sendo exclusiva da segunda turma, pois apenas ela teve a experimentação com os dados, mas antes de relatar minhas percepções acho importante explicar como os *dados rolaram*. Me baseando no sistema de *D&D* elaborei uma versão mais simplificada da ficha do jogador, onde este possui seis atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada atributo possuía um valor numérico determinado na primeira aula, e quando o aluno jogador se deparava com alguma situação ou tentava realizar algum tipo de ação ele deveria rolar um d20 (dado de vinte lados) e somar o resultado do d20 ao valor do atributo do jogador. Agora outra dúvida deve ter surgido quem determina que tipo de atributo ou qual o valor mínimo total o jogador precisa para realizar uma ação? O narrador.

Para exemplificar o uso dos dados na atribuição da escala de valores dos atributos: se eu quisesse escalar uma parede e eu tenho 3 de Força, eu rolo um d20, imaginamos que eu tenha tido um resultado de 12 no d20, e somo ao valor da minha Força, o total ficou 15, o narrador então responderá se o resultado é bom o bastante para conseguir realizar a minha ação.

#### 4. CONCLUSÃO

Ao longo do meu percurso acadêmico, entrar em sala de aula como professor foi algo que mudou minha trajetória, propor e conduzir uma aula de teatro que mobilize os alunos e que desperte neles o interesse nas artes se tornou uma vontade. Busquei então no meu repertório práticas que me mobilizaram e me atravessaram para também levar e propor aos estudantes. Conhecendo então o processo de Drama, tendo um interesse prévio no RPG e vendo alguma relação inicial entre eles, resolvi buscar e investigar mais sobre essas práticas.

Analisando, então, essas aproximações e outros atravessamentos que tive ao longo do curso, decidi investir nessas abordagens e experimentar na prática, pois só assim teria uma resposta inicial sobre ser possível ou não haver uma articulação entre ambas na aula de teatro, e se tal articulação entre as práticas faria sentido ou não para as turmas.

Após todas as observações e reflexões que fiz ao longo deste trabalho de conclusão de curso, vejo o professor personagem como estímulo à experimentação e à prática, a construção da argumentação através do contexto ficcional, a narração e a descrição das “cenas”, a presença dos estímulos sonoros e visuais como aspectos que destacam a aproximação entre o Drama e o RPG. Essas são algumas das observações que destaco no meu trabalho a partir de minhas observações das oficinas desenvolvidas. Sendo um recorte específico, acredito que uma terceira versão desta oficina me geraria novos resultados e mais dados a serem estudados. Também porque, depois desses dois processos, tenho uma compreensão melhor do Drama do que quando comecei. “Por isso é que, na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática.” (FREIRE, 1996, p. 39).

Também identifiquei a figura do narrador, do professor e do ator transitando pelas duas oficinas. Observo que no processo de Drama, ao descrever e narrar alguma situação para os participantes, existe a presença do narrador, com a estratégia do professor personagem existe a presença do ator, e nos planejamentos, nos questionamentos e nos incentivos a pensar e debater existe a presença do professor.

Entendo que essas três figuras entram juntas em sala de aula, formando algum tipo de trindade, onde o narrador estimula o imaginário dos alunos, o ator personifica essa figura criada no imaginário e o professor opera questionando e incentivando a produção do pensamento.

Como professor de teatro o que mais se destaca para mim e mais desperta atenção e meu interesse é proporcionar aos alunos um espaço de mobilização e de experimentação, desapegados da ideia de produzir um produto, mas que também pode vir a ser um produto dependendo do interesse da turma. Que os interesses da turma possam guiar as experimentações, articulados aos conteúdos específicos do campo do teatro, me parece algo fundamental para as aulas que eu desejo desenvolver como professor. Nesse sentido, identifico que a articulação entre Drama e RPG convoca os estudantes a serem participantes ativos do processo educacional. Lembro Paulo Freire, que diz: “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 22)

Como ator o Drama a partir das estratégias, como a do professor personagem, me permitem continuar a experimentar e a explorar diferentes corporeidades e diferentes vozes para compor personagens diferentes durante os processos. Mesmo não exigindo um grande aprofundamento nesse personagem do processo, como ator dou vida a um personagem em sala de aula com a mesma intensidade que em cima de um palco. Acredito que isso faça com que os participantes acreditem naquele personagem e por consequência também no contexto ficcional.

Como narrador de RPG, a construção da narrativa no jogo pode vir para iniciar os alunos em uma prática teatral, com o exemplo da minha segunda turma das oficinas, onde ambos os alunos eram bem tímidos, e ter trabalhado com o RPG, observei que ele foi se “soltando” cada aula mais para uma prática. A partir de um primeiro momento de narração, a aula pode transacionar cada vez mais para o corporal, convocando os alunos a saírem das mesas, de suas zonas de conforto habituais.

Mas antes que os dados rolassem e o Drama começasse, tive dificuldade de começar ambos os processos, pois estive muito tempo preocupado em separar as teorias de cada prática e ir colocando de maneira equilibrada para formar então uma aula. Não sei ao certo qual foi meu *começo intenso* mas comecei e o resultado de toda

a pesquisa e experimentação prática aqui está. Destaco, também, que no Curso de Teatro outras e outros colegas já investiram no Drama (LEOPOLD, 2023; FAZZIONI, 2021; STRASSER & BERSELLI, 2019; SANCHES, BERSELLI, STRASSER, 2021; SANCHES, 2018) o que nos leva a identificar a potência desta prática.

Ao final deste estudo, reconheço que houve uma certa predominância de desenvolvimento das estratégias do Drama para favorecer o RPG, e não tanto o contrário, do RPG como suporte para o Drama. Acredito que isso esteja relacionado a minha maior vivência com o RPG, sendo que o contato com o Drama, antes das práticas aqui relatadas, foi mais teórico. O reconhecimento desses aspectos me parece fundamental para a sequência de meus estudos, sendo que há alguns indícios interessantes para o investimento das relações entre Drama e RPG. Por exemplo, destaco a estrutura de preparação de aventura *8 steps of the lazy dungeon master*. Mesmo não fazendo o uso de todos os 8 passos, essa estrutura norteia uma ideia de construção de aventura delimitando requisitos mínimos para o narrador ter a seu dispor situações para lançar aos seus jogadores ao longo da aventura.

Ainda me vejo com muitas dúvidas em relação tanto ao Drama quanto ao RPG, e com muitas vontades, quero propor e experimentar mais processos e me familiarizar mais com o Drama, aprender mais sobre as convenções e estratégias, principalmente do professor personagem. Como seria começar um novo processo agora? Depois daquilo que já vivenciei e aprendi. Como seria um processo com uma turma maior e um tempo ampliado? Como seria fazer um processo dentro de uma escola? Quais outros tipos de pré-texto seriam interessantes de serem levados para sala de aula? “É preciso que, pelo contrário, desde os começos do processo, vá ficando cada vez mais claro que, embora diferentes entre si, quem forma se forma e reforma ao formar e quem é formado forma-se e forma ao ser formado.” (FREIRE, 1996, p. 23)

E quanto ao RPG, quero experimentar mais este dentro do contexto da sala de aula e principalmente na relação com os dados, porque não existe uma única maneira de rolá-los. Quais outros aspectos e elementos do RPG poderiam ser integrados ao Drama? Quais outras pessoas já falaram sobre o RPG na educação? Qual Sistema de RPG se encaixaria melhor em uma prática teatral?

O Drama me fez descobrir uma nova forma de ser professor e de dar aula de teatro, uma aula na qual a voz do aluno deve ser ouvida, na qual alunos e professores

aprendem juntos e os conhecimentos de todos são valorizados. E o papel do professor é incentivar os alunos dentro desta prática, de fazê-los pensar e repensar e serem questionadores e agentes ativos. Na articulação entre Drama e RPG, me descobri um professor empolgado e reconheci que a sala de aula pode ser um espaço de entusiasmo para todos que ali estão, ensinando e aprendendo em meio a dragões, magos, poções mágicas e heróis. Por fim, fico me perguntando: e agora, qual será a próxima aventura?

## REFERÊNCIAS

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

CABRAL, Biange; DE MEDEIROS PEREIRA, Diego. O espaço de jogo no Contexto do Drama. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 28, p. 285–301, 2017. DOI: 10.5965/1414573101282017285. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101282017285>. Acesso em: 30 nov. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. [Tradução de: Tânia Ramos Fortuna]. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

CORDELL, Bruce R.; SCHWALB, Robert J.; WYATT, James. **Player's Handbook**. [S.l.], Wizards of the Coast, 2014.

CRAWFORD, Jeremy; MEARLS, Mike; PERKINS, Christopher; WYATT, James. **Dungeon Master's Guide**. [S.l.], Wizards of the Coast, 2014.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.

FAZZIONI, Mateus J. **Entre realidade e ficção na sala de aula: o processo de drama através de uma lente performativa**. Santa Maria: UFSM, 2021. Disponível em <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/21524>. Acesso em 20 dez., 2023.

FOUR, Johnn. *The Ultimate Guide to 5 Room Dungeons. Roleplaying Tips*. [S.l.], [20–]. Disponível em: [Get the Ultimate Guide to 5 Room Dungeons Free - Roleplaying Tips](#). Acesso em: 30 de nov. de 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários para à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Atlas, 1991.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. [Tradução de: João Paulo Monteiro.] São Paulo: Editora Perspectiva S. A., 1996.

LEOPOLD, Douglas; BERSELLI, Marcia. Catálogo de Drama: propostas de processos de Drama para pessoas surdas [recurso eletrônico]. Santa Maria, RS: UFSM, CAL, Departamento de Artes Cênicas, Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade: UFSM, Pró-Reitoria de Extensão, 2023. Disponível em <https://www.teatroflexivel.com.br/catalogo-de-drama-material-didatico-para-ensino-de-teatro-com-pessoas-surdas/>. Acesso em 01 dez. 2023.

LEOPOLD, Douglas V. **Entre telas, ficções, espaços e tempos**: processos de Drama em sessões únicas com surdos em ambiente virtual. Santa Maria: UFSM, 2023. Disponível em <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/27754>. Acesso em 29 nov. 2023.

MATHIAS, Nicoli. **Loco lândia – o planeta dos memes apresenta**: a professora-personagem em busca de uma mediação sensível em um processo de drama na escola. Santa Maria: UFSM, 2019. Disponível em <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/21689>. Acesso em 20 dez. 2023.

NEELANDS, Jonothan; GOODE, Tony. **Structuring drama work: a handbook of available forms in theatre and drama**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990. Disponível em [Structuring drama work : a handbook of available forms in theatre and drama : Neelands, Jonothan : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](https://www.archive.org/details/structuring-drama-work-a-handbook-of-available-forms-in-theatre-and-drama-by-neelands-jonothan-free-download-borrow-and-streaming-internet-archive). Acesso em 30 de nov. 2023.

PEREIRA, Diego de Medeiros; BERSELLI, Marcia; LEOPOLD, Douglas Vicente; JARDIM, Priscila Lourenzo. “Luzes, câmera, ação!”: práticas teatrais com surdos em ambiente virtual. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 41, set. 2021. Disponível em <https://doi.org/10.5965/1414573102412021e0113>. Acesso em 01 nov. 2023.

PEREIRA, Diego de Medeiros. **Que Drama é esse?!? Práticas teatrais na educação infantil**. São Paulo: Editora Hucitec, 2021.

SANCHES, Maria Jade Pohl. **Entre reinos, planetas e canetinhas**: processos de drama com crianças. Santa Maria: UFSM, 2018. Disponível em <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/20464>. Acesso em 20 dez. 2023.

SANCHES, Maria Jade Pohl.; BERSELLI, Marcia; STRASSER, Victória Blini. ORDEM OU PROGRESSO: RELAÇÕES ENTRE DRAMA E TEATRO DO OPRIMIDO NO ENSINO MÉDIO. **Manzuá**: Revista de Pesquisa em Artes Cênicas, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 182–202, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/manzua/article/view/23237>. Acesso em: 20 dez. 2023.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o Roleplaying Game e o Process Drama.** Florianópolis: Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Arte da Universidade do Estado de Santa Catarina, 2012.

SCHIMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: Alguns apontamentos teóricos.** Dissertação. Londrina: Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade de Londrina, 2008.

SHEA, Mike. *Reach Satisfying Campaign Conclusions. Sly Flourish.* [S.l.], 2022. Disponível em: [Reach Satisfying Campaign Conclusions: SlyFlourish.com](https://slyflourish.com). Acesso em: 30 de nov. 2023.

SILVEIRA, Raphael T. **Jogue como uma Garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG.** Florianópolis: UFSC, 2019. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/200073>. Acesso em 30 de nov. de 2023

STRASSER, Victória Blini; BERSELLI, Marcia. **É DRAMA!** Reflexões sobre práticas cênicas e visualidades a partir da análise de oficinas de Teatro com alunos surdos. **Revista Rascunhos** - Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas, [S. l.], v. 6, n. 2, 2019. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/46608>. Acesso em: 20 dez. 2023.

VIDOR, Heloise Baurich. O professor assume um papel e traz, por que não, um personagem para a sala de aula: desdobramentos do procedimento teacher in role no processo de drama. *Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 1, n. 10, p. 009–017, 2018. DOI: 10.5965/1414573101102008009. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101102008009>. Acesso em: 2 dez. 2023.