

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

Programa de Pós-Graduação em Artes

OSVANILTON DE JESUS CONCEIÇÃO

**DO JONGO AO JOGO: UMA PROPOSTA DE TREINAMENTO
POPULAR PARA ATORES**

**Campinas - São Paulo
2011**

OSVANILTON DE JESUS CONCEIÇÃO

DO JONGO AO JOGO: UMA PROPOSTA DE TREINAMENTO POPULAR PARA
ATORES

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, para a obtenção do Título de Mestre em Artes. Área de Concentração: Artes Cênicas.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Inacyra Falcão dos Santos

Campinas - São Paulo
Fevereiro - 2011

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

C744d Conceição, Osvanilton de Jesus.
Do Jongo ao Jogo: Uma Proposta de Treinamento Popular
para Atores. / Osvanilton de Jesus Conceição. – Campinas, SP:
[s.n.], 2011.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Inaicyra Falcão dos Santos.
Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de
Campinas,
Instituto de Artes.

1. Quilombo São José da Serra. 2. Teatro de Rua Brasileiro.
3. Interpretação teatral. 4. Jongo (Dança). 5. Jogos na arte.
I. Santos, Inaicyra Falcão dos. II. Universidade Estadual de
Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

Título em inglês: “From Jongo to Play: A Proposal of Popular Training to Actors.”

Palavras-chave em inglês (Keywords): 1. Quilombo São José da Serra ;
2. Brazilian Street Theater ; 3. Theater Interpretation ; 4. Jongo (Dance) ;
5. Games in art.

Área de Concentração: Artes Cênicas.

Titulação: Mestre em Artes.

Banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Inaicyra Falcão dos Santos.

Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici.

Prof. Dr. Julio Moracen Naranjo.

Prof^a. Dr^a. Sayonara Sousa Pereira.

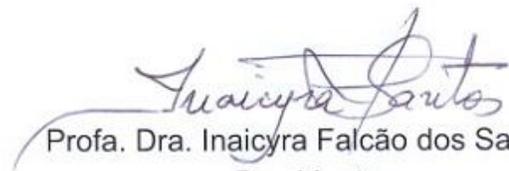
Prof. Dr. Érico José Souza de Oliveira.

Data da Defesa: 18-02-2011

Programa de Pós-Graduação: Artes.

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pelo Mestrando Osvanilton de Jesus Conceição - RA 088571 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:


Profa. Dra. Inaicyra Falcão dos Santos
Presidente


Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici
Titular


Prof. Dr. Julio Moracen Naranjo
Titular

“Dedico este trabalho aos meus pais, os primeiros responsáveis pela arte que reside em mim; aos artistas populares que me antecederam; aos atores que fazem o teatro de rua brasileiro e aos jongueiros de todos os tempos, contextos e regiões”.

AGRADECIMENTOS

Ao universo que gerou energias favoráveis ao desenvolvimento dessa pesquisa.

À Prof^a. Dr^a. Inacyra Falcão dos Santos, por ter apostado na realização dessa pesquisa, pelas valiosas orientações acerca do desenvolvimento da mesma e pelas indispensáveis orientações acerca da arte e da vida.

Ao Prof. Dr. Eusébio Lobo da Silva, pelo incentivo inicial.

Aos jongueiros das comunidades visitadas em especial aos jongueiros do Quilombo São José da Serra, pelo acolhimento no referido quilombo durante a realização desta pesquisa.

Aos atores que participaram das vivências teatrais no Ateliê Casarão e aos atores do Grupo Buraco D'Oráculo, da Companhia dos Inventivos e da Trupe de Teatro Arruacirco.

À FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, pela concessão da bolsa de mestrado.

Ao Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici e ao Prof. Dr. Jorge Luiz Schroeder, pelas indicações no exame de qualificação.

À Prof^a. Dr^a. Francirosy Campos Barbosa Ferreira, pela partilha e pelas indicações sempre úteis no procedimento das idas a campo.

Ao Prof. Dr. Clovis Garcia, por ter me aceitado como aluno especial em suas disciplinas de Pós-Graduação na Escola de Comunicação e Artes da USP.

Aos meus irmãos e irmãs pela existência, em especial à irmã, também atriz, Osvaldice Conceição, com quem partilho as maravilhas e dissabores da vida artística.

À amiga Deise de Brito, pela parceria, pelos momentos de reflexão e aos amigos Fredyson Hilton e Andréa Paula, pelos momentos de partilha, pelos conselhos e pela amizade.

À amiga Sheila Regina, pela ajuda na passagem por Campinas e pelo acolhimento em sua casa.

À Aline Mareá, pelas reflexões acerca do Jongo, pela companhia nas idas a campo e pela parceria nas rodas de Jongo.

Aos amigos Anativo Oliveira, Ataíde França, Charles Dalan, Gilson Garcia, e Jorge Cardoso, pelo companheirismo e a Priscila Dias Carlos e Emerson Coutinho, pelos prazerosos momentos de cumplicidade e pelas reflexões acerca da vida. E a todos os amigos que torcem pelo meu sucesso, encorajam minhas realizações e vibram com as minhas conquistas.

“... Cada ator tem obrigação de zelar e desenvolver o seu instrumental, sua voz, seu corpo: seu cavalo. (...) Devemos ser suficientemente fortes para poder reproduzir simultaneamente a maravilha e o horror do ser humano, a criatividade e a autodestrutividade de nós todos, homens, através desta difícil caminhada da vida. O nosso cavalo deve então se preparar para poder assumir todas estas formas, e por isso ele tem de ser constantemente reabastecido e renovado...”

Rubéns Alves Corrêa (1931-1996).

RESUMO

Essa pesquisa consiste na elaboração de uma proposta de treinamento popular para atores a partir da junção dos elementos musicais e movimentações presentes no Jongo desenvolvido no Quilombo São José da Serra, situado no Município de Valença no Estado do Rio de Janeiro, com aspectos metodológicos e teatrais presentes no sistema de jogos teatrais desenvolvido pela arte-educadora norte-americana Viola Spolin (1906 - 1994). Com a realização dessa proposta, visamos criar ambientes favoráveis para o desenvolvimento do potencial criativo, o alargamento da expressividade corporal e o aprimoramento vocal de atores, utilizando como parâmetro teatral os aspectos comuns ao teatro de rua brasileiro.

Palavras Chaves: Interpretação Teatral; Jongo; Jogo Teatral; Quilombo São José da Serra; Teatro de Rua Brasileiro.

ABSTRACT

This research project aims at working up a proposal of popular training for actors by the junction of the musical and movement elements presented in the *Jongo* developed in the Quilombo São José da Serra, located in Valença, Rio de Janeiro, with the methodological and theatrical aspects presented in the system of the games developed by Viola Spolin (1906 – 1994). We aim at generating a propitious space for the development of the creative potential, the improvement of the body expression and the vocal enhancement of actors. In order to achieve this goal, we will use as a theatrical parameter the common aspects found in the Brazilian Street Theater.

KEY WORDS: Theater Interpretation; *Jongo*; *Quilombo São José da Serra*; Theater Games; Brazilian Street Theater.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	
INTRODUÇÃO	01
CAPÍTULO I – O JONGO	09
1.1 – O Jongo no Sudeste Brasileiro	15
1.2 – Os Pontos de Jongo	17
1.3 – Os Instrumentos do Jongo	20
1.4 – Movimentos e Configurações do Jongo	24
1.5 – Uma Descrição do Quilombo São José da Serra	29
CAPÍTULO II – O JOGO TEATRAL	37
2.1 – Fundamentos do Jogo Teatral	40
2.2 – O Sistema de Jogos Teatrais de Viola Spolin	43
2.3 – O Jogo no Jongo	52
CAPÍTULO III – O ATOR NO TEATRO DE RUA BRASILEIRO.....	57
3.1 – O Perfil do Ator Popular Nacional	60
3.2 – Uma Configuração do Teatro de Rua Brasileiro	65
3.3 – Intempéries do Ofício de Ator Popular	71
3.4 – Teorias Teatrais que servem ao Trabalho do Ator Popular	65
CAPÍTULO IV – A PROPOSTA DE TREINAMENTO POPULAR	78
4.1 – O Jongo como Caminho para a Improvisação Teatral	99
CONSIDERAÇÕES FINAIS	117
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120
REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS	122

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	PÁGINA
INTRODUÇÃO	
01 – O ator Denildo Miranda (Companhia Gente de Teatro)	05
CAPÍTULO I – O JONGO	
02 – Tambus do Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra	21
03 – Candongueiros do Grupo de Jongo de Pinheiral	22
04 – Par solista do Grupo de Jongo do Pinheiral	26
05 – Roda de Jongo do Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra	27
06 – Roda de Jongo do Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra	28
07 – Arredores do Quilombo São José da Serra	30
08 – Arredores do Quilombo São José da Serra	30
09 – Arredores do Quilombo São José da Serra	31
10 – Moradia do Quilombo São José da Serra	32
11 – Imagem externa da Capela de São José Operário	33
12 – Imagem do interior da Capela de São José Operário	34
13 – Mãe Têê na consagração da fogueira	35
14 – Roda de Jongo do Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra	36
CAPÍTULO II – O JOGO TEATRAL	
15 – Fogueira do Quilombo São José da Serra	55
CAPÍTULO III – O ATOR NO TEATRO DE RUA BRASILEIRO	
16 – Cortejo inicial do Espetáculo O Amargo Santo da Purificação (Tribos de Atuadores Oi Nós Aqui Traveiz), Praça da Sé -São Paulo, 2009.....	59
17 – A atriz Val Conceição no Espetáculo <i>Embuchou Casou</i> (Cirandarte Companhia de Arte) Praça da Sé, Salvador – Bahia, 2004	63
18 – A atriz Isabel Santos no Espetáculo O mundo ta virado, ta no vai ou não vai.	

Uma banda pendurada. A outra em breve cai. (Grupo Imbuauça) Sergipe, 2010.....	64
19 – Cena do Espetáculo Das Saborosas Aventuras de Dom Quixote de La Mancha e seu Escudeiro Sancho Pança – Um capítulo que poderia ter sido. (Grupo Teatro que Roda) Salvador - Bahia, 2008	66
20 – Cortejo inicial do Espetáculo Guardadores de Água (Ateliê Casarão) Praça da Matriz, Jundiá – São Paulo, 2009	68
21 – Atores da Cirandarte Companhia de Arte arrumados para a apresentação do Espetáculo de dança-teatro de rua Retalhos Populares	72
22 – Atores no espetáculo de dança-teatro de rua Retalhos Populares (Cirandarte Companhia de Arte) Laranjeiras – Sergipe, 2008	72
23 – Atores no espetáculo de dança-teatro de rua Retalhos Populares (Cirandarte Companhia de Arte) Laranjeiras – Sergipe, 2008	73

CAPÍTULO IV – A PROPOSTA DE TREINAMENTO POPULAR

24 – Os atores Tai Montana, Caroline Teresa, Denis Oliveira e Silvio Romão no Espetáculo Guardadores de Água (Ateliê Casarão) Praça da Matriz, Jundiá São Paulo, 2009	85
25 – Os atores Tai Montana, Caroline Teresa, Denis Oliveira e Silvio Romão no Espetáculo Guardadores de Água (Ateliê Casarão) Praça da Matriz, Jundiá São Paulo, 2009	85
26 – O ator Silvio Romão no Espetáculo Guardadores de Água (Ateliê Casarão) Praça da Matriz, Jundiá - São Paulo, 2009	86
27 – Os atores Silvio Romão, Renan Vernart, Denis Oliveira e Tai Montana no cortejo inicial do Espetáculo Guardadores de Água (Ateliê Casarão) Praça da Matriz, Jundiá - São Paulo, 2009	86
28 – Os atores Adailton Alves (Buraco D’Oráculo) e Daniel Marques (Trupe de Teatro Arruacirco) durante um jogo teatral	89
29 – O ator Edson Paulo (Buraco D’Oráculo) e o músico Luciano Kleber (Trupe de Teatro Arruacirco) durante um jogo teatral.	90

DO JONGO AO JOGO: UMA PROPOSTA DE TREINAMENTO POPULAR PARA ATORES

APRESENTAÇÃO

Esta dissertação é o resultado da pesquisa de mestrado desenvolvida no ano de 2009 e 2010 dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Ela se constitui de descrições do Jongo realizado no Quilombo São José da Serra, situado no Município de Valença no Estado do Rio de Janeiro e de descrições da sistemática de jogos teatrais desenvolvida pela arte-educadora norte-americana Viola Spolin (1906 - 1994).

Também constituem essa dissertação os breves relatos das vivências teatrais realizadas com jovens atores no Espaço Ateliê Casarão em Jundiaí, São Paulo, com atores da Companhia dos Inventivos e também com atores do Grupo de Teatro de Rua Buraco D'Oráculo. Nessas vivências teatrais, o Jongo e os jogos teatrais foram fundidos um ao outro de modo que, a partir da inserção de elementos do Jongo no contexto da aprendizagem e treinamento teatral, essa proposta de treinamento popular para atores se tornou concreta.

Nessa dissertação está presente uma metodologia de trabalho e também uma crença na cultura popular que, ao longo de meu percurso vem servindo de suporte para a prática de um teatro calcado numa ideologia social, ou seja, um teatro que não se encontra submetido às necessidades do mercado capitalista e sim, a serviço da comunicação e do potencial criativo do ser humano.

Nessa pesquisa também se dá o encontro entre trajetórias, posto que, foi a partir da minha trajetória de negro brasileiro, nordestino, ator popular e arte-educador que busquei identificar e entender os aspectos sócio-culturais que deram origem ao Jongo dentro do doloroso contexto de escravidão que os negros seqüestrados no continente africano foram subordinados ao serem trazidos para o Brasil e destinados ao trabalho forçado em diversas partes desse país.

Os encontros entre as trajetórias não param por aí, também encontrei com a trajetória da professora doutora, pesquisadora, coreógrafa, bailarina e cantora baiana Inaicyrá Falcão dos Santos, com sua vasta experiência em arte, cultura e educação; com as trajetórias dos atores que participaram das vivências teatrais e ainda vislumbro encontrar com as trajetórias de pesquisadores, artistas e pessoas aficionadas á cultura popular, pois, sei que estes lerão essa dissertação e farão uso dos apontamentos aqui levantados.

Precede a realização dessa pesquisa os anos de atuação na Cirandarte Companhia de Arte e na Companhia de Teatro Popular da Bahia, bem como a realização de oficinas de teatro de rua em diversos contextos e épocas num período de mais de dez anos de vida artística. As empreitadas artísticas vivenciadas nesses anos possibilitaram inúmeras reflexões acerca do trabalho do ator popular e suas demandas, no entanto, essas reflexões ganharam maior projeção quando somadas aos estudos realizados no contexto da academia.

Mesmo adentrando no contexto da academia continuo utilizando aspectos da cultura popular brasileira nos trabalhos realizados, legitimando assim, o conhecimento empírico na interação com o científico, agregando valores ao fazer teatral popular e aprofundando as reflexões iniciais, que, através dos anos e de novas vivências artísticas vem ganhando novas formulações e possibilitando o surgimento de outras reflexões.

Vejamos então que as reflexões acerca do trabalho do ator nortearam as ações desenvolvidas na Licenciatura em Teatro, cursada na Universidade Federal da Bahia e concluída com a realização do Projeto de Aprendizagem Teatral *Descobrimo-se Brincante* e a Especialização em Linguagens da Arte, cursada no Centro Universitário Maria Antonia da Universidade de São Paulo e concluída com a realização da pesquisa intitulada: *Teatro dos Artistas: Uma Vivência Artística com a colaboração do Jongo e do Jogo Teatral*.

E agora no mestrado realizado no Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Aqui essas reflexões se desenvolveram e deram suporte para a criação da proposta de treinamento popular para atores que será apresentada na forma dessa dissertação. Nesse sentido, convido a todos, sem estabelecer restrições, á compartilhar parte dessa minha trajetória, mas peço-lhes que fiquem atentos para perceberem as falas que residem nas entrelinhas, pois, elas revelam o lugar de onde parte essa proposta de treinamento popular para atores.

INTRODUÇÃO

Esta proposta de treinamento popular para atores é o resultado da articulação dos elementos musicais e das movimentações do Jongo realizado no Quilombo São José da Serra, localizado no Município de Valença no Estado do Rio de Janeiro, com o sistema de jogos teatrais que foi criado e desenvolvido pela arte-educadora norte-americana Viola Spolin (1906 - 1994). E utiliza como parâmetro teatral à demanda própria do trabalho do ator popular brasileiro no contexto do teatro de rua.

O Jongo serviu para a articulação com os jogos teatrais por ser uma prática cultural afro-brasileira onde se encontram movimentações coreográficas e criativas, com músicas curtas, improvisadas, cantadas coletivamente, acompanhadas por palmas e percussão. Esses elementos conferem ao jongo o aspecto festivo e lúdico e são os propiciadores de divertimento e interação entre os jongueiros e o público que participa das rodas de Jongo.

Em 2005, o Jongo foi registrado pelo IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - como bem cultural imaterial do Brasil. No entanto, mesmo depois desse registro, ele continua sendo uma prática cultural afro-brasileira pouco conhecida nacionalmente devido a sua existência restringir-se à Região Sudeste do país, mais precisamente em algumas comunidades rurais e em alguns municípios dos estados do Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais e Espírito Santo.

Descreveremos aqui o processo pelo qual o Jongo surgiu e se desenvolveu no Brasil, estabelecendo uma abordagem descritiva do mesmo e, simultaneamente, revisitando parte do passado ancestral do negro brasileiro, iniciando pela chegada dos primeiros navios negreiros em terras brasileiras, passando pelo processo escravocrata que existiu por mais de três séculos nesse país, e findando com a descrição dos diferentes elementos e aspectos que constituem o Jongo que é realizado na atualidade.

O Jongo é aqui utilizado como uma das possibilidades propiciadoras de trabalho corporal para atores devido a seus elementos artísticos, lúdicos, dinâmicos, improvisacionais e coletivos que consentem a sua classificação como uma prática pública da cultura afro-brasileira e nos permitem sua inserção no contexto do teatro popular nacional. Assim sendo,

apresentamos compatibilidades entre os elementos do Jongô com os jogos teatrais e atividades com abordagens corporais e ainda identificamos semelhanças com a forma do teatro de rua que nos serve de referência.

Essa referência se concretiza através da observação dos feitos de alguns grupos que desenvolvem a linguagem do teatro de rua por mais de três décadas. São esses grupos: Grupo Galpão, de Minas Gerais; Grupo Tá na Rua, do Rio de Janeiro; Grupo Imbuça, de Sergipe; Teatro União e Olho Vivo, de São Paulo e a Tribo de Atuadores Ói Nós Aqui Traveiz, do Rio Grande do Sul. Todos esses cinco grupos de teatro possuem mais de três décadas de existências e cada um deles, a seu modo, foi se constituindo como parte da referência de atuação no contexto do teatro de rua brasileiro.

Além das várias décadas de existência e resistência cultural, esses grupos tem em comum a inserção de outras linguagens artísticas no seu fazer teatral; a utilização de elementos próprios da cultura popular brasileira, como danças, músicas, ditados e expressões idiomáticas populares junto ao texto dramático e na composição do discurso cênico; o contínuo treinamento de seus atores e, mesmo que pareça óbvio é preciso dizer; a utilização de praças e ruas como espaço de desenvolvimento da encenação teatral.

Chamamos a atenção para esses aspectos comuns entre esses grupos, a fim de salientarmos que os mesmos desenvolvem paralelamente à linguagem do teatro de rua, outras formas de discursos cênicos, atuando em palcos e locais fechados e mesmo utilizando textos e discursos cênicos não populares. A exemplo da Tribo de Atuadores Ói Nós Aqui Traveiz que desenvolve desde 1978 uma linguagem própria de teatro de rua com o foco na experiência autoral do ator a quem denominam “atuador”.

Contudo, o que é necessário apontar é que esses grupos utilizam expressões da cultura popular brasileira ora como subsídios para o trabalho dos atores, ora como subsídios para montagem de cenas e espetáculos. Essa constatação reforçou a idéia de utilizar uma expressão da cultura popular brasileira como caminho para a criação de uma proposta de treinamento popular para atores, e nesse sentido, o Jongô, com suas características lúdicas, interativas e improvisacionais serviu a esse propósito.

O Jongô é uma das bases que sustentam a idealização e desenvolvimento dessa proposta de treinamento popular para atores devido á ampla dimensão de jogo que foi percebida entre os participantes das rodas onde se realiza as danças e também por

possibilitar conexões com as outras bases, como o sistema de jogos teatrais que foi desenvolvido por Spolin e com uma determinada forma de teatro de rua brasileiro.

Já o sistema de jogos teatrais de Spolin serviu de referencial teórico-metodológico para a realização de uma proposta de treinamento popular para atores por levar em consideração a importância dos aspectos lúdicos no processo de aprendizagem teatral, por constituir-se com proposições teórico-práticas e por trazer na base da sua formulação expressões culturais de caráter popular, como contação de história e brincadeiras tradicionais.

Os contextos populares serviram de parâmetro para Spolin desenvolver uma metodologia de ensino e aprendizagem teatral com proposições constituídas por abordagens simples, objetivas e lúdicas. Esse sistema de jogos teatrais juntamente com a metodologia desenvolvida por Spolin, foi introduzido no Brasil no início da década de 80 pela pesquisadora, professora de teatro e escritora paulista Ingrid Dormien Koudela.

Um dos objetivos centrais do sistema de jogos teatrais de Spolin é o encorajamento da “liberdade de expressão física” do jogador, que, deve manter-se atento por meio da percepção física e sensorial. Nessa proposta de treinamento popular para atores também nos ocupamos em encorajar tal liberdade, por entendermos que é no corpo e através do corpo que a arte é efetivada e expressada no plano concreto. Entendemos que o corpo é o invólucro portador das ideias, aspirações e sensações dos atores e que nele estão impressos os motivos que os mantêm flexíveis ou os tornam rígidos.

Assim, propomos atividades e jogos teatrais, visando tornar o ator mais consciente de suas capacidades e possibilidades corporais e da mesma forma deixá-lo atento para a sua capacidade articular individual na interação com o coletivo. Paralelo as rodas de Jongo estão compondo essas atividades algumas brincadeiras do repertório infantil brasileiro e sessões de contato improvisação, esta, uma forma de dança improvisada criada pelo bailarino e coreógrafo americano Steve Paxton na década de 70 nos Estados Unidos.

Com a prática do contato improvisação somada ao fazer teatral é possível alcançar formas autênticas de se movimentar e relacionar-se com os corpos e com o espaço, driblando as formas rígidas de dança, interação e expressão corporal e simultaneamente experimentando as formas intuitivas, improvisadas, norteadas pela doação, recepção ou

negação do peso corporal, do contrapeso, da velocidade, do equilíbrio precário ou estável, descobrindo diversas formas de tocar e interagir com diferentes corpos e espaços.

As movimentações do Jongo, as brincadeiras e jogos teatrais, bem como, as sessões de contato improvisações são entendidas nessa proposta de treinamento popular para atores, como práticas corporais simples, mas, se realizadas com a devida atenção podem possibilitar aos atores um estado de liberdade corporal a partir do qual os mesmos conseguirão desenvolver melhor sua percepção e atuação no teatro de rua ou não.

Adequando os elementos do Jongo aos jogos teatrais por meio das vivências realizadas com diversos atores em diferentes locais e grupos artísticos, criamos atividades com referencia no trabalho do ator popular no contexto do teatro de rua brasileiro. Posto que, este precisa manter-se atento para os acontecimentos a fim de poder adentrar a tempo no jogo cênico proposto pelo acaso e improvisar com respostas rápidas, precisas e criativas. Dessa mesma forma, o jogador precisa manter-se na realização dos jogos e improvisações teatrais, abrindo suas percepções e aprendendo com o ambiente do jogo.

Ao inserir o Jongo nos jogos teatrais asseguramos as características festivas, lúdicas e coletivas do teatro popular brasileiro e simultaneamente criamos ambientes favoráveis ao desenvolvimento do potencial criativo dos atores, já que, nesses ambientes os mesmos podem explorar sua expressividade vocal e alargar seu trabalho corporal experimentando novas possibilidades de movimentações e posteriormente utilizando-as como exercício em cenas improvisadas e até mesmo como material para elaborar seqüências corporais na atuação em espetáculos cênicos.

Essa experimentação é possível por que ao ator é dada a possibilidade de re-inventar-se continuamente através de suas escolhas e através do tempo. O ator é privilegiado dentre os profissionais das diversas áreas de conhecimento, pois, ele pode escolher se profissionalizar através de escolas formais e instituições de ensino superior, de cursos livres, de oficinas culturais ou através de sucessivas participações em espetáculos profissionais nos quais possam criar e interpretar diferentes personagens, desenvolvendo assim, uma técnica pessoal de interpretação teatral.

A partir da imagem a seguir apresentamos uma das movimentações comumente realizada no teatro de rua brasileiro, posto que, na realização dessa movimentação o ator

escolheu referenciar-se nos mestres de cerimônias populares e mestres salas das escolas de sambas brasileiras. Vejamos:



Figura 01

Arquivo do Autor.

Com base nessa constatação ainda apontamos que o ator pode escolher a forma de teatro que quer desenvolver e o público para qual deseja direcionar seu discurso cênico, sendo a forma desse discurso: popular, erudita ou mesmo híbrida. O ator pode escolher se aprimorar como ator dramático, ator cômico, ator-cantor, ator-dançarino, performer, ou simplesmente se desenvolver como um ator que atua livre de tipologias, apresentando diversas formas de interpretação teatral.

Com base nessas possibilidades de escolhas do ator, diversas teorias teatrais foram elaboradas por diferentes estudiosos ao longo da evolução do teatro. Entre essas teorias teatrais citamos parte das teorias levantadas pelo ator, pesquisador e encenador russo Constantin Stanislavski (1863 - 1938), devido às suas teorias abarcarem o trabalho do ator de um modo geral, influenciarem o surgimento de outras teorias teatrais e contribuírem com o trabalho de atores de diversas épocas em diferentes partes do mundo.

Igualmente consideraremos parte das teorias teatrais apontadas pelo também ator, encenador e pesquisador russo Vsevolod Meyerhold (1874 - 1942), que depois de trabalhar no Teatro de Arte de Moscou juntamente com Stanislavski por uma década, passou a desenvolver suas próprias teorias teatrais, estudando a linguagem musical, a dança, o circo, a *commedia dell'arte* e alguns aspectos do teatro oriental. Para esse encenador o ator deveria dominar essas linguagens além da interpretação teatral.

Assim como às teorias teatrais desenvolvidas por Stanislavski e Meyerhold nos permitiram acionar características comuns ao trabalho do ator. As teorias teatrais levantadas pelo ator, poeta, dramaturgo e encenador alemão Berthold Brecht (1898 - 1956), nos permitem apontar para o engajamento social como uma das características do ator popular no contexto do teatro de rua brasileiro, pois, para Brecht, o ator deveria ter um engajamento social somado a técnicas teatrais para poder dar ao teatro um sentido de utilidade pública.

As proposições teatrais que foram formuladas por esses três encenadores auxiliaram a nossa reflexão acerca do processo criativo e da demanda do trabalho ator, por apresentarem processos diferentes que apontam para a mesma necessidade de domínio corporal que o ator deve ter na realização do seu ofício. Com isso a partir do contato com essas teorias teatrais, refletimos sobre a figura do ator de um modo geral e passamos a abordar as especificidades do ator popular brasileiro no contexto do teatro de rua.

Com as devidas adequações, todas as diferentes teorias teatrais que foram formuladas acerca do trabalho do ator, em diferentes épocas e contextos sociais, também servem ao trabalho do ator popular brasileiro da atualidade mesmo que a utilização dessas teorias não seja deliberada pelos mesmos. Isso nos possibilita observar que, enquanto o sistema de jogos teatrais de Spolin serve de referência teórico-metodológica para uma abordagem teatral objetiva e lúdica, as teorias teatrais de Stanislavski, Meyerhold e Brecht nos dão diretrizes para abordarmos as demandas do ator no cumprimento de seu ofício.

Enquanto Spolin aponta uma forma de abordagem teatral e sugere processos de trabalhos criativos que servem ao aprimoramento da criatividade e potencialidades corporais de atores e não atores, as teorias teatrais criadas por estes e outros encenadores versam diretamente sobre um estilo de interpretação teatral e apontam as qualidades que o ator deve ter para atender as demandas correspondentes a cada estilo, ou seja: Stanislavski aponta para uma interpretação teatral que pareça natural; enquanto Meyerhold sugere ao

ator uma interpretação teatral composta por números acrobáticos e Brecht aponta para a necessidade de um distanciamento da ficção, onde o ator não só interprete, como também seja o narrador dos acontecimentos das cenas.

Essas teorias teatrais acerca do trabalho do ator e o sistema de jogos teatrais de Spolin possuem status de pesquisa científica e, por estarem consolidadas no âmbito acadêmico, são comumente utilizadas na construção de novas pesquisas e abordagens teatrais. Em contrapartida, o Jongo é uma prática afro-brasileira pertencente ao grupo de manifestações públicas que forma a diversificada cultura popular nacional e por isso pertence ao contexto empírico.

Contudo, nesse contexto de interação de pólos de conhecimentos diferentes utilizamos o Jongo, uma dança afro-brasileira com aspectos profanos e religiosos para abordar o trabalho corporal e criativo do ator, por considerarmos que essa dança possui uma função ampla que nos possibilita ir além da reprodução de seus movimentos. Ela nos permite tocar na mentalidade dos atores e provocar mudanças de entendimento da cultura popular, pois, aqui ela é colocada como um caminho que fomenta o conhecimento.

Ao falar sobre essa possibilidade da dança fomentar o conhecimento a professora, doutora, pesquisadora, bailarina, coreógrafa e cantora baiana Inaicyra Falcão dos Santos descreve que:

A dança integra o físico, o psíquico, o intelecto e o emocional. Pode ser considerada não só como um estímulo da imaginação, mas como um constante desafio para o intelecto e um cultivo do senso de apreciação. Tudo isso leva-nos a perceber a dança como um elemento integrador e integrante do processo educacional. No que tange à sociedade, a dança tem tido o poder de reforçar a importância do corpo como instrumento e símbolo do poder. Tem também revigorado um conjunto de valores e crenças. A dança religiosa no seu comportamento ritualístico enfatiza a disciplina, a coesão, a identidade do grupo, o sentimento e a dignidade. Considerando esses aspectos, a reflexão crítica e a compreensão histórico-cultural devem ser alicerces da dança na educação, sem que se esqueça a sua natureza humana e seu poder de transformação da sociedade. (SANTOS, 2006, p. 43).

Ao utilizarmos o Jongo junto com o sistema de jogos teatrais de Spolin e com o suporte teatral adquirido a partir das teorias teatrais dos três encenadores aqui listados, conseguimos como resultado uma proposta pluricultural, com abordagens teatrais

educativas, onde o contexto empírico e o contexto científico são juntamente articulados no mesmo fazer teatral.

A articulação entre esses dois pólos de conhecimento está também evidente nas proposições que constituem as vivências teatrais, visto que, as mesmas são compostas por seqüências de alongamentos e aquecimentos corporais, rodas de Jongo e improvisações cênicas e jogos teatrais, alguns criados a partir da inserção de elementos do Jongo no contexto do teatro de rua, outros reproduzidos do sistema de jogos teatrais que foi desenvolvido por Spolin.

Essas atividades e jogos teatrais estão descritos e organizados em fichas numeradas, de modo que podem ser utilizados por atores, arte-educadores, diretores, estudantes de artes cênicas e profissionais de áreas afins que desejarem incorporar nos seus processos criativos e nas suas abordagens artísticas, os jogos teatrais norteados pelos aspectos lúdicos, festivos e narrativos do Jongo.

Esse aspecto narrativo se constitui através das músicas denominadas pelos jongueiros de “pontos”. Desse modo, onde estiver escrito esse termo, estaremos nos referindo às músicas do Jongo. Os pontos são formulados a partir de acontecimentos do cotidiano dos negros da época do cativo e de fatos do cotidiano das comunidades jongueiras da atualidade. A característica de extrair matéria prima do cotidiano e transformar em arte foi herdada pelos negros brasileiros dos ancestrais africanos trazidos para o Brasil na época da escravidão, pois, conforme descreve Santos:

O africano através da música, do canto e da pantomima, capta o sobrenatural, que é a própria vida, com seus ritmos e ciclos, vida expressa em termos dramáticos. Assim, todos os importantes acontecimentos na comunidade são acompanhados pela dança e música acentuando seu significado. (SANTOS, 2006, p.139).

A característica listada na citação anterior faz parte do legado cultural deixado pelos negros que foram seqüestrados no continente africano e trazidos para o Brasil como escravos, sendo destinados a cumprir formas árduas de trabalho. Contudo, esses negros resignificaram algumas expressões culturais a eles pertencentes de modo que elas sobreviveram no tempo e chegaram até a atualidade como poderemos constatar com a prática do Jongo que será descrita no capítulo iniciado a partir de agora.

CAPÍTULO I – O JONGO

O Jongo é uma manifestação cultural afro-brasileira constituída por aspectos profanos, lúdicos, festivos e interativos, propiciadores de divertimento e também por aspectos históricos, identitários e mágico-religiosos presentes nas danças e nas músicas denominadas pelos jongueiros de pontos; além das relações com os tambores chamados de “tambu”, “candongueiro” e “angoma” e, em geral, no comportamento que os jongueiros apresentam no dia-a-dia.

Mesmo com o desenvolvimento de inúmeras pesquisas, ainda não se tem com exata precisão a área de ocorrência do Jongo na Região Sudeste, pois existem comunidades em que o Jongo deu lugar para outras práticas culturais, deixando de acontecer. Em contrapartida, há comunidades onde a prática do Jongo passou a ser realizada como algo novo em relação às comunidades mais antigas que o mantêm. Sobre a área de ocorrência do Jongo, Ribeiro aponta o seguinte:

Verifica-se a vivência dessa dança nos seguintes municípios de São Paulo: Cunha, Caçapava, Ilha Bela, Salesópolis, São José dos Campos, Votuporanga, Caraguatuba, Lorena, Miracatu, Piraçununga, Redenção da Serra, Taubaté, Iguape, Ubatuba, Pindamonhangaba, Areias, Lagoinha, São José do Barreiro, Bananal, Queluz, Silveira, Cachoeira Paulista, Piquete, Guaratinguetá, Aparecida, Jacareí e São Luís do Paraitinga; no Estado do Rio, sei do Jongo em Resende, Barra Mansa, Volta Redonda, Barra do Pirai, Pinheiral, Arrozal do Pirai, Pirai, Parati e Angra dos Reis; em Minas Gerais, na região compreendida entre Carmo da Cachoeira e Passa Quatro; no Espírito Santo, no litoral sul. (RIBEIRO, 1984, p.13).

Dentre as regiões acima listadas, acrescentamos a região de Campinas no Estado de São Paulo, onde se tem notícia do Grupo de Jongo Dito Ribeiro e o Município de Valença, no Estado do Rio de Janeiro, onde está localizado o Quilombo São José da Serra. As especificidades do Jongo são formatadas de acordo com as características das regiões em que foi desenvolvido e estão presentes na forma de dançar, na vestimenta dos jongueiros, na realização dos pontos, na variação do ritmo, no vocabulário e até mesmo na nomenclatura, a exemplo de Minas Gerais, onde o Jongo é também conhecido como “caxambu” e “bendenguê”.

Além das referidas especificidades, o Jongo também possui características comuns a todas as regiões onde se tem notícia de seu acontecimento. Além da riqueza de aspectos sociais, artísticos e culturais contidos nos elementos do Jongo, essas especificidades possibilitam que o mesmo seja estudado através de diversas áreas de conhecimento, servindo de objeto de estudo para diferentes campos de pesquisa.

Mesmo respeitando essa ampla possibilidade de abordagem do Jongo, para a realização dessa proposta de treinamento popular para atores, estabelecemos o recorte dos nossos estudos nos aspectos artísticos concretizados através dos elementos musicais e das movimentações realizadas pelos jongueiros do Quilombo São José da Serra, localizado no Município de Valença no Estado do Rio de Janeiro. No entanto, antes de descrevê-lo no referido quilombo, apresentaremos um panorama do mesmo na Região Sudeste do Brasil.

Apesar da realização de inúmeras pesquisas sobre o Jongo, ainda não há uma precisa identificação de uma região no continente africano onde se tenha registro de seu acontecimento ou ao menos de alguma expressão cultural equivalente ao jongo como o conhecemos. Contudo, os dados levantados por diversos pesquisadores apontam o Jongo como uma das expressões culturais afro-brasileiras oriundas do grupo de negros denominados “banto”.

Como grande parte dos negros que formam o grupo banto são advindos de regiões do Antigo Reino do Congo em Angola, podemos supor que nessa região alguma manifestação cultural serviu de embrião para o Jongo que se desenvolveu em terras brasileiras, mas, salientamos que essa suposição carece de aprofundamento e maturação, pois, para investigarmos a cultura africana demandaríamos de um grande tempo e de uma vasta contribuição bibliográfica, com tudo que se tem escrito sobre a cultura africana.

Em função disso, descrevemos o Jongo como uma prática cultural afro-brasileira cuja origem está no continente africano e que foi ressignificada e desenvolvida no Brasil em meio ao adverso contexto da escravização de negros africanos e seus descendentes brasileiros durante mais de três séculos de regime escravocrata, no qual a dor e a opressão sofrida em cativeiros foi convertida em festa e alegria através dessa prática mágico-religiosa e cultural.

Começamos agora uma trajetória em direção a meados do século XVI, quando os primeiros negros apreendidos no continente africano foram inseridos no Brasil como

escravos, passando a fazer parte do cenário social nacional e dando origem às práticas que constituíram parte da matriz cultural desse país. Contribuindo assim com a culinária, a religiosidade, o vocabulário e algumas danças populares dentre as quais encontra-se o Jongo, este, inserido na cultura brasileira pelos negros do grupo banto. Sobre o qual o compositor, escritor e pesquisador carioca Ney Lopes, aponta que:

Banto é o termo português que designa um grande grupo de línguas e dialetos negro-africanos; e foi utilizado pela primeira vez em 1862, por Wilhelm Bleek, filólogo alemão (...) depois de Bleek, Meinhof e outros demonstraram o parentesco e a homogeneidade existente entre cerca de 500 línguas desse grupo faladas na África Negra, as quais teriam se formado a partir de uma hipotética antiga língua comum. (LOPES, 2006, p. 17).

De acordo com essa citação, podemos entender que banto é um termo genérico criado para designar uma vasta união etnolingüística e com isso compreendermos a diversidade étnica onde se originou o Jongo. O professor e etnomusicólogo da Republica Democrática do Congo Kazadi wa Mukuna no desenvolvimento de suas pesquisas concluiu que “é impossível tratar o que foi introduzido na cultura brasileira pelo povo Bantu, sem considerar a diversidade cultural existente entre as inúmeras tribos pertencentes ao mesmo ‘berço’ cultural, embora esse seja puramente lingüístico”. Mukuna (2006, p. 23).

A partir da constatação de Mukuna passamos a entender a diversidade desse grupo etnolingüístico que insere o Jongo no Brasil apesar da adversidade da escravidão mercantil, esta, uma prática que só foi considerada como crime no país no ano de 1831, mas, só duramente perseguida com a Lei Eusébio de Queiroz de 1850, quando deveria ser considerada como crime desde seu início, visto que, surge como um atentado à vida humana, diferente do regime de escravidão existente em algumas partes do continente africano, onde, tornava-se escravo a partir de questões pertinentes para a cultura local.

No entanto, essas mesmas questões foram os portões de entrada da escravidão mercantil no continente africano, posto que, alguns negros senhores de escravos começaram a trocar os seus escravos por mercadorias, abrangendo essa prática para outros lugares do mundo e perdendo o controle dessa relação de troca. Nessa ocasião os negociadores de escravos não faziam mais distinção, de modo que, reis, rainhas, sacerdotes

e diversas autoridades também foram seqüestrados, reduzidos a escravos e trazidos para o Brasil para serem submetidos ao trabalho forçado.

Esses negros escravizados foram introduzidos primeiramente no país por volta de 1532, desde então não pararam de chegar navios carregados de negros para serem comercializados. Observamos que, de meados do século XVI ao final do século XIX, período que durou a escravização do negro aqui em nosso país. Vejamos que nesse período o Jongo era denominado pelos senhores de escravos como batuque, pois, todo encontro de negros com presença de tambores, músicas e danças, era assim denominado. Não se fazia distinção, por exemplo, entre uma roda de capoeira e uma roda de Jongo, tudo era enquadrado na denominação genérica de batuque.

No entanto, o que os senhores de escravos não sabiam é que a capoeira nesse contexto de escravização era uma prática que gerava agilidade e destreza física, fortalecendo corporalmente os negros para as lutas e o Jongo, por sua vez, era uma outra prática que servia de veículo de comunicação, pelo qual os negros escravizados faziam circular informações, organizavam fugas, levantes e outras formas de resistência à escravidão.

Como nesse contexto de escravidão era proibida a formação de grupos de negros escravizados, a linguagem metafórica desenvolvida na prática do Jongo era utilizada para fazer circular as informações cabíveis aos líderes das resistências e aos grupos de negros iniciados nessa linguagem, posto que, só eles sabiam decifrar e fazer uso das informações que estavam inseridas na linguagem metafórica dos pontos entoados pelos emissores das informações.

Dentre as informações também era possível identificar alguns pontos com finalidade de escárnio e outros com finalidade de louvação. Vejamos um exemplo no seguinte ponto: “*Embaúba é coronel, aê / embaúba é coronel / pra que tanto pau no mato?*”. Os jongueiros mais velhos do Quilombo São José da Serra reconhecem que esse ponto foi criado na época da escravidão para fazer chacota da figura do senhor de escravos, visto que, embaúba é uma espécie de árvore oca por dentro sem serventia e nesse ponto ela é relacionada à figura do senhor.

Também nesse período de escravização do negro no Brasil, o Jongo foi uma forma de resistência à proibição de cultos de origem africana, já que alguns pontos faziam

menções a santos católicos à medida que reverenciavam também as divindades africanas e desta forma conseguiam driblar a proibição advinda dos senhores de escravos e da igreja, que considerava toda forma de expressão religiosa não instituída por ela como imprópria.

A igreja denominava as práticas ritualísticas dos negros de “práticas pagãs”. Essa denominação também foi utilizada para nomear as práticas de cunho religioso anteriormente realizadas pelos índios aqui no país. O poder da igreja era muito grande e regia as ações dos senhores de escravos e poderosos da época. Por isso os negros escravizados precisavam mostrar submissão à igreja para continuar validando suas crenças originais. A professora, escritora e historiadora Emília Viotti da Costa descreve que:

A ordem social era considerada expressão dos desígnios da Província Divina e, portanto, não era questionada. Acreditava-se que era a vontade de Deus que alguns nascessem nobres, outros, vilões, uns, ricos, outros, pobres, uns, livres, outros, escravos. De acordo com essa teoria, não caberia aos homens modificar a ordem social. Assim, justificada pela religião, sancionada pela Igreja e pelo Estado – representantes de Deus na terra –, a escravidão não era questionada. (COSTA, 2008, p.13).

Salientamos que no trecho “a escravidão não era questionada”, a autora refere-se aos senhores de escravos e ocupantes do poder da época, posto que, essa ideia não se aplica aos brancos abolicionistas que criticavam essa forma de vida imposta aos negros e tampouco aos negros escravizados que desenvolveram diversas formas de resistência ao regime escravocrata, desde aqueles que organizavam lutas armadas, até os estrategistas que, através da assimilação de aspectos da cultura dominante, procuravam preservar traços de sua própria cultura.

A adesão da religião católica por parte dos negros escravizados elucida bem essa forma estratégica de resistência à escravidão, já que os aspectos sincréticos fizeram parte do Jongo nessa época de cativeiro e o caracteriza até os dias atuais através dos pontos com menção a santos católicos e a divindades cultuadas nas religiões afro-brasileiras e também através das saudações que os jongueiros fazem ao entrar na roda pela primeira vez: como o ato de fazer o sinal da cruz diante dos tambores ou abaixar a cabeça e voltar às palmas das mãos diante deles.

Vejamos um exemplo de sincretismo religioso no Jongo a partir da descrição do seguinte ponto de domínio público cantado pelo Grupo de Jongo do Tamandaré, Bairro de

Guaratinguetá, interior de São Paulo: “*Meu catinguerê, meu catinguerá / trabalha negro, não quer trabalhá / no meu tempo de cativo negro apanhava do senhor rezava pra Santa Maria liberdade meu pai Xangô*”. Esse ponto descreve um acontecimento cotidiano de punição aos negros e revela a forma sincrética de processar sua fé referindo-se a uma santa católica e um orixá do candomblé ao mesmo tempo.

Além de circular informação o Jongo era realizado para fins mágico-religiosos que expressavam a crença na palavra e também para aliviar esses negros das tensões vividas constantemente no seu dia-a-dia. Contudo, só os mais velhos e os iniciados nessa prática podiam participar. Fazendo referência ao aspecto mágico-religioso citamos as disputas que os jongueiros mais velhos desenvolviam através dos pontos chamados por eles de “pontos de demanda”.

Em épocas semelhantes a esta, as mulheres, as crianças e os homens não iniciados na prática do Jongo eram privados da participação nas rodas, já que era preciso ter cuidado especial com as palavras e também raciocínio rápido para lidar com elas. Com o passar do tempo as mulheres foram adentrando as rodas de Jongo de modo que sua participação possibilitou o surgimento da intenção da umbigada e do galanteio em suas movimentações.

Em 1888 quando foi declarado o fim da escravidão do negro no Brasil, este que, segundo Costa (2008), foi o último país do mundo ocidental a eliminar o regime de escravidão. O Jongo, então, passou a ter mais participantes e mesmo assim ainda preserva algumas precauções, por exemplo, só os iniciados nessa prática poderiam entrar numa roda e dançar, nesse contexto pós-abolição da escravidão, ainda não era permitido que crianças e visitantes participassem das rodas de jongo.

Sobre a abolição da escravidão no Brasil, Costa (2008, p. 10) descreve que: “mais de 700 mil escravos, em sua maioria localizados nas províncias de São Paulo, Minas Gerais e Rio de Janeiro, foram assim, do dia para a noite, transformados em homens livres. Nas senzalas e nos quilombos os negros festejaram sua liberdade”. Alguns pontos de Jongo narram esse acontecimento histórico como exemplificamos com o seguinte ponto de domínio público: “*tava drumindo angoma me chamou / tava drumindo angoma me chamou / e disse levanta povo cativo já acabou / disse levanta povo cativo já acabou*”.

No contexto pós-abolição da escravidão do negro no Brasil o Jongo já não apresenta tantas restrições, permitindo assim a participação dos negros não iniciados nessa prática. Contudo, os jongueiros mais velhos ainda conferem ao Jongo um forte aspecto mágico-religioso. Eles acreditam que através das palavras, um jongueiro pode lançar um feitiço para outro jongueiro. Por isso eles conservaram um certo aspecto de desconfiança ao praticar o Jongo. Sobre a pós-abolição da escravidão do negro no Brasil, Costa descreve:

Os ex-escravos foram abandonados à sua própria sorte. Caberia a eles, daí por diante, converter sua emancipação em realidade. Se a lei lhes garantia o status jurídico de homens livres, ela não lhes fornecia os meios para tornar sua liberdade efetiva. A igualdade jurídica não era suficiente para eliminar as enormes distâncias sociais e os preconceitos que mais de trezentos anos de cativo haviam criado. A Lei Áurea abolia a escravidão, mas, não seu legado. Trezentos anos de opressão não se eliminam com uma penada. A abolição foi apenas o primeiro passo na direção da emancipação do negro. Nem por isso deixou de ser uma conquista, se bem que de efeito limitado. (COSTA, 2008, p. 12).

A partir da reflexão acerca do contexto da pós-abolição da escravidão do negro no Brasil, podemos entender o Jongo em um novo contexto, ou seja, com “status de homens livres”, os ex-escravizados passaram a se organizar de outras formas. Sem casa, sem comida, sem perspectiva de vida e sem nenhuma estrutura social que atestasse a sua nova condição de homens livres, a prática do Jongo acompanha essa mudança e passa a ser realizada abertamente nos ajuntamentos de ex-escravizados.

1.1 – O Jongo no Sudeste Brasileiro

Ao contextualizarmos o Jongo a partir do processo escravocrata que existiu no Brasil por mais de três séculos, refletimos sobre a seguinte questão: se o Jongo foi inserido na cultura brasileira pelos negros que formam o grupo etnolinguístico banto e que, por sua vez, foram destinados a árduas formas de trabalho em diversas regiões do país, quais aspectos podem explicar a existência do mesmo somente na Região Sudeste do Brasil, mais especificamente nos municípios dos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Espírito Santo?

Na migração inter-regional norteadada pela necessidade de mão de obra barata no setor cafeeiro reside uma possível resposta a essa questão. Costa (2008, p. 37) descreve que: “no início do século, a maioria da população escrava se concentrava nas províncias açucareiras do Nordeste e nas regiões antigas de mineração. Às vésperas da abolição, a maioria da população escrava vivia nas províncias do Centro-Sul: Rio, Minas e São Paulo”.

Esse fator econômico acarretou numa grande concentração de negros do grupo banto nas zonas rurais do Sudeste brasileiro, o que nos permite constatar que aqueles que passaram a trabalhar nas fazendas de café, e outras plantações nas regiões compreendidas pelo Vale do Rio Paraíba tinham alguns aspectos culturais em comum e também encontraram nesse contexto rural um ambiente favorável para a permanência do Jongo.

Por ser uma prática cultural dinâmica, o Jongo vem sofrendo mudanças ao longo do tempo. No entanto, observamos que nas comunidades rurais onde os aspectos urbanos não estabeleceram grandes influências, ele preserva algumas características daquele realizado na época do cativo e por isso alguns jongueiros referem-se a esse tipo de Jongo como “jongo de raiz”. Citamos como exemplo o que é realizado no Quilombo Baú em Minas Gerais e o do Quilombo São José da Serra no Rio de Janeiro.

Uma das características do Jongo de raiz que é preservada até a atualidade pelas comunidades rurais é o início e término das rodas de Jongo. Ou seja: iniciam a roda à noite ao redor de uma grande fogueira e terminam pela manhã com o nascer do sol. Essa característica conferiu ao Jongo também a alcunha de “dança lunar”, como podemos constatar entre alguns jongueiros mais velhos. Contudo, muitas das suas características são flexíveis e estão sujeitas a frequentes transformações.

Uma das causas dessas transformações é a espetacularização que o Jongo adquiriu ao ser apresentado em palcos e casa de shows. Não colocamos essa causa como questão de discussão e tampouco objetivamos uma reflexão sobre ela, mas, a citamos por observarmos que sua existência tem proporcionado conseqüências ao Jongo realizado atualmente nas comunidades de diversas regiões. Salientamos que as descrições que realizaremos acerca dos pontos, instrumentos e movimentações, constituem-se dos aspectos que são comuns ao Jongo no Sudeste.

1.2 – Os Pontos de Jongo

A música é um dos elementos centrais do Jongo. Através dos pontos acontecem as danças, o divertimento, a interação entre os participantes da roda e a realização de feitos mágico-religiosos, estes, presentes na prática do Jongo como um todo, mas, expresso com maior profundidade nos pontos. Também através dos pontos os jongueiros da época do cativeiro organizaram levantes, fugas, compartilharam suas dores e professaram sua fé.

Não há registros de feitos mágico-religiosos realizados nas atuais comunidades jongueiras, mas permanecem na memória dos mais velhos que sempre narram acontecimentos dessa natureza. A autora, folclorista e pesquisadora paulista Maria de Lurdes Borges Ribeiro (1912 - 1983) descreve diversos relatos de feitos mágicos, colhidos nas pesquisas de campo que realizou em diversas comunidades de São Paulo e Rio de Janeiro. Vejamos na citação seguinte um exemplo desses relatos:

Padrim Vitorim era um tiozinho deste tamanico assim, isso eu vi. Posso contar. Um dia no meio do jongo, se abaixô, pegô a terra, fez um leira ca mão, agente oiva e via era aquele batume de terra. Pegô 3 pedacinho de pau e fincou tudo os treis. Dali a pouco apareceu um brotico assim, depois cresceu; depois outro brotico; depois o terceiro, enquanto isso o primeiro tava dando rama, a roda da foiage foi aumentano, aumentano, e, regulano ser meia-noite, ele tirô batata ali perto de todos nois, da leira que fez cos treis pauzinho. Não comeu batata assada quem não quis, porque havia de montão. (RIBEIRO, 1984, p. 55).

Esse relato foi colhido no Município de Aparecida no Estado de São Paulo, através das pesquisas realizadas na década de 50. Além de se constituir como um bom exemplo de feito mágico atribuído ao Jongo, ele também narra uma atividade que acontece paralela à roda de Jongo nas comunidades rurais da atualidade, ou seja: o costume de colocar batata para assar na borda da fogueira e depois degustá-la enquanto se pratica a dança.

Os pontos estão classificados em grupos distintos e são entoados pelos jongueiros respeitando a ordem de acontecimento da roda, ou seja: a abertura, o desenvolvimento e a despedida. Nas citações a seguir estão presentes as classificações dos pontos de Jongo, suas respectivas funções e os devidos momentos em que esses pontos são realizados. Nelas Ribeiro aponta uma interpretação acerca dos pontos dizendo que:

O ponto, como já disse, é tudo quanto o jongueiro diz ou canta no decorrer da dança. A louvação inicial é um ponto; a saudação é um ponto; a quadra popular é um ponto; os versos que ironizam um dançador formam um ponto; o desafio ao rival é um ponto; a licença pra entrar na roda, um ponto; o elogio ao angoma e seu tocador é um ponto; quem canta para brigar, canta um ponto; quem canta para fazer as pazes, canta um ponto; se é hora de despedida, também há pontos para isso. Os nomes porém, diferem, pois obedecem a uma classificação: Ponto de louvação – no início, para louvação; ponto de saudação – para saudar ou “sarava” alguém; ponto de visaria ou bizarria – para alegrar da dança; ponto de despedida – para o final do jongo; ponto de demanda ou porfia – para desafio; ponto de gurumenta ou gromenta – para briga; ponto de encanto – para magia. Os quatros primeiros são enfeixados sob a denominação geral de visaria ou bizarria. Os três últimos são indiferentemente demanda, gurumenta ou gromenta. (RIBEIRO, 1984, p. 23).

Como constatamos a partir dessa citação, são sete classificações para os pontos de Jongo. No entanto, de acordo com o que observamos nas atuais comunidades e nas apresentações de grupos de Jongo, os pontos que são frequentemente entoados são os de louvação, saudação, visaria e despedida, estes, que essa referida autora vai chamar de pontos da “linha boa” como veremos a seguir:

A cantoria do jongo também se divide em linhas: boa e má. A boa é a que faz do jongo uma simples diversão, uma dança animada, um motivo de recreação gostosa. A linha má, que corresponde atualmente a de demanda ou grumenta, que pode acabar em briga, em tempos passados era linha de magia e feitiçaria. (RIBEIRO, 1984, p. 51).

Os pontos da “linha boa” se constituíram como elemento propiciador de interação entre os jongueiros e o público que antes de ser convidado a dançar, participa ativamente da roda com palmas e repetição de pontos conhecidos ou improvisados na hora pelos mestres jongueiros. Como alguns desses pontos possuem palavras de um vocabulário específico, nem tudo que é ouvido numa roda tem seu sentido compreendido.

Contudo, a cada repetição de um ponto, mais pessoas vão agregando suas vozes na realização de uma resposta em uníssono, pois, os pontos têm caráter dialógico e são constituídos de pergunta e resposta ou de repetições de frases. Alguns são também feitos de frases curtas, o que possibilita o rápido aprendizado do público e a imediata repetição.

Assim como antigamente, os pontos de Jongo entoados na atualidade versam sobre acontecimentos e narram fatos do cotidiano das comunidades.

Os pontos de Jongo adentraram a indústria fonográfica brasileira primeiramente através de cantores como Clara Nunes, Clementina de Jesus e Almir Guineto que, ao gravarem pontos de Jongo, os tornaram conhecidos nacionalmente. Posteriormente, surgiram associações comunitárias que possibilitaram a organização de grupos de Jongo que gravaram CDs e assim conseguiram expandir parte de sua cultura. Dentre estes grupos citamos como exemplo o Grupo de Jongo de Piquete e o Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra.

Dentre os pontos que foram gravados por cantores brasileiros, utilizamos como exemplo a música “Caxambu”, uma composição nascida da parceria entre os compositores Bidubi do Tuiuti, Jorge Neguinho, Elcio do Pagode e Zé Lobo, que foi gravada e interpretada pelo cantor Almir Guineto. Com isso, podemos dizer que muitos brasileiros consumiram, cantaram e cantam esses pontos sem saberem que se tratam de pontos de Jongo. Vejamos o seguinte exemplo:

Olha vamos na dança do Caxambu / Saravá, jongo, sarava / Engoma, meu filho que eu quero ver / Você rodar até o amanhecer / Engoma, meu filho que eu quero ver / Você rodar até o amanhecer / O tambor tá batendo é pra valer / É na palma da mão que eu quero ver / O tambor tá batendo é pra valer / É na palma da mão que eu quero ver / Dona Celestina me da água pra beber / Se você não me der água vou falar mal de você / Deu meia noite o galo já cantou / Na igreja bate o sinoé na dança do jongo que eu vou / Deu meia noite o galo já cantou / Na igreja bate o sino é na dança do jongo que eu vou / Carreiro novo que não sabe carrear / O carro tomba e o boi fica no lugar / Carreiro novo que não sabe carrear / O carro tomba e o boi fica no lugar / Quem nunca viu vem ver / Caldeirão sem fundo ferver / Quem nunca viu vem ver / Caldeirão sem fundo ferver / O tambor tá batendo é pra valer / É na palma da mão que eu quero ver. [s. n. t].

Como já pontuamos anteriormente “caxambu” é um dos nomes que denomina o Jongo em determinadas regiões do Estado de Minas Gerais e também do Estado do Rio de Janeiro, logo podemos observar que essa letra de música torna explícito desde seu início uma ligação entre os termos “dança”, “jongo” e “caxambu”. O termo “caxambu” também é destinado a um dos tambores do Jongo como descreveremos no desenvolvimento do próximo subtítulo desse capítulo.

Atualmente, os grupos possuem seus puxadores de pontos e seus pontos específicos devido à configuração de apresentação que permeia a prática do Jongo, porém em rodas realizadas sem essa pretensão é possível ver jongueiros cortando pontos de jongueiros e entoando o seu próprio ponto improvisado na hora. Para cortar um ponto, o jongueiro se aproxima dos tambores e diz em voz alta as palavras “cachoeira” ou “machado”. Atualmente a ação de interromper um ponto e lançar outro é praticada pelos mais experientes.

Comumente em rodas e apresentações de Jongo, entre a realização de um ponto e outro, os próprios vocalistas e jongueiros dizem “cachoeira” ou “machado” para marcar o final de um ponto e conseqüentemente o início de outro. O corte de ponto de Jongo denominado “cachoeira” é utilizado por comunidades do Estado de São Paulo, enquanto que o corte denominado “machado” é uma das especificidades do Jongo realizado no Estado do Rio de Janeiro.

1.3 – Os Instrumentos do Jongo

Os tambores do Jongo são denominados “tambu” ou “caxambu”, “candongueiro” e “angoma-puíta”. Eles são reverenciados no início de uma roda e também quando um jongueiro entra na roda pela primeira vez, este, antes de dançar vai até a frente dos tambores e faz um sinal com as mãos. Esse sinal varia de acordo com o jongueiro e com a comunidade, mas denota o mesmo sentido de reverência, pois, os tambores têm um sentido que se encontrar muito além da função de produzir sons e acompanhar os pontos.

Os tambores são tratados com apreço e respeito por representarem os ancestrais negros que os jongueiros definem como “pretos velhos” e também são conhecidos pela denominação genérica “angoma” ou, como alguns jongueiros chamam, “ingoma” e “ningoma”. Em comum todos eles têm como materiais básicos a madeira e o couro; a madeira constitui o corpo, enquanto o couro forra-lhe a parte superior, localizada no lado contrário ao fundo do tambor.

O tambu é o maior dos três tambores, ele mede entre um e um metro e meio de altura e tem, aproximadamente cinquenta centímetros de diâmetro, seu som é forte e grave.

Vejamos a seguir a imagem de dois tambus do Quilombo São José da Serra, ambos com mais de meio século de existência, segundo relatam os moradores do referido quilombo.



Figura 02

Fonte: Arquivo do autor.

Menor do que o tambu, o candongueiro mede entre sessenta e oitenta centímetros de altura e tem aproximadamente quarenta centímetros de diâmetro e seu nome deriva do termo candonga, este, que de acordo com Lopes (2006) significa intriga, mexerico, contrabando. Os jongueiros mais velhos relatam que o candongueiro ganhou esse nome por que seu som alto e agudo, na época do cativo denunciava os locais secretos onde o Jongo era realizado.

Vejamos a seguir a imagem de dois candongueiros do Grupo de Jongo de Barra do Pirai, município do Rio de Janeiro:



Figura 03

Fonte: Arquivo do autor.

Além do tambu e do candongueiro o tambor denominado angoma-puíta também é utilizado no Jongo. Esse tambor possui tamanhos e medidas muito variáveis, tem o mesmo formato que os demais tambores, porém, ao contrario do tambu e do candongueiro, que percute a partir das palmadas que o tocador aplica na parte superior forrada com couro de animal, como o tradicional tambor que conhecemos. O angoma-puíta

percute através da fricção que o tocador faz no pequeno pedaço de bambu, madeira ou corda que é preso ao couro que reveste a parte superior, por dentro do seu corpo.

Enquanto o tambu produz o som grave e o candongueiro o som mais agudo, o angoma-puíta produz um ronco grave ou agudo de acordo com a intensidade das fricções que o tocador realizar e também de acordo com a procedência do material preso no seu meio. Comumente os grupos de Jongo vêm utilizando nas formações de suas rodas o tambu e o candongueiro, mas, é possível de se observar alguns grupos utilizando o tambor angoma-puíta em algumas de suas apresentações.

Em uma das visitas feitas ao Quilombo São José da Serra,, observamos um tocador regar o couro de um tambu com cachaça dizendo que “a cachaça ajuda a quentura da fogueira a afinar o couro e também agrada o tambu”. Entendemos que essa fala denota o sentimento que os jongueiros têm para com os tambores. A seguinte citação elucida esse sentimento e concomitantemente nos fornece dados sobre a confecção dos tambores utilizados no Jongo.

O couro, quando seco, muda a sonoridade, dá de baixá a voiz, motivo pelo qual, durante a dança, o tocador o molha com pinga, aquecendo-o amorosamente na fogueira. Não há necessidade de o jongueiro demonstrar esse carinho tantas vezes, porque a batida ininterrupta o esquentava e faz sortá a voiz. Mas acontece que todas as vezes que o tambu recebe esse tratamento, o tocador se mostra solidário. O couro de boi dá pra dois tambus. Dizem que o melhor é o de cachorro, que tem sonoridade própria, dispensando afinação; porém, nem se chega a começar o jongo se o tambu for com ele encourado. Dá briga antes da dança. O couro do cabrito, segundo uns, é muito bom; segundo outros, cede conforme a temperatura desce e requer esquentura por demais. Quanto à madeira preferida para o seu fabrico: suína (erytrina coralodendron), canjerana (cabalea cangerana), bico-de-pato (machaerium angustifotium), orelha-de-negro (?), sapava (?), e certa espécie de cedro. Acontece, porém, que às vezes uma árvore ‘panha vento, maribondo ranha nela, e vai trabaiano, vai trabaiano, vai trabaiano e deixa ela oqueada, então se proveita, se tira o mé e se faz o tambu, pode sê um angico, uma peroba, um jacarandá’. (RIBEIRO, 1984, p. 19).

Trata-se de um relato colhido pela referida autora em uma comunidade jongueira. Porém, de acordo com a escrita das palavras que parecem ser ora de uma pessoa do meio rural ora da própria autora, constatamos que se trata de um relato que foi acrescido de algumas palavras da autora. Essa questão não desqualifica o referido texto e nem impede

de elucidarmos a relação entre homem e tambor que, depois de pronto, passa a fazer parte da vida cotidiana da comunidade.

Existem algumas formas usuais de tocar os tambores do Jongo. Porém, de um modo geral, os jongueiros tocam seus tambores de formas particulares, sejam em pé com os tambores dependurados no próprio corpo, sentados em cadeiras, bancos e tamboretas, ou montados sobre os tambores que são colocados deitados no chão. Alguns grupos têm inserido nas suas rodas e apresentações outros instrumentos de percussão. A exemplo o Caxambu de Porciúncula e o Caxambu de Quissamã, ambos de comunidades jongueiras do Estado do Rio de Janeiro.

1.4 – Movimentos e Configurações do Jongo

Ao praticar o Jongo, o jongueiro vence os limites corporais, altera seu estado de espírito e conta a sua história de vida, pois seus movimentos são constituídos por dores, alegrias e marcas do trabalho realizado no dia-a-dia. Cada um dança de uma forma peculiar, por isso descreveremos seu estado corporal comum e nos ateremos na descrição de algumas movimentações realizadas no Quilombo São José da Serra.

As movimentações podem acontecer dentro de três distintas configurações. Ribeiro classifica essas configurações como: jongo de roda, jongo carioca ou jongo de corte e jongo paulista. E ainda descreve as movimentações realizadas pelos jongueiros em cada uma delas da seguinte forma:

Jongo de roda – Forma-se a roda, homens e mulheres alternadamente, girando em direção contrária à dos ponteiros do relógio. Os pares se defrontam. A mulher dar 3 passos para dentro da roda, o homem 3 passos para fora. (...) Retornam aos seus lugares, com passos no mesmo valor, o terceiro servindo de apoio. Dá então, a mulher 3 passos para fora da roda, e o homem 3 para dentro. Voltam ao ponto inicial. Quando se encontram, giram sobre si mesmos, à direita ou a esquerda, em ângulo de 180° e passam a fazer a mesma figuração com um novo par. Numa variante desta formação, o par segue junto para a direita, fazendo uma mesura no terceiro passo; volta ao centro, novamente se cumprimentando; vai para a esquerda com mesura no terceiro passo, volta ao centro. No terceiro passo, ambos se defrontam com altivez e giram em 180° para outra parceria. Os braços se erguem graciosamente e o corpo se movimenta com harmonia durante a figuração. Jongo carioca – Uma roda de dançadores, homens e mulheres. Um homem vai para o centro, dança com agilidade,

em requebros de desafio. Depois de alguns compassos ele se aproxima de uma mulher, tirando-a para seu par, ou ela entra na dança dispensando o convite. O par se exhibe numa figuração semelhante à do jongo de roda, porém com movimentação mais ofensiva passos à direita, centro, esquerda, centro. Ao se encontrarem dão 3 passos para trás, giram uma volta completa; em seguida, 3 para frente, ambos arrogantes e garbosos, como que se provocando, se aproximam sem se tocarem, girando novamente volta completa. O figurado termina, porém o par continua improvisando passos e figuras, a mulher tentando ser ainda mais rápida que o homem e este procurando tornar-se invencível, engenhando evoluções que colhem seu par de surpresa. O homem pode voltar ao seu lugar espontaneamente ou, então, é cortado por outro, que coloca a mão sobre seu ombro; daí a razão de ser essa formação conhecida como jongo carioca ou jongo de corte. A dança tanto pode começar com homem ao centro, como com mulher. A roda enquanto isso se desloca em direção contrária a dos ponteiros do relógio. A mulher que esta dançando também pode ser cortada por outra. (RIBEIRO, 1984, p. 58).

Além das descrições dos movimentos do Jongo carioca, a autora da citação anterior também descreve alguns possíveis comportamentos presentes nas rodas de Jongo. No entanto, antes de passarmos à descrição do jongo paulista salientamos que as descrições de movimentos aqui realizadas restringem-se somente ao Jongo dos estados do Rio de Janeiro e de São Paulo. Nesse sentido, vejamos agora suas descrições para o jongo paulista:

Muitos pares de dançadores formando um ajuntamento compacto, com movimento na direção contrária à dos ponteiros do relógio. Cada par procura dar, para a direita e para a esquerda, os seus três passos costumeiros, porém à medida que o entusiasmo cresce, a roda aumenta, dança-se sem par, e a figuração já não é mais possível. Mesmo assim todos a tentam. (RIBEIRO, 1984, p. 59).

De acordo com essas descrições, observamos que o jongo carioca tem mais requebros e requintes nas coreografias, o que tornam suas movimentações mais interessantes, contudo, da mesma forma que utilizamos o jongo carioca nessa proposta teatral, poderíamos fazer com o jongo paulista, posto que, de um modo geral, Ribeiro (1984) aponta o Jongo como uma “arte operatória de magia”. Os aspectos artísticos são visíveis, mas, os aspectos mágicos permanecem na fundamentação das ações e comportamentos dos jongueiros mais velhos de algumas comunidades.

Algumas destas comunidades preservam a tradição de só dançarem o Jongo à noite. Depois que anoitece acende-se uma fogueira, forma-se uma roda entoando pontos de

louvação, também chamados de pontos de abertura, saúdam-se os tambores e iniciam-se as danças. Durante a roda de Jongo alguns consomem bebida alcoólica, de modo que, com o passar do tempo, esses jongueiros apresentam formas de dançar diferentes da sua forma usual, devido ao efeito do álcool.

Nas movimentações em geral, os braços estão livres auxiliando os giros e completando as intenções e diferentes evoluções, eles são abertos, colocados na altura do rosto, colocados atrás das costas, utilizados para segurar chapéus, utilizados para segurar a saia, no caso das mulheres e de outras formas peculiares que convém a cada jongueiro, já que, cada um, de sua forma, apresenta soltura corporal, agilidade e graciosidade na realização das movimentações, como mostramos na seguinte imagem:



Figura 04

Fonte: Arquivo do autor.

Passamos agora a descrever os movimentos que são comuns entre os jongueiros do Quilombo São José da Serra. Nesse grupo participam pessoas de cinco gerações diferentes e isso acarreta numa grande variedade de movimentações, que, mesmo sendo do mesmo contexto, são expressas de acordo com a forma própria de cada geração.



Figura 05

Arquivo do autor.

Existem ainda as variantes de movimentações realizadas por crianças muito pequenas já inseridas nas rodas de Jongo, posto que, assim como em outras regiões, no Quilombo São José da Serra, sua prática é passada dos mais velhos para os mais novos no dia-a-dia, juntamente com outros ensinamentos, nos quais essa forma de aprendizagem cultural é efetivada. O antropólogo norte-americano Clifford Geertz (1926 - 2006) diz que:

O sentimento que um povo tem pela vida não é transmitido unicamente através da arte. Ele surge em vários outros seguimentos da cultura deste povo: na religião, na moralidade, na ciência, no comércio, na tecnologia, na política, nas formas de lazer, no direito e até na forma em que organizam sua vida prática e cotidiana. (GEERTZ, 1997, p.145).

O Jongo realizado no Quilombo São José da Serra, é classificado como jongo de roda com par solista, pois é sempre formado por um homem e uma mulher, que figura no centro até ser substituído por outro par ou ser renovado com a entrada de uma mulher ou um homem de cada vez. Vejamos na imagem a seguir duas crianças figurando como par solista no meio de uma roda de Jongo nesse quilombo:



Figura 06

Fonte: Arquivo do autor.

Depois de formada uma roda, a primeira movimentação é a seguinte: com o pé direito marca-se o chão, pisa-se na frente do lado esquerdo do corpo e quando volta para o lugar o corpo gira uma volta inteira pelo lado direito até os corpos estarem novamente um de frente ao outro; ou inicia-se com o pé esquerdo pisando na frente do lado direito, voltando e pisando novamente na frente do lado direito do corpo, que gira uma volta inteira e novamente fica de frente para seu par.

Nas duas formas os giros podem ser realizados com apoio sobre uma perna ou sobre as duas. Outra forma utilizada nas vivências teatrais é o vai-e-vem para frente e para trás, com os braços abertos pontuando o final de cada ida e volta, como se estivesse ensaiando um abraço que não acontece, pois, no Jongo os corpos não se tocam, mas permanecem na intenção.

Outro movimento comum é este onde o jongueiro se movimenta levemente, pisando a frente, puxando em seguida o pé que ficou atrás para junto do corpo e realizando um balanço no mesmo lugar ou dando um giro completo em torno de seu próprio eixo ou

um giro cortado por quatro passos, sendo que, o primeiro passo começa o giro e o último termina, ficando os pares novamente frente-a-frente.

Além dos movimentos do Quilombo São José da Serra, também utilizamos o “tabiado” do Grupo de Jongo da Serrinha, localizado no Bairro Madureira, Rio de Janeiro. Nesse movimento o jongueiro desloca-se para frente e para trás, pontuando o final de cada deslocamento batendo levemente o metatarso do mesmo pé no chão, apoiando-se por um instante sobre o pé inteiro e voltando a deslocar-se novamente repetindo a movimentação.

Os jongueiros do Jongo da Serrinha realizam esse movimento acrescido de giros em torno de seu próprio eixo ou deslocando-se, mas a forma anteriormente descrita é comumente usada na abertura das rodas, quando saúdam os tambores e a pessoa mais velha ou um mestre jongueiro que fica próximo aos tambores com um pequeno bastão denominado “macuco” estabelece a pulsação rítmica da roda.

De um modo geral as movimentações dos jongueiros mais velhos diferem daquelas movimentações realizadas pelos jongueiros mais novos por inúmeros motivos: sejam pela relação com o jongo, seja pela estrutura corporal, seja pela forma de trabalho realizado e outros aspectos não identificados nas observações desenvolvidas no referido quilombo. Como exemplo podemos salientar que as movimentações realizadas pelos mais velhos têm um certo aspecto de introspecção que confere aos seus movimentos uma qualidade diferente das movimentações realizadas pelos mais novos.

1.5 – Uma Descrição do Quilombo São José da Serra

O Quilombo São José da Serra está situado numa pequena parte da Fazenda São José, localizada em meio à serra que forma a bela paisagem de áreas verdes do Município de Valença, no Estado do Rio de Janeiro. Algumas partes dessas áreas são cortadas por caminhos largos que se bifurcam em pequenos caminhos íngremes e estradas de barro com pequenas pedras que dão acesso ao referido quilombo que fica a três horas e meia do centro do estado.

Conseguimos ampliar a nossa breve descrição das áreas verdes onde se localiza o Quilombo São José da Serra, com a apresentação das seguintes imagens:



Figura 07

Fonte: Arquivo do autor.



Figura 08

Fonte: Arquivo do autor.



Figura 09

Fonte: Arquivo do autor.

Os moradores mais velhos do Quilombo São José da Serra contam que seus antepassados chegaram nessas terras para trabalhar na agricultura da Fazenda São José e mesmo depois de extinta a escravidão eles continuaram trabalhando no local onde aos poucos foram estabelecendo suas moradias particulares através da construção de casas de barro, cobertas com palhas secas, denominadas sapê.

A permanência dos negros ex-escravizados nessa fazenda foi marcada por inúmeras ações de resistência e o trabalho de subsistência continuou fazendo parte do cotidiano dos moradores do Quilombo São José da Serra durante muito tempo devido ao fato de terem herdado verbalmente do antigo dono da fazenda o direito da terra. Por se tratar de uma doação verbal, os novos proprietários da fazenda não consideraram a validade dessa promessa, passando a impor severos limites aos negros que residiam na área e, com isso, tornando-lhes a vida mais difícil.

Mesmo com dificuldades os moradores do Quilombo São José da Serra conseguiram realizar plantações de subsistência em pequenas áreas próximas de suas casas,

criar animais de pequeno porte e plantar milho e feijão em pequenas partes de terra, de modo que, os alimentos que não provinham do plantio eram adquiridos em Santa Isabel do Rio Preto, cidade vizinha ao quilombo. Em 1999, ele foi reconhecido pelo Ministério da Cultura, recebendo da Fundação Palmares a certidão de comunidade remanescente de quilombo.

Em seguida, no ano de 2000 foi criada a Associação de Moradores da Comunidade Negra Remanescente do Quilombo São José da Serra. A partir dessas conquistas os moradores se organizaram melhor, conseguindo luz elétrica e saneamento básico para as suas residências que, segundo seus relatos, giram em torno de vinte casas. Algumas delas ainda são feitas de barro e cobertas de palha, com chão de terra batida e possuem fogão de lenha, iluminação de candeeiro e ferro a brasa.

Vejamos na seguinte imagem um dos tipos de moradia existente nas terras do Quilombo São José da Serra:



Figura 10

Fonte: Arquivo do autor.

Em decorrência dessa organização, os moradores do Quilombo São José da Serra conseguiram fortalecer a luta pela titulação da terra que lhes é de direito e, conseqüentemente, diminuir as dificuldades do dia-a-dia, ganhando visibilidade nacional através da divulgação de seus bens naturais e culturais, dentre os quais destaca-se a prática do Jongo, tida pelos próprios habitantes do quilombo e por jongueiros de outras comunidades, como um dos exemplos de jongo de raiz da atualidade.

Existe no Quilombo São José da Serra uma pequena capela erguida em homenagem a São José Operário, este, consagrado como o padroeiro da comunidade e para quem os moradores da mesma instituiu o dia 1º de maio como o dia de celebrações em sua homenagem. Vejamos a seguintes imagens da referida capela:



Figura 11

Fonte: Arquivo do autor.



Figura 12

Fonte: Arquivo do autor.

Além dessa capela, a Comunidade São José da Serra também mantém o Centro de Umbanda São Jorge Guerreiro e Caboclo Rompe Mata, fundado na década de 70, pela matriarca e líder espiritual Mãe Zeferina (? - 2003), que foi sucedida por sua filha Terezinha do Nascimento, conhecida como Mãe Têê. Este centro localiza-se numa parte alta do quilombo e só pode ser acessado com o auxílio dos moradores da comunidade.

O centro de umbanda fica mais afastado do local onde acontecem as rodas de Jongo, de modo que, é da capela que sai o Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra, quando se apresenta no terreiro da comunidade. Depois de realizar orações, a atual matriarca, juntamente com os jongueiros, se dirige para o terreiro onde são realizadas as homenagens aos Pretos-velhos e, simultaneamente, é abençoada a fogueira. Durante esse

momento ritualístico todos os jongueiros entoam pontos de saudação, louvação, agradecimento e também pedem proteção para os ancestrais.

Entre os pontos cantados na consagração da fogueira citamos o seguinte: “*Ah eu fui na mata buscar a lenha / eu passei na cachoeira molhei a mão / Senhor da Pedreira / benze essa fogueira / além da fogueira / ajudai todos os irmãos*”. Criado pelo líder da comunidade em homenagem ao Orixá Xangô para o qual foi consagrada uma grande pedra no alto do quilombo. Enquanto os pontos acontecem, a matriarca mergulha alguns ramos de folhas numa cabaça com água e projeta sobre a fogueira, depois passa a projetá-las sobre os jongueiros e sobre o público.



Figura 13

Fonte Arquivo do autor

Nesse momento os jongueiros giram em volta da fogueira no sentido contrário aos ponteiros do relógio até que a matriarca acaba de projetar os ramos de folhas sobre todos os presentes, então, outros pontos comecem a serem entoados para que um casal forme o primeiro par solista e inicie a dança. O Grupo de Jongo do Quilombo São José da Serra, apresenta-se com todos os jongueiros vestidos com roupas brancas, sendo os homens de calça e camisa branca e as mulheres de saias longas e também camisas brancas.



Figura 14

Fonte Arquivo do autor.

Concluimos a nossa descrição acerca do Jongo do Quilombo São José da Serra, apontando que mesmo sendo ele, uma atividade que inicialmente foi desenvolvida num contexto adverso, de resistência a opressão, atualmente ele é uma das práticas culturais afro-brasileiras dotada de elementos propiciadores de diversão, construção de saber e interação entre pessoas de diferentes procedências. A partir desses elementos, articulamos Jongo e jogo, numa metodologia de ensino e aprendizagem teatral com intrínseca relação com a espontaneidade e a estética do teatro de rua brasileiro.

CAPÍTULO II – O JOGO TEATRAL

Na formulação dessa proposta de treinamento popular para atores o Jongo é articulado com os jogos teatrais e a partir dessa articulação é também inserido no contexto teatral, por isso nos empenhamos em apresentá-lo antes de versarmos sobre o jogo teatral. No entanto, antes de abordarmos o jogo teatral, apresentaremos uma concepção geral de jogo a partir dos escritos do pesquisador e filósofo neerlandês Johan Huizinga (1872 - 1945). Segundo este, o jogo é uma prática anterior à cultura e possui as seguintes características: os aspectos convidativos que atraem jogadores; a deliberada construção de regras; a extensão do real estado de espírito dos agentes do jogo até estados de representação e o aspecto lúdico essencial a sua prática.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbem morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 2008, p. 3).

De acordo com essa citação, podemos observar que os animais jogam e, assim como os seres humanos, usufruem dessa prática lúdica por necessidade particular. Essa observação nos permite constatar que o jogo, numa concepção geral, não faz parte somente das atividades humanas e sim também das atividades dos animais não dotados de razão. Outras características fundamentais do jogo são descritas por Huizinga da seguinte forma:

A primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. (...) O jogo distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a

terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É 'jogado até o fim' dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (...) E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. (HUIZINGA, 2008, p. 12).

Tanto na citação anterior como na citação seguinte encontram-se presentes alguns aspectos que nos permitem abordar especificamente o jogo teatral. Dentre estes aspectos salientamos primeiro a possibilidade do jogo ser desenvolvido num espaço antecipadamente delimitado, sendo esta delimitação concreta ou imaginária, e segundo, a intrínseca relação entre o lugar consagrado ao culto e o terreno destinado ao jogo. Vejamos então o que descreve Huizinga:

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, 2008, p. 13).

Além dos jogos infantis, onde se criam lugares, situações e delimitações imaginárias que permeiam as relações que as crianças desenvolvem com o mundo. Os jogos no contexto artístico constituem, até então, a única forma de jogo onde os adultos podem estabelecer delimitações imaginárias para o espaço de acontecimento e para o tempo de sua realização. Citamos como exemplo o teatro de rua que, como o próprio nome já denota, acontece nas ruas e praças que normalmente não foram projetadas para o desenvolvimento do espetáculo teatral, entretanto, quando os atores estabelecem as delimitações, o espaço da rua vira qualquer outro lugar onde são desenvolvidas as encenações.

E, como segundo exemplo, também citamos os jogos improvisacionais que constituem a forma teatral criada pelo pesquisador, diretor teatral e dramaturgo carioca Augusto Boal (1931 - 2009), denominada teatro invisível. Nesta forma cênica, o jogo teatral acontece através da representação de uma cena em um espaço cotidiano, que, assim

como no primeiro exemplo, também não foi projetado para o seu acontecimento e ainda assim preserva suas características cênicas. Nesta forma de teatro os passantes que presenciam as cenas se envolvem ou não, mas, reagem de qualquer forma, sem saber previamente que se trata de uma representação teatral.

Dito isso, continuamos com as descrições do jogo numa concepção geral, tendo como suporte os apontamentos feitos por Huizinga, que depois de listar as características do jogo e anteriormente estabelecer uma relação entre o lugar consagrado ao culto e o terreno destinado ao jogo, aponta a ordem como uma das características mais positivas do jogo como poderemos constatar na citação a seguir:

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada. Exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. (HUIZINGA, 2008, p. 13).

Vejamos que a concepção de ordem descrita na citação acima é similar com a noção de regra, presente na primeira citação deste capítulo, na qual o mesmo autor descreve as brincadeiras desenvolvidas por filhotes de cachorros para elucidar o jogo entre os animais e também para desenvolver a partir dessa descrição as posteriores abordagens acerca da natureza do jogo humano. Não obstante a citação anterior Huizinga diz que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'. (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Com base nos apontamentos feitos por Huizinga, concluímos nossa conceituação de jogo constatando que o jogo, de um modo geral, tem tempo e lugar específico de acontecimento na sociedade e que, além de se constituir como uma atividade propiciadora de prazer, divertimento, desenvolvimento físico e intelectual, tem alto poder

de mobilização e transcendência da realidade e ao mesmo tempo é também uma realidade movida pelas ações concretas que desencadeiam em jogo.

2.1 – Fundamentos do Jogo Teatral

Nos apontamentos feitos anteriormente vimos que o jogo possui aspectos convidativos e lúdicos; capacidade de excitação e fascinação; possui regras, tensão e alegria; possui limitação no espaço e no tempo e ainda assim é livre; possibilita uma extensão do real estado de espírito e tem tendência para ser belo. No jogo teatral também encontramos essas mesmas características, com exceção da tendência para ser belo, pois, este aspecto no jogo teatral é tão mutável e flexível que não serve para caracterizá-lo.

O termo ‘jogo teatral’ foi utilizado por Spolin para evidenciar as diferenças entre a concepção do jogo dramático, comumente utilizado no contexto teatral, e as proposições de sua pesquisa que reside em aplicações de jogos de regras e jogos improvisacionais que focam a aprendizagem da linguagem teatral, a expressividade individual dos jogadores e suas relações com o conjunto de jogadores e com o espaço de realização do jogo.

No entanto, os fundamentos do jogo teatral que aqui apresentamos antecede as proposições levantadas por Spolin, pois, para chegarmos a estes fundamentos teremos que voltar nosso olhar para um passado bem longínquo, onde veremos que o jogo teatral faz parte do exercício teatral desde os primórdios da existência do teatro, quando os homens performavam buscando ligações com as forças superiores da natureza, para estabelecer momentos de ludicidade e para ensinar algo aos mais novos e inexperientes membros do seu grupo social.

Tomaremos como ponto de partida para a fundamentação do jogo teatral, o contexto do teatro grego, onde a relação entre a concepção de jogo e de teatro é descrita por Huizinga da seguinte forma:

Só o drama, devido a seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo. A própria linguagem reflete este laço indissolúvel, sobretudo o latim e línguas aparentadas, e também as germânicas. Nessas línguas o drama é chamado ‘jogo’ e interpretá-lo é ‘jogar’. Pode parecer estranho, embora

facilmente compreensível segundo o que anteriormente dissemos, que os gregos, os próprios criadores do teatro em sua forma mais perfeita, não aplicassem a palavra ‘jogo’ nem ao drama propriamente dito nem à sua execução. Mas o fato de não existir em grego uma palavra única para designar tudo aquilo que é abrangido pela noção de jogo é suficiente para explicar esse vazio que se verifica em sua terminologia. A sociedade helênica estava de tal maneira impregnada de espírito lúdico que nunca os gregos pensaram que esse espírito fosse uma entidade especial e autônoma. É evidente que tanto a tragédia como a comédia tiveram origem no jogo. (HUIZINGA, 2008, p. 159).

A partir dos apontamentos da citação anterior podemos observar a existência do jogo teatral no surgimento do teatro grego, mesmo que, segundo o autor, os gregos não denominassem jogo as atividades que originaram suas práticas teatrais. Ao afirmar que “tanto a tragédia como a comédia tiveram origem no jogo”. Huizinga nos leva a constatar que a concepção de jogo teatral que utilizamos até os dias atuais origina-se como o nascimento da tragédia e da comédia grega.

Do mesmo modo, também a tragédia não é em sua origem uma reprodução voluntariamente literária do destino humano. Originalmente era uma coisa muito distante da literatura destinada ao palco, era um jogo sagrado ou um ritual lúdico. Mas, com a passagem do tempo, a ‘representação’ dos temas míticos tornou-se uma interpretação teatral, com mímica e diálogos, de uma série de acontecimentos que constituem uma estória com enredo. Desde o início, tanto a comédia como a tragédia se apresentam sob o signo da competição, a qual, conforme vimos, deve ser considerada um jogo, seja sob que circunstâncias for. (HUIZINGA, 2008, p. 160).

Mesmo estabelecendo uma concepção de jogo teatral a partir do contexto grego, os termos “jogo sagrado” e “ritual lúdico”, presentes na citação, nos permitem ir um pouco mais longe na busca por uma concepção de jogo teatral. Esses termos denotam um sentido tão amplo que nos remetem aos primórdios do surgimento da arte, quando a mesma era imbuída de aspectos ritualísticos e não estava subjugada pelas necessidades do mercado por pertencer ao grupo de práticas sagradas como podemos constatar no seguinte excerto:

O teatro dos povos primitivos assenta-se no amplo alicerce dos impulsos vitais, primários, retirando deles seus misteriosos poderes de magia, conjuração, metamorfose – dos encantamentos de caça dos nômades da Idade da Pedra, das danças de fertilidade e colheita dos primeiros

lavradores dos campos, dos ritos de iniciação, totemismo e xamanismo e dos vários cultos divinos. (...) Os caçadores da Idade do Gelo que se reuniam na caverna de Montespam em torno de uma figura estática de um urso estavam eles próprios mascarados como ursos. Em um ritual alegórico-mágico, matavam a imagem do urso para assegurar seu sucesso na caçada. (BERTHOLD, 2006, p. 2 - 3).

Com esse evento mágico-religioso constituído de danças e representações, esses homens pré-concebiam o sucesso da caçada acreditando que se fortaleciam à medida que enfraqueciam o espírito do animal a ser abatido. Isso na realidade não acontecia, pois, alguns deles não conseguiam abater o animal idealizado no ritual e, às vezes, na realização dessa atividade perdiam suas próprias vidas.

Vejamos também que Berthold (2006, p. 4) aponta que “aromas inebriantes e ritmos estimulantes reforçam os efeitos do teatro primitivo, uma arte em que tanto aquele que atua como os espectadores escapam de dentro de si mesmos”. Essa descrição do início do teatro abre caminho para abordarmos duas das características que residem no fundamento do jogo teatral, ou seja: o estímulo e a disponibilidade. O estímulo é a frequência que permeia as relações dos atores e faz com que o jogo aconteça. Sem estímulo o jogo teatral não acontece e se acontece, não flui, não propicia prazer, não excita o potencial criativo e nem favorece a expressividade.

Quando Berthold (2006) aponta que “o teatro é uma arte na qual tanto os atores como os espectadores escapam de dentro de si mesmos”, ela nos permite abordar o estado energético que chamamos de disponibilidade. Esta, uma outra característica fundamental do jogo teatral, pois, sem disponibilidade o jogo também não acontece e se é iniciado não evolui, fica inconcluso, se os atores não se disponibilizam não há jogo e se jogam forçados não conseguem usufruir do ambiente que o jogo pode lhes proporcionar.

Vimos anteriormente que Huizinga (2008), lista como uma das características do jogo a extensão da realidade para um campo da ficção. O jogo teatral sem a proposição de um aspecto ficcional sai do contexto teatral e entra no contexto da realidade e como realidade ele não é jogo teatral. Sem a delimitação do aspecto ficcional, as atividades desenvolvidas pelos atores podem ser entendidas como outra atividade qualquer, comumente realizada no cotidiano da vida humana.

O teatro do oprimido também criado pelo diretor teatral, pesquisador e dramaturgo carioca Augusto Boal (1931 - 2009), é uma das formas de teatro com extrema

ligação com causas sociais e serve como exemplo específico de delimitação ficcional do fazer teatral, pois, nessa forma de teatro o objetivo é atingir mudanças sociais através de abordagens de temas do cotidiano, com discursos contundentes que visam conscientizar o espectador para determinada questão. Esse teatro visa influenciar a conduta do espectador desenvolvendo técnicas teatrais que possibilitam a inserção ativa do mesmo no jogo teatral.

O teatro invisível, o teatro fórum, o teatro jornal e o teatro imagem constituem o teatro do oprimido que, mesmo utilizando discursos pautados em questões reais e objetivando mudanças sociais, é aqui apontado como um exemplo de delimitação do aspecto ficcional, porque é justamente esse aspecto que lhes assegura a classificação de teatro. Isso significa que, em meio à realidade do que se pretende encontrar, existem os personagens, a representação, o aspecto lúdico e a extensão do momento real para outro momento.

Além do estímulo, da disponibilidade e dos elementos ficcionais, é também fundamental ao jogo teatral a intencionalidade, visto que é preciso saber do jogo e ter a intenção de fazer parte dele, pois sem intenção não reconhecemos os estímulos e não adequamos conscientemente a expressão corporal a seu ambiente. Algumas características do jogo teatral pertencem aos atores, outras abarcam também os espectadores, como a interação com a atmosfera do jogo teatral, a recepção das características do jogo e a disponibilidade para participar do jogo, mesmo como platéia.

2.2 – O Sistema de Jogos Teatrais de Viola Spolin

Viola Spolin (1906 - 1994) foi uma importante pesquisadora e arte-educadora norte-americana que desenvolveu uma forma de teatro improvisacional a partir da experimentação de jogos tradicionais e jogos de regras com crianças, não-atores e jovens atores. O seu trabalho iniciou-se a partir do treinamento obtido com a recreadora e educadora norte-americana Neva Leona Boyd (1876 - 1963), esta, inicialmente trabalhou com grupos de imigrantes nas casas de acolhimento social em alguns bairros de Chicago e em seguida com as equipes que trabalhavam voluntariamente nessas casas de acolhidas.

Boyd criou uma escola de treinamento recreativo, influenciando diversas iniciativas sociais e instrumentalizando inúmeros profissionais para o desenvolvimento do

trabalho coletivo. Por um período de quatro anos, Spolin recebeu nessa referida escola um treinamento pautado em jogos recreativos, contação de histórias, danças folclóricas e atendimento social. Esse treinamento foi fundamental para que realizasse vivências teatrais com crianças, não-atores e jovens atores e criasse seu sistema de jogos teatrais como veremos na citação a seguir:

A partir do movimento off-off-Broadway surgiram nos Estados Unidos, na década de sessenta, novas formas de teatro, que se tornaram independentes e não seriam viáveis dentro do esquema de show business. Muitos grupos ‘reinventaram’ o teatro e a técnica era aprendida durante os workshops, cujo desenvolvimento se dedicava à descoberta de novas formas de comunicação. O sistema de Jogos Teatrais de Viola Spolin é uma consequência dessa experimentação prática e possui características singulares, decorrentes do processo de criação coletiva do qual se originou (...) O sistema foi desenvolvido em grande parte na Young Actors Company, em Hollywood, durante mais de dez anos, em oficinas de trabalho para crianças de sete a quatorze anos. Spolin recebeu influências de Stanislávski (...) e de Neva Boyd, com a qual teve um treinamento em jogos, arte de contar estórias, danças e canções folclóricas. Esteve ligada ao The Compass Players (1955 - 1957), em Chicago, que foi o primeiro elenco profissional de teatro de improvisação nos Estados Unidos. (KOUDELA, 2006, p. 39 – 40).

Observem que o surgimento do sistema de jogos teatrais de Spolin está relacionado ao *The Compass Players*, esses atores do compasso, (assim podemos traduzir essa sentença já que no inglês o termo player serve para designar tanto jogadores como atores). Eles se constituíram na década de 60 como ponto de partida do teatro improvisacional que se desenvolveu nos Estados Unidos e propagou seu estilo para diversas partes do mundo. Antes de contribuir com o surgimento desse teatro improvisacional nos EUA, Spolin trabalhou como instrutora de teatro em diversas regiões de Chicago.

No ano de 1946, Spolin fundou em Hollywood a *Young Actors Company*, a partir da qual aprofundou os pressupostos de seu sistema de jogos teatrais, trabalhando com crianças e jovens atores até o ano de 1955 quando retorna para Chicago e inicia o treinamento improvisacional ligado ao *The Compass Players*. Após o trabalho realizado com os atores do compasso durante três anos, Spolin realizou treinamentos improvisacionais com diversos grupos de atores e em variadas instituições de ensino teatral.

A partir do treinamento realizado na companhia de teatro *The Second City*, criada e dirigida por seu filho, o diretor teatral norte-americano Paul Sills (1927 - 2008), Spolin firmou seu sistema de jogos teatrais como o conhecemos atualmente. Sills ajudou a expandir o sistema de jogos teatrais para além do trabalho com jovens atores e assim ajudou na difusão desse sistema em diversas partes do mundo e no reconhecimento dos estudos feitos por Spolin, que no ano de 1978 recebe da *Eastern Michigan University* o título honorário de doutorado em artes.

Entre os países em que o sistema de jogos teatrais de Spolin passa a ser utilizado encontra-se o Brasil. Aqui, esse sistema foi introduzido pela professora de teatro, pesquisadora e escritora paulista Ingrid Dormien Koudela no início da década de 80 após ter realizado a tradução do livro *Improvisation for the Theater*, de autoria de Spolin e publicado nos Estados Unidos no ano de 1963. Koudela não só traduziu as obras de Spolin para português, como também inseriu os pressupostos do sistema de jogos teatrais nos seus trabalhos e pesquisas de abordagens teatrais realizadas no Brasil.

Os pressupostos da metodologia teatral criada por Spolin contemplam simultaneamente o trabalho cênico e o trabalho educativo com proposições objetivas e abordagens simples que permitem o entendimento do ator como também o do não-ator. Essas proposições são encontradas na denominação dos participantes do jogo teatral, os quais são referidos por *players*. Embora esse termo sirva para designar tanto o ator como o jogador é como sinônimo de jogador que Spolin o utiliza, eliminando assim as diferenças entre atores e não-atores no processo criativo.

Ao utilizar o termo jogador no seu sistema de jogos teatrais, Spolin institui um pressuposto básico no qual o teatro é uma prática inerente ao ser humano e, por isso, todas as pessoas que desejarem são capazes de experimentar vivências teatrais e instruir-se com elas. Com isso podemos dizer que esse sistema pauta-se na aprendizagem a partir da experiência e na valorização do ambiente do jogo, que pode ser entendido como o espaço de aprendizagem que é possibilitado aos jogadores como descreve na seguinte citação:

Todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco. Aprendemos através da experiência e ninguém ensina nada a ninguém. Isto é válido tanto para a criança que se movimenta inicialmente chutando o ar, engatinhando e depois andando,

como para o cientista com suas adequações. Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar. (SPOLIN, 2005, p. 3).

A partir da citação anterior, apontamos outro pressuposto desse sistema de jogos teatrais, a saber, a necessidade de disponibilizar-se para o jogo, envolvendo-se totalmente com ele através da articulação dos três níveis de envolvimento listados por Spolin como: intelectual, físico e intuitivo. Mesmo listando esses níveis de envolvimento no ambiente do jogo, Spolin descreve o nível intuitivo como o mais importante, apontando-o como fundamental para a ocorrência de aprendizagem e por meio dele chegando a abordagem da espontaneidade.

A espontaneidade cria uma explosão que por um momento nos libera de quadros de referência estático, da memória sufocada por velhos fatos e informações, de teorias não digeridas e técnicas que são na verdade descobertas de outros. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2005, p. 4).

Da citação anterior destacamos o trecho “a espontaneidade cria uma explosão que por um momento nos libera”, por observarmos que ele aponta para uma concepção de liberdade expressiva e criativa que norteia a realização dessa proposta de treinamento popular para atores desde a sua idealização. Além disso, passa pelos aspectos improvisacionais do Jongo e pelas concepções gerais do jogo, caracterizadas por Huizinga como um feito livre; chegando até a realização das vivências teatrais originadas da interação entre o Jongo e o referido sistema de jogos teatrais.

Essa concepção de liberdade pessoal, que Spolin confere à espontaneidade, é o eixo central dessa proposta de treinamento teatral, na qual por meio dos jogos teatrais interagidos com o Jongo, buscamos liberar os atores da rigidez corporal e da inércia criativa, levando-os a uma explosão de sentidos que lhes possibilite não só desvencilhar-se das impossibilidades corporais como também experienciar um estado de liberdade criadora, reorganizando os conhecimentos que já dispõem em prol de uma expressão corporal consciente.

A liberdade pessoal é um aspecto fundamental para que seja realizado o jogo teatral, porém, só se chega à liberdade pessoal quando se consegue a explosão de sentidos, e se chega à explosão de sentidos quando há disponibilidade para experimentação. Sobre a explosão dos sentidos, Spolin (2005, p. 5) diz que “como é comum nas explosões, tudo é destruído, rearranjado, desbloqueado. O ouvido alerta os pés e o olho atira a bola”. Ademais, aponta a necessidade de liberdade pessoal na realização do jogo teatral, dizendo:

O primeiro passo para jogar é sentir liberdade pessoal. Antes de jogar, devemos estar livres. É necessário ser parte do mundo que nos circunda e torná-lo real tocando, vendo, sentindo o seu sabor, e o seu aroma – o que procuramos é o contato direto com o ambiente. Ele deve ser investigado, questionado, aceito ou rejeitado. A liberdade pessoal para fazer isso leva-nos a experimentar e adquirir autoconsciência (auto-identidade) e auto-expressão. A sede de auto-identidade e auto-expressão, enquanto básica para todos nós, é também necessária para a expressão teatral. (SPOLIN, 2005, p. 5).

Outra concepção do sistema de jogos teatrais é a “fiscalização”, pois ela norteia desde as abordagens realizadas por diretores e professores até a relação que os jogadores vão estabelecer com o contexto do jogo teatral. Vejamos que para falar de “fiscalização” Spolin recorre à necessidade de liberdade de expressão física, uma vez que essa concepção de liberdade é o cerne da “fiscalização”. Comumente utilizamos o termo “sentir” para as impressões e sensações que os atores devem externar, no entanto, Spolin substitui o termo “sentir” pelo termo “fiscalizar” e descreve que:

Nossa primeira preocupação é encorajar a liberdade de expressão física, porque o relacionamento físico e sensorial com a forma de arte abre portas para o insight. (...) Esse relacionamento mantém o ator no mundo da percepção – um ser aberto em relação ao mundo à sua volta. A realidade só pode ser física. Nesse meio físico ela é concebida e comunicada através do equipamento sensorial. (...) O físico é o conhecido, e através dele encontramos o caminho para o desconhecido, o intuitivo. Talvez para além do próprio espírito do homem. (...) O artista capta e expressa um mundo que é físico. Transcende o objeto – mais do que informação e observação acuradas, mais do que o objeto físico em si. Mais do que seus olhos podem ver. A ‘fiscalização’ é um desses instrumentos. (SPOLIN, 2005, p. 14).

Spolin também substitui o termo “ponto de concentração” pelo termo “foco” e, com isso, torna suas proposições mais diretas, já que esse termo denota o objetivo que norteia os jogadores e os comandos que o instrutor deve dar durante a realização do jogo teatral. Essas instruções também denotam outro pressuposto do sistema de jogos teatrais de Spolin, a saber, a necessidade de a platéia ser entendida como uma parcela participativa e fundamental para a realização do jogo teatral.

O papel da platéia deve se tornar uma parte concreta do treinamento teatral (...) A frase ‘esqueça a platéia’ é um mecanismo usado por muitos diretores como meio de ajudar o aluno-ator no palco. Mas essa atitude provavelmente criou a quarta parede. O ator não deve esquecer sua platéia, da mesma forma como não deve esquecer suas linhas, seus adereços de cena ou seus colegas atores! A platéia é o membro mais reverenciado do teatro. Sem platéia não há teatro. Cada técnica aprendida pelo ator, cada cortina e plataforma no palco, cada análise feita cuidadosamente pelo diretor, cada cena coordenada é para o deleite da platéia. Eles são nossos convidados, nossos avaliadores e o último elemento na roda que pode então começar a girar. Ela dá significado ao espetáculo. Quando se compreende o papel da platéia, o ator adquire liberdade e relaxamento completo. (SPOLIN, 2005, p.11).

Essa proposição sobre o entendimento da platéia liga-se intrinsecamente com a concepção que a platéia possui no contexto do teatro de rua brasileiro, utilizado nessa pesquisa como parâmetro teatral na formulação de uma proposta de treinamento popular para atores. O entendimento que é feito da platéia norteia a relação com ela e até mesmo a forma de desenvolvimento da interpretação do ator, sobretudo, se for levada em consideração a diferença da platéia do teatro não popular com a chamada “quarta parede”. Vejamos o que descreve Spolin na seguinte citação:

O exibicionismo desaparece quando o aluno-ator começa a ver os membros da platéia não como juizes ou censores ou mesmo como amigos encantados, mas como um grupo com o qual ele está compartilhando experiência. Quando a platéia é entendida como sendo uma parte orgânica da experiência teatral, o aluno-ator ganha um sentido de responsabilidade para com ela que não tem nenhuma tensão nervosa. A quarta parede desaparece, e o observador solitário torna-se parte do jogo, parte da experiência, e é bem recebido! Este relacionamento não pode ser instilado no ensaio final ou numa conversa no último minuto, mas deve, como todos os outros problemas, ser tratado a partir da primeira sessão de trabalho. Quando existe um consenso de que todos aqueles que estão envolvidos no teatro devem ter liberdade pessoal para experienciar, isto

inclui a platéia – cada membro da platéia deve ter uma experiência pessoal, não uma estimulação artificial, enquanto assiste à peça. (SPOLIN, 2005, p. 11-12).

A autora utiliza o termo “aluno-ator”, isso devido ao perfil de seu sistema de jogos teatrais que, mesmo apresentando uma metodologia peculiar, desmembra-se em três diferentes propostas de abordagem teatral, ou seja: o jogo no trabalho do diretor teatral; o jogo em sala de aula, focado na experiência da criança; e o jogo dentro do processo criativo através da improvisação teatral. Então, ao utilizar o termo aluno-ator ela unifica sua proposta de aprendizagem teatral de modo a atender todos os públicos.

Spolin também aponta a diferença entre jogo teatral e jogo dramático, assinalando dentro desse contexto de utilização do jogo como instrumento de trabalho, o jogo dramático como subjetivo e propiciador de distanciamento da realidade do palco. Sobre isso a autora diz que “ao separar o jogo dramático da realidade teatral e num segundo momento fundindo o jogo à realidade do teatro, o jovem ator aprende a diferença entre o fingimento (ilusão) e a realidade, no reino do seu próprio mundo” Spolin (2005, p. 254).

Os jogos teatrais do sistema de Spolin aplicam-se a jogadores com diferentes graus de formação, diferentes níveis de conhecimento teatral e diferentes faixas etárias. Eles se encontram presentes em diversos trabalhos de artistas e pesquisadores teatrais da atualidade. Ao que parece, Spolin objetivou que seu sistema fosse utilizado por quem desejasse auxílio metodológico no processo de abordagem teatral, visto que, a partir de sua prática com crianças, atores e não-atores, ela organizou manuais explicativos que foram publicados ao longo de sua carreira.

Mesmo depois de sua morte, no ano de 1994 aos 88 anos, seus manuais continuaram sendo publicados formatados como livros sob a revisão de Sills. No Brasil conhecemos esses manuais pelos seguintes títulos: *Improvisação para o Teatro*; *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*; *Jogos Teatrais na Sala de Aula*; e *Jogos Teatrais - O Fichário de Viola Spolin*. Nesse último, a autora concentrou uma grande parte dos jogos teatrais organizando-os em fichas separadas, constituídas por partes explicativas.

A partir da observação de suas fichas de jogos teatrais, podemos constatar que Spolin não só se ocupou em sistematizar os jogos teatrais como também em listar informações referentes à forma como esses jogos poderiam ser realizados. Esse formato

explicativo das fichas de jogos teatrais possibilita o uso dos jogos em práticas profissionais e também em vivências lúdicas e educativas com crianças e não-atores.

As fichas são constituídas com as seguintes informações: título do jogo; número e letra que indicam a seção a qual pertence; a preparação dos jogadores e do ambiente para a realização do jogo; o foco e a descrição do jogo; a instrução do jogo; a avaliação do jogo; notas direcionadas a subsidiar o condutor do jogo e áreas de experiência que denotam o tipo de jogo e possíveis conexões com outras práticas, conforme mostramos a seguir com a transcrição de uma das fichas do referido fichário de jogos teatrais:

ESPELHO	
A15	
PREPARAÇÃO Coordenador: leia comentário sobre o Espelho (Manual, p. 43) Introdutórios: Quem Iniciou o Movimento? (A13) e Três Mudanças (A14) Jogadores na platéia.	
<hr/>	
FOCO Repetir perfeitamente o gerador dos movimentos	
DESCRIÇÃO Divida o grupo em times de dois. Um jogador fica sendo A, o outro B. Todos os times jogam simultaneamente. O time A fica de frente para B. A reflete todos os movimentos iniciados por B, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo inverta as posições de maneira que B reflita.	
INSTRUÇÃO B inicia! A espelha! Movimentos grandes, com o corpo todo! Espelhe só o que você vê! Mantenha o espelho entre vocês! Espelhe tudo da cabeça até o dedão do pé! Mudem! Agora A inicia e B é o espelho! Saiba quando inicia! Saiba quando é o espelho! Mudança! Mudança! (Dê a instrução Mudança! De novo e de novo para manter o jogo em andamento).	
AVALIAÇÃO Há uma diferença entre espelho e imitação? Você sabe quando era você que iniciava? Quando era espelho?	
NOTAS 1. Cuidado com as suposições. Por exemplo, se B faz um movimento conhecido, o jogador A antecipa e assume o próximo movimento ou ele fica com B e o reflete? 2. Observe o espelho verdadeiro. Se B usar a mão direita, A usa a mão direita ou a esquerda? Não chame a atenção dos jogadores para esse fato de maneira cerebral. O jogo Quem é o Espelho? (a seguir) trará uma compreensão mais orgânica do espelho. 3. A mudança do gerador dos movimentos (A para B e B para A) deve ser feita sem interromper o fluxo de movimentos entre os jogadores. 4. Veja período de Tempo (Manual, p 64)	
<hr/>	
ÁREAS DE EXPERIÊNCIA Jogo de Olhar-Ver Parte do Todo: Ligação Espelho/ Siga o Seguidor Comunicação Não-Verbal Jogo Sensorial Tempo Presente/ Aqui, Agora!	

Embora Spolin estabeleça alguns direcionamentos para a realização dos jogos teatrais, seu sistema se constitui de uma proposta metodológica flexível com grandes possibilidades de adequação ao contexto onde será aplicado. Em função disso, a partir da concepção de “fiscalização” e dos parâmetros para a improvisação teatral, iniciamos as interações entre o Jongo carioca e os jogos teatrais de seu sistema. No entanto, por buscarmos desenvolver uma abordagem corporal para atores, optamos por jogos que demandam de ações físicas e interação corporal entre os jogadores.

Spolin propõe problemas a serem solucionados pelos jogadores no jogo teatral por acreditar que as buscas por soluções movem os jogadores e possibilitam a expressão pessoal em comum acordo com o grupo. A concepção de improvisação no seu sistema se assemelha à concepção que a improvisação possui no contexto do teatro de rua, ou seja, a improvisação é tratada como caminho para resolução de problemas. A diferença é que nesse sistema o problema é o que impulsiona a realização do jogo teatral e por isso é necessário, já no teatro de rua o problema é fruto do acaso e pode ou não existir.

Assim como no ambiente do jogo teatral, na atuação do teatro de rua, o ator precisa estar disponível para os acontecimentos à sua volta e procurar aprender com eles, pois, tanto no jogo teatral como exercício, quanto na encenação do teatro de rua ele precisa ter destreza corporal e bom potencial criativo no desenvolvimento de suas performances artísticas. Em função dessa necessidade do trabalho do ator, idealizamos essa proposta de treinamento popular para atores, unindo aspectos do Jongo carioca realizado no Quilombo São José da Serra com alguns dos jogos teatrais do sistema de Spolin.

Essa junção entre Jongo e jogo teatral tornou-se possível por haver na prática do Jongo uma atmosfera teatral além das movimentações dos jongueiros. Essa atmosfera teatral dificilmente torna-se visível quando eles estão envolvidos pelo compromisso da apresentação. No entanto, quando os jongueiros estão sem o compromisso de apresentar-se, é possível ver as brincadeiras que realizam entre si e empregarmos a concepção de jogo teatral de forma pertinente.

Posto que, quando estão se apresentando os jongueiros não nutrem os aspectos de espontaneidade e naturalidade que comumente têm quando participam de uma roda de Jongo sem o referido compromisso da apresentação e, com isso, o jogo teatral e as brincadeiras que surgem paralelas aos pontos não aparecem.

2.3 - O Jogo no Jongo

Para identificarmos uma concepção de jogo na prática do Jongo, retomaremos de forma breve algumas das descrições feitas no primeiro capítulo dessa dissertação para listarmos os aspectos do Jongo que são propiciadores de jogo numa concepção geral e, simultaneamente, numa concepção teatral. Na seguinte citação, Huizinga descreve a dança como a mais perfeita forma de jogo e aponta as danças de roda como algumas das variantes de dança nas quais o elemento lúdico se encontra presente:

Em todos os povos e em todas as épocas, é a mais pura e perfeita forma de jogo. É certo que nem todas as formas de dança apresentam essa qualidade lúdica em sua plenitude. Esta se verifica facilmente na dança de roda ou de figura, mas também está presente na dança individual, como, aliás, acontece em todos os casos em que a dança é uma exibição de movimento rítmico. (...) São tão íntimas a relação entre o jogo e a dança que mal se torna necessário exemplificá-las. Não é que a dança tenha alguma coisa de jogo, mas, sim, que ela é uma parte integrante do jogo: há uma relação de participação direta, quase de identidade essencial. A dança é uma forma especial e especialmente perfeita do próprio jogo. (HUIZINGA, 2008, p. 184).

De acordo com esse excerto, podemos dizer que o Jongo está impregnado de jogo teatral por ser uma dança com aspectos lúdicos, através dos quais os jongueiros estabelecem relações entre si e constituem a roda por onde desenvolvem sua destreza corporal e criatividade, através da dança e da improvisação de pontos. Salientamos que o jogo teatral observado no Jongo antecede a concepção apontada por Spolin por referir-se ao jogo teatral presente no teatro desde o seu surgimento.

Também salientamos que o reconhecimento de uma atmosfera teatral no Jongo é fruto de nossa observação, essa mesma atmosfera não é deliberada entre os jongueiros. E, como dissemos anteriormente, o aspecto lúdico e espontâneo do Jongo, no qual identificamos o jogo teatral, não se encontra presente em todas as rodas, mas no comportamento de alguns jongueiros quando estão sem o compromisso da apresentação e quando a roda é composta por pessoas do seu ciclo social.

Existe nos jongueiros um sentimento de disputa que também gera jogo teatral, pois cada um ao entrar na roda busca superar aquele que substituiu, apresentando uma

melhor destreza corporal na realização dos movimentos. Esse mesmo sentimento está expresso nas improvisações dos pontos. Contudo, quando os jongueiros se apresentam, eles suprimem do Jongo o aspecto de disputa e com isso também perdem a espontaneidade.

Os movimentos dos jongueiros acontecem no sentido contrário aos ponteiros do relógio e são ritmados pelo som do tambu e do candongueiro, tambores que acompanham os pontos. Esses movimentos são alguns dos principais aspectos propiciadores de jogo teatral, pois, a depender do estado criativo do jongueiro que o desenvolve, os pontos podem culminar em verdadeiras representações teatrais, que, devido à dinâmica da roda serão de rápido acontecimento.

Com a seguinte descrição elucidamos essa questão: certa vez na Comunidade São José da Serra, durante a madrugada, quando os participantes da roda de Jongo já estavam familiarizados uns com os outros, o seguinte ponto foi realizado: *galinha assanha não mexe com o pinto / galinha assanha ê*. Nesse momento um jongueiro entrou na roda, arrastando os pés no chão, como o ciscar das galinhas e com os braços dobrados ao lado do corpo realizava movimentos que lembravam o bater das asas.

Nesse comportamento já se encontra presente a representação, um dos aspectos do jogo teatral. Contudo, o jogo teatral de fato foi efetivado quando outra participante entrou na roda e, igualmente a ele, fez movimentos que lembravam uma ave. A situação poderia sugerir uma briga de galos, uma dança de acasalamento, uma luta por defesa de territórios, ou quaisquer circunstâncias em que as aves se comportam dessa maneira.

Outros aspectos propiciadores de jogo teatral são os pontos de “porfia” ou “gurumenta”. Originalmente eles serviam para um jongueiro desafiar outro jongueiro testando sua criatividade e sabedoria, mas atualmente têm ganhado uma conotação mais branda a depender do grau de insulto que o ponto tiver, e se o jongueiro a quem ele se destina finge estar zangado. Entretanto, não se extingue a possibilidade de um ponto desencadear situações de escárnio e zombaria que culminem em briga.

Descreveremos outro comportamento também observado na Comunidade São José da Serra. Nele, o jongueiro vai mais a fundo na idéia de representação. Depois de provocar uma participante com um ponto improvisado na hora, obteve a seguinte resposta cantada no ponto: *Eu quero ver se essa cobra come / eu quero ver se essa cobra come / já*

ta chegando o tempo da mulé mandar nos home. O jongueiro depois de ouvir esse ponto, passou a correr pela roda, cambaleando com a mão no coração.

Essa reação, como se tivesse sido atingido no coração, é genuinamente uma encenação teatral, pois ele representa todos os aspectos corporais de quem realmente foi atingido: sua face transmuta-se em caretas que exprimem dor, suas pernas mexem-se descompassadamente ao som dos tambores, enquanto seu corpo cambaleia como se estivesse atordoado pelo acontecimento. Esse comportamento também revela a concepção que os jongueiros têm sobre a força da palavra, o que nos remete para a explicação de um dos possíveis significados do termo Jongo.

Os mais velhos dizem que Jongo significa bala e atribuem aos pontos uma concepção de bala que sai da boca, de modo que é possível ouvir de alguns jongueiros a expressão “atirar um ponto”. Essa concepção, para além do Jongo, revela o poder da palavra nos feitos originários da cultura africana e da cultura indígena. Essas, por serem culturas originalmente ágrafas, incutiram nas palavras, sentidos que vão além do seu significado, pois carregam o intuito de quem as profere.

Independente da ocorrência de jogo teatral, o Jongo é uma prática cultural afro-brasileira que se assemelha ao fazer teatral e pelo fato de ser constituída por dança já possui elementos lúdicos e interativos que são naturalmente comuns ao jogo numa concepção geral. Se voltarmos até a citação anterior na qual Huizinga descreve que “a dança de roda e de figura é em todos os povos e em todas as épocas a forma mais pura e perfeita de jogo”, iremos perceber os aspectos de jogo que intrinsecamente permeiam a prática do Jongo.

Também pela configuração espacial da roda, pela dinâmica de acontecimento da dança e pelo aspecto improvisacional que permeia as movimentações e os pontos, essa prática possui profundas semelhanças com o teatro de rua desenvolvido no país. Se unirmos esses aspectos com o ritmo convidativo e interativo do Jongo, veremos que o mesmo também tem semelhanças com o teatro ritualístico desenvolvido por nossos mais longínquos ancestrais como descreve a seguinte citação:

Oskar Eberle escreve: ‘O teatro primitivo é uma grande ópera’. Uma grande ópera ao ar livre, deveríamos acrescentar, que em muitos casos é intensificada pela cena noturna irreal, na qual as fogueiras bruxuleiam nos rostos dos ‘demônios’ dançarinos. O palco do teatro primitivo é uma área aberta de terra batida. Seus equipamentos de palco podem incluir um

totem fixo no centro, um feixe de lanças espetadas no chão, um animal abatido, um monte de trigo, milho, arroz ou cana-de-açúcar. (BERTHOLD, 2006, p. 4).

Se substituíssemos o termo “teatro primitivo” pelo termo Jongo, estaríamos o descrevendo, pois, as definições de “uma grande ópera ao ar livre” e “uma área aberta de terra batida”, remetem-nos ao Jongo feito na época do cativo e ao Jongo realizado atualmente nas comunidades rurais dos municípios e interiores da Região Sudeste. A fogueira que aparece entre os elementos desse “teatro primitivo” também é utilizada no Jongo. Vejamos a seguir a imagem da fogueira feita no Quilombo São José da Serra:



Figura 15

Fonte Arquivo do autor.

A fogueira é um dos elementos indispensáveis para a realização do Jongo em algumas comunidades rurais, pois, nessas comunidades só se dança o Jongo à noite depois de acesa a fogueira, visto que, a mesma mantém a afinação dos tambores, aquece a roda e ainda possui um sentido ritualístico para o qual é consagrada num ritual que antecede as rodas de Jongo.

De imediato, essas últimas descrições acerca do Jongo não trazem elementos propiciadores de jogo teatral, no entanto, completam o sentido daqueles elementos que propiciam o referido jogo, e, da mesma forma auxiliam nosso entendimento acerca dessa prática cultural afro-brasileira que possui intrínsecas ligações com o teatro ritualístico existente na humanidade num contexto muito longínquo e também com um tipo de teatro de rua pertencente ao teatro popular brasileiro.

Embora esse teatro não seja apresentado em ambientes de “terra batida” e nem utilize fogueira como um de seus elementos cênicos, ele atualmente é realizado em qualquer lugar público que se caracteriza como área aberta e faz uso de diversos mecanismos de iluminação, desde a iluminação natural do sol, quando de dia; da lua e dos postes públicos, quando à noite.

Dissertaremos sobre esse tipo de teatro no capítulo iniciado a seguir. Ou seja: da mesma forma que desenvolvemos no primeiro capítulo a contextualização do Jongo da Região Sudeste do Brasil e depois expusemos o Jongo do Quilombo São José da Serra; e igualmente fizemos nesse capítulo, onde apresentamos uma concepção geral de jogo, passamos ao jogo teatral e à descrição do sistema de jogos teatrais de Spolin. Assim também o faremos agora ao dissertar sobre o teatro de rua brasileiro e a figura do ator popular nacional que serve de parâmetro cênico para o desenvolvimento dessa proposta de treinamento popular para atores.

CAPÍTULO III - O ATOR NO TEATRO DE RUA BRASILEIRO

O teatro de rua brasileiro possui diferentes estéticas e é tão plural como a própria cultura nacional. Cada grupo de atores, em seus respectivos contextos e regiões, desenvolve específicas configurações teatrais e diferentes formas de discursos cênicos. A partir dessa constatação podemos dizer que o ator inserido nesse contexto teatral apresenta perfis e características tão diversas como essa forma teatral.

Mesmo respeitando as especificidades do ator popular nacional no contexto do teatro de rua, trataremos aqui dos aspectos que são comuns a esses atores, bem como, as diferentes formas de teatro de rua. O primeiro aspecto é a comicidade, observa-se que dentre as características desse ator fulgura os aspectos cômicos que permeiam sua interpretação e sua expressão corporal. Possivelmente podemos identificar que a causa desses aspectos reside na ligação que o teatro de rua brasileiro tem com o povo.

Se olharmos mais uma vez para o passado, veremos que a comédia grega, considerada o berço do teatro cômico que se desenvolveu no ocidente, traz no seu núcleo atores que emergiram do povo e trouxeram para o teatro a festividade e a importância do coletivo. Ao falar do surgimento do ator cômico no contexto grego, o pesquisador e autor teatral Enio Carvalho diz que:

Em suas origens, o ator grego da comédia – possivelmente posterior ao da tragédia – teria saído do povo, certamente alguém mais descontraído e brincalhão, portador da vivacidade e da folia que vai caracterizar o cômico em todos os tempos. Seus espectadores assumiam uma embriaguez coletiva, e o espetáculo aos poucos ia se tornando uma grande encenação de grande participação popular. (CARVALHO, 1989, p. 20).

Como descreve Carvalho, os aspectos presentes na comédia grega vão caracterizar o cômico nas formas teatrais de todos os tempos, sendo estas formas desenvolvidas em locais públicos, com atores ambulantes, ou em locais restritos, destinados a poucos privilegiados. Ainda no contexto do teatro grego, surge a *comédia atelana*, um gênero cômico popular com personagens fixos que aos poucos foram ganhando espaço junto ao teatro não popular da época e atravessou o tempo influenciando as formas teatrais que se desenvolveram posteriormente.

Antes do século II a.C., atores populares da cidade osca de Atela, na região da Campânia, de colonização grega, chegaram em grandes lavas a Roma, pela via Ápia, portando divertidas máscaras e improvisando diálogos espontâneos e habilidosos, que caracterizavam tipos com padrões de comportamentos conhecidos: *Pappus*, era um bonachão senil, vítima da mordacidade e da pilhéria; *Baccus*, um camponês grosseiro, sempre infeliz nas aventuras amorosas, além de idiota e guloso; *Maccus*, gordalhão vermelho e inchado, fanfarrão e imbecil, que se locupletava com suas torpezas; *Dossenus*, corcunda e astucioso, metido a filósofo, pretendendo tudo saber, exprimindo-se por sentenças sem sentido, que contrastavam com o analfabetismo dos campônios. Graças a essas máscaras, entre outras, os atores podiam se ocultar. Eram, de início, amadores sem nenhum intuito profissional. Improvisavam situações corriqueiras na comunidade a partir de um roteiro simples, o que não exigia nenhum esforço de memória ou recitação. Posteriormente a atelana contou com artistas profissionais e foi incluída em festividades estatais, sendo apresentada ao final delas, depois da representação das tragédias e do teatro sério, como o *drama satírico* na Grécia. (CARVALHO, 1989, p. 23).

A *comédia atelana* influenciou o nascimento de outras formas de teatro popular em diversas regiões da Europa, a exemplo do teatro ambulante chamado de *teatro de feira* na França e da *commedia dell'arte*, que surgiu na Itália em meados do século XVI e teve seu apogeu na França, onde declinou no início do século XIX, influenciando o teatro popular em outras regiões européias e contribuindo para o teatro popular em diversas partes do mundo até a atualidade, pois, devido às suas características cênicas, ela se tornou o mais forte referencial para os teatros populares que surgiram após o seu declínio.

Sobre a referência desse gênero teatral popular, Carvalho (1989, p. 28) descreve: “um tipo especial de teatro vindo da atelana primitiva, logo irá constituir a *commedia dell'arte*, a primeira grande escola de ator na evolução da história do teatro” devido aos parâmetros de suas apuradas formas de improvisações teatrais, a destreza na utilização de máscaras e alegorias e o domínio de outras linguagens artísticas como o canto, a dança, a acrobacia.

Vejamos a seguir na imagem do cortejo inicial do Espetáculo *O Amargo Santo da Purificação* da Tribo de Atuadores Ói Nóis Aqui Traveiz, um exemplo de teatro de rua brasileiro onde os atores utilizam na sua encenação, máscaras, cantos, alegorias e perna de pau, além de tambores e movimentações coreográficas, que nos permite identificar a inclusão da linguagem da dança no seu fazer teatral.



Figura 16

Fonte: Arquivo do Autor.

A *commedia dell'arte* não foi necessariamente um gênero de teatro de rua, mas um gênero livre, de estilo próprio que se apresentava em lugares públicos como feiras, ruas e praças e quando recebia convite também se apresentava para os ricos e poderosos em seus salões nobres e restritos ao povo. Contudo, a partir da *commedia dell'arte* é possível listar outra característica comum aos atores brasileiros no contexto do teatro de rua, ou seja: o domínio de técnicas de improvisação teatral.

Ao falarmos do ator inserido no contexto do teatro de rua brasileiro estabelecemos uma conexão com a *commedia dell'arte* por entendermos que os parâmetros dos treinamentos dos atores *dell'arte* se tornaram manuais de trabalho que mesmo se perdendo no tempo nortearam teorias sobre o trabalho do ator de um modo geral, mas, encabeçou as primeiras reflexões acerca da figura do ator que atua fora do contexto da caixa cênica.

Os atores *dell'arte* foram inicialmente oriundos de camadas populares e eram membros de uma mesma família, passando de geração a geração seus ensinamentos, bem como, as características de seus personagens fixos aos quais dedicavam seus treinamentos e

grande parte de suas vidas. O termo ‘arte’ que compõe a nomenclatura *commedia dell’arte*, refere-se ao ‘ofício de ator’, aquele que através do exercício teatral e do treinamento cotidiano conseguiu tornar-se especialista na linguagem do improvisado, aprimorou-se na mímica corporal, agregou a linguagem musical à cena e o canto ao seu aparato vocal.

Essa interação entre linguagens artísticas no fazer teatral também é comum no contexto do teatro de rua brasileiro, visto que, ela é uma das características do seu ator, a quem a partir de agora vamos nos referir como ‘ator popular’, mesmo sabendo que essa nomenclatura também serve para nomear os atores que não atuam no contexto do teatro de rua, mas que, de alguma forma desenvolvem uma estética popular, recriando o espaço da caixa cênica e adequando a forma do seu discurso cênico.

3.1 – O Perfil do Ator Popular Nacional

O ator, poeta e dramaturgo inglês Willian Shakespeare (1564 - 1616) certa vez proferiu que “os atores são feitos da essência com que são feitos os sonhos”. Dizemos aqui que os atores populares brasileiros, além dessa essência, também são feitos do entrelaçamento dos diferentes traços étnico-culturais que formam a diversa e plural cultura brasileira e por isso podemos entendê-los como agentes artísticos multiétnicos e plurais.

O ator popular é reconhecido pela forma que desenvolve sua interpretação teatral e pelos comportamentos que apresenta no fazer artístico e na vida. São esses comportamentos que denotam suas vontades, suas características psicológicas, suas crenças, seu entendimento artístico e sua relação com a cultura local. Eles também regem a estética e a formulação de seu trabalho, sendo ele desenvolvido no contexto da rua ou da caixa cênica.

O ator popular brasileiro caracteriza-se também pela acentuada percepção dos diferentes aspectos presentes no dia-a-dia que sendo, lúdicos ou não servem de matéria prima para o sustento de sua arte teatral. Sobre essa relação dos aspectos do cotidiano com o fazer teatral popular, o diretor teatral, autor e pesquisador pernambucano, Romildo Moreira diz que “essencialmente, a linguagem de um teatro verdadeiramente popular está fincada no arsenal lúdico da cultura do seu povo”. Moreira (2000, p. 23).

Também encontraremos o termo “brincante” como um sinônimo utilizado para designar o ator popular brasileiro, porém podemos entendê-lo como brincante não só pela linguagem cênica estabelecida, mas também pela ludicidade que o caracteriza na arte e na vida cotidiana que fomentam as diversas expressões populares da cultura nacional como nos descreve Moreira na citação a seguir:

São os folguedos populares com seus personagens, loas, adereços, falas, movimentos, transfigurações e sua comunicação direta com o público que dão berço ao teatro popular. Esses personagens, ou melhor, essas figuras, como são denominadas no meio dos brincantes, contracenam entre si e quando não se utilizam da expressão verbal, recorrem aos gestos ritualísticos de reverência, perseguição, conselho, acusação, louvação, etc, como fazem, tal e qual, os artistas de grupos teatrais (com outra disciplina e intenção) em seus personagens nas apresentações dos espetáculos. Os principais elementos que compõem uma representação teatral, tais como personagens em conflitos; signos em ação e comunhão entre público e artista no jogo do faz-de-conta, também estão presentes e evidentes nos folguedos populares. (MOREIRA, 2000, p. 21).

No início da citação anterior o referido autor descreveu que “os folguedos populares dão berço ao teatro popular”. A partir dessa afirmação, concluímos que os próprios folguedos são uma forma de teatro popular e que a articulação de linguagens artísticas que caracteriza o ator popular brasileiro, ampliando e flexibilizando suas capacidades cênicas, deve-se ao seu inicial pertencimento às expressões populares brasileiras como os folguedos.

O teatro de rua brasileiro é também constituído pela resistência artística, econômica e cultural. Essa resistência permite que os atores, nesse contexto teatral, se imponham diante da cultura capitalista nacional, que valoriza cada vez mais o prédio teatral e não o fazer artístico, e continue desenvolvendo o teatro nas ruas. Por isso, apontamos a resistência cultural como uma das características do ator popular brasileiro e, na mesma medida, o que fomenta o seu discurso cênico como podemos observar a seguir:

O teatro não chega às ruas como um estranho que invade abusivamente o espaço livre, muito pelo contrário, o teatro chega às ruas utilizando-se dos signos que elas estão acostumadas a receber, porém com um simples e fundamental toque de sua especificidade artística: o da transgressão. Essa transgressão, mesmo como ato de interferência, não agride e não assusta, apenas diverte, instrui e faz pensar. O teatro de rua no Brasil tem prestado

um serviço social dos mais relevantes no contexto cultural á questão política nacional. Sempre esteve presente aos movimentos da sociedade organizada, nos momentos mais importantes da história política e social do país, tais como: movimento pelo fim da ditadura militar; campanha para as eleições diretas (Diretas já); discussões durante a elaboração da Constituição de 1988 (no Recife, por exemplo, houve um projeto intitulado *Vamos Teatralizar a Constituinte*, que resultou num grande encontro com grupos de teatro apresentando nas ruas seus espetáculos sobre o tema); isso, para citar apenas alguns do mais notáveis momentos dessa intervenção a que chamamos teatro de rua. (MOREIRA, 2000, p. 62).

Vejamos que a presença política na sociedade não é uma característica exclusiva do teatro de rua brasileiro. As encenações que se desenvolveram fora do edifício teatral sempre carregaram uma forte vertente de contestação social, criticando e apontando as irregularidades presentes na sociedade com interferências sóciopolíticas junto ao público. Para isso, os atores renovaram seus discursos cênicos, acompanhando as questões de seu tempo e adequando a forma desses discursos para atingir os mais diferenciados espectadores.

Os discursos cênicos, no contexto do teatro de rua, são também apresentados por personagens construídas a partir da observação das pessoas reais e dos comportamentos comuns colhidos no dia-a-dia. São empregados, bêbados, prostitutas, donas de casas, padres, guardas de trânsito e muitos outros personagens que possibilitam a fácil identificação do público com os mesmos à medida que também geram um suporte para o ator desenvolver-se na encenação na rua.

O ator popular brasileiro consegue uma cumplicidade natural com o público por possuir um aspecto cortês que o torna convidativo e por somar técnicas teatrais adquiridas em cursos regulares ou desenvolvidas no dia-a-dia do próprio fazer teatral com a sua criatividade. O público identifica-se com esse ator, também pelo discurso que sua personagem carrega. Como podemos ver no exemplo a seguir, onde a atriz desenvolveu seu personagem com inspiração nos vendedores ambulantes das feiras populares e camelôs dos centros urbanos:



Figura 17

Fonte: Arquivo da Cirandarte Companhia de Arte

Vejam os exemplos de personagens propiciadores de identificação com o público, que é comumente utilizado por diversos grupos de teatro de rua: um ou mais atores tomam a rua como um real espaço para negociação, então fazem números acrobáticos, vendem livretos de cordéis, realizam cantorias ou vendem qualquer outro tipo de serviço, como exemplificamos com a imagem a seguir onde a atriz interpreta uma fateira¹ que convida alguns espectadores à comprar-lhes os fatos quando de súbito surgem

¹ No Nordeste do Brasil e em outras regiões populares do país diz-se fateira a mulher que vende fato, ou seja, as partes miúdas do boi, carneiro, bode ou porco, em feiras livres e populares. (grifo do autor).

em meio à encenação alguns outros atores como guardas, fiscais ou policiais, para interromper a negociação.



Figura 18

Fonte: Arquivo pessoal da atriz Deise de Brito.

Então a atriz que estava negociando resiste à apreensão estabelecida pelos atores no papel de guardas, com quem desenvolve uma agitada discussão, então os espectadores se identificando com a situação (que se encontra presente nas grandes e pequenas cidades brasileiras onde há vendedores ambulantes), começam a intervir na encenação, sugerindo ações favoráveis a ao personagem da fiteira e ao mesmo tempo direcionando aos atores no papel de guardas, diversos xingamentos.

A relação com o público permeou a origem do teatro cômico e os teatros populares ao longo dos tempos em diversas regiões do mundo e se constitui como uma das principais características do teatro de rua brasileiro. Isso porque, nessa forma de teatro a presença do público se funde ao espetáculo e tudo é visto, percebido e sentido pelo público, que geralmente é diversificado e espontâneo. Da mesma forma que a *commedia dell'arte*, o teatro popular de diferentes épocas e regiões preservou essa característica que o torna popular, ou seja, a necessidade de proximidade com o público com quem os atores partilham de forma próxima a experiência da encenação teatral.

3. 2 – Uma Configuração do Teatro de Rua Brasileiro

Listamos a seguir outros aspectos presentes no teatro de rua brasileiro, ou seja: a versatilidade que permite adaptar-se a diversos locais; os impulsos oriundos de festividades populares; a utilização de outras linguagens artísticas nas encenações; o estilo dinâmico das representações e o domínio da técnica de improviso, esta de muita importância, visto que, os atores populares no contexto do teatro de rua brasileiro improvisam de acordo com a necessidade de solucionar questões imprevisíveis que acometem a encenação.

O improviso teatral, uma das principais características do teatro popular, em diversas épocas, assume diferentes funções. Vê-se que no teatro de rua brasileiro os atores apresentam destreza na arte do improviso, mas isso só acontece a partir de uma necessidade de continuação da encenação, não se opondo ao texto ensaiado e previamente elaborado para a realização das cenas, ao contrario da *commedia dell'arte*, onde as improvisações das falas constituíam o eixo central das encenações e por isso opunha-se à rigidez literária.

Apontamos também que no teatro de rua o público é o residente e os atores os visitantes, portadores do elemento extracotidiano, ou seja: o espetáculo, com todo o seu aparato, muda o fluxo natural da rua por interagir com a estrutura espacial como exemplificamos com a imagem a seguir, onde os atores interrompem o ritmo habitual do trânsito por alguns minutos durante a realização de uma cena:



Figura 19

Fonte: Arquivo do Autor.

O teatro de rua brasileiro estabelece proposições sóciopolíticas que são favoráveis às classes populares. Essas proposições denotam o aspecto de transgressão que essa forma de teatro tem, mas que faz parte do processo de origem do próprio teatro, visto que foi buscando transgredir a ordem cotidiana das coisas que os homens iniciaram as atividades mágico-religiosas que originaram o teatro. Ainda assim, o professor de teatro, diretor teatral, pesquisador e autor mineiro, André Carreira atribui esse aspecto de transgressão ao teatro de rua descrevendo que:

O simples fato de que o teatro de rua exista implica um potencial transgressor, mas a concretização dessa transgressão manifesta-se em diferentes ordens. Em primeiro lugar o teatro de rua transgride o caótico deslocamento das pessoas nas ruas, pois, mesmo momentaneamente, propõe uma ruptura no uso cotidiano da rua. Recria o espaço da rua e inventa uma nova ordem, ao mesmo tempo em que impõe às pessoas que caminham pela rua uma mudança: de simples pedestres a espectadores. Em segundo lugar, ao ocupar a rua, o teatro se faz permeável à influência do que se poderia chamar 'cultura da rua'. (CARREIRA, 2007, p. 41).

Podemos dizer que a recriação do espaço da rua é a abertura para o que o autor chama de ‘cultura da rua’ também são características colhidas da *commedia dell’arte* italiana pelo teatro de rua brasileiro, mas adequada e firmada com referência nas expressões populares da cultura nacional. Ao descrever o teatro de rua brasileiro o ator, diretor teatral e autor gaúcho, Fernando Peixoto aponta uma profunda ligação entre essa forma de teatro e as expressões populares da cultura brasileira dizendo que:

No Brasil o teatro de rua está nas raízes das mais autênticas manifestações da identidade cultural nacional, ponto de partida essencial para uma compreensão da poesia popular e de um processo cultural específico. E são espetáculos que utilizam as mais diversificadas linguagens, uma excluindo a outra ou integrando várias, como a dança e o canto, a presença de atores ou o teatro de bonecos (chamado *mamulengo* em Pernambuco e *joão-redondo* na Paraíba). Um universo de invenção e fantasia como o *bumba-meu-boi* (auto pastoril com diálogo, dança e canto) o *fandango*, a *ciranda*, os *bacamarteiros* e tantos outros. Toda uma linguagem cênica tradicional que configura uma herança e mesmo uma influência marcante nos passos iniciais de alguns grupos de teatro de rua no Nordeste em anos bem mais recentes, que partiram desta fonte rica e inesgotável para buscar uma linguagem atualizada e inventiva. Vinculado a estas bases populares ou partindo de outras inquietações, incorporando técnicas de representação com o *clown* do circo ou a *commedia dell’arte* italiana, às vezes mesmo partindo de experiências mais contemporâneas, como os processos de encenação e representação de Brecht ou as investigações do significado do ator desenvolvidas pelo teatro antropológico de Eugenio Barba, o teatro de rua, no Brasil de hoje, é uma das manifestações mais vivas e significativas da arte cênica nacional. (PEIXOTO, apud. CRUCIANI, 1999, p. 143).

Apresentamos agora uma das configurações que atualmente são utilizadas por diversos grupos nacionais na realização do teatro de rua e também serve de parâmetro para as atividades e jogos teatrais desenvolvidos nessa proposta de treinamento popular para atores. A escolha dessa configuração deve-se às experiências adquiridas e aos estudos acerca do teatro de rua, realizados anteriormente à idealização dessa proposta de treinamento teatral.

Essa configuração constitui-se de um esquema básico de apresentação, composto por: cortejo inicial, instalação ou formação da roda, desenvolvimento do espetáculo, final do enredo e cortejo final. Esse esquema não é posto como uma receita de configuração teatral e tampouco como uma regra rígida a ser seguida, mas tem sido

utilizado com base em algumas manifestações populares da cultura nacional que naturalmente desenvolveram uma ordem de apresentação.

O cortejo inicial, também chamado de abre-alas, inicia o espetáculo e é conduzido por um ator que carrega o estandarte com a marca do grupo e ou nome do espetáculo, juntamente com os demais atores que cantam e dançam enquanto se dirigem para o local previamente escolhido para a encenação do enredo. Nesse momento, a atenção do público vai se voltando para a presença do atores que não tem nenhuma garantia que serão vistos, pois há outros eventos cotidianos acontecendo no mesmo local. Vejamos a seguir a imagem do estandarte confeccionado para a o Espetáculo *Guardadores de Água*:



Figura 20

. Fonte: Arquivo do Autor

De modo geral, o ator que carrega o estandarte é o mais experiente do grupo e zela pela sua integridade. Durante a realização do cortejo ele vai conduzindo os demais atores para o local da apresentação, norteador o ritmo com que o cortejo acontece e estabelecendo uma primeira relação com o público que geralmente se empenha em ler o que está escrito no estandarte.

O segundo momento desse esquema de apresentação é a instalação dos atores no espaço escolhido para a encenação do enredo e a formação da roda. Então se estabelece o tamanho da área cênica, bem como as dimensões que a roda deverá ter para comportar o desenvolvimento do espetáculo e as necessidades das cenas. Nesse momento, uma música ou algum texto de apresentação informa aos passantes, o que é o espetáculo.

Depois ou durante a instalação o estandarte repousa em algum lugar escolhido pelo ator que o carregou, a partir disso começa-se o desenvolvimento do espetáculo, onde as cenas dramáticas começam a acontecer, evidenciando os personagens e iniciando o enredo que termina com o desenlace das questões surgidas. Acontecido o desfecho do enredo, os atores passam o chapéu e agradecem a presença do público que nesse momento contribuiu com a quantia que lhe convém.

Por último acontece o cortejo final que, da mesma forma que o cortejo inicial, vai ser guiado por um ator carregando o estandarte e, juntamente com os demais atores, realiza a despedida do local da apresentação e dos espectadores que interromperam seus trajetos para apreciar o espetáculo e que agora retomam os seus objetivos. Da mesma forma, a dinâmica da rua se restabelece.

Entre os momentos dessa configuração de representação teatral, os atores realizam músicas, com ou sem coreografias, fazem comentários próprios entre si ou com o público e se precisar improvisam pequenas situações. Mas, em geral, essas etapas vão depender da forma com que o tema do espetáculo é desenvolvido, da recepção e participação da platéia, da forma de realização do discurso cênico e da relação dos atores com o espaço, que no teatro de rua tem proporções ilimitadas como descreve Carreira:

Como regra geral pode-se observar que o teatro de rua é um teatro de síntese expressiva. Síntese articulada num espaço cênico que se caracteriza por ter altura infinita, amplas dimensões laterais e as mais variadas profundidades. Um espaço inóspito no que diz respeito às condições técnicas de representação. Um espaço no qual o ator está

submetido a duras exigências para poder cumprir com sua tarefa criativa. (CARREIRA, 2007, p. 45).

O seguinte trecho dessa citação “o ator está submetido a duras exigências para poder cumprir com sua tarefa criativa” nos leva a discorrer sobre o trabalho do ator popular no teatro de rua brasileiro e, posteriormente, a traçarmos seu perfil. A demanda exigida ao ator possui especificidades resultantes do estilo de teatro que se propôs a fazer e da forma que desenvolve a encenação. Por isso, dizemos que o trabalho do ator no teatro de rua é ainda mais árduo do que aquele realizado no contexto da caixa cênica.

O ator no teatro de rua precisa ter: bom condicionamento físico, boa preparação vocal, bom potencial criativo e enxergar num ângulo de 360°, ou seja, enquanto olha para frente, seus ouvidos e sentidos devem se atentar para o que acontece ao seu redor. Ele comumente é submetido ao jogo proposto pelo acaso e por isso precisa dominar a técnica da improvisação teatral, desenvolvendo respostas rápidas e criativas para dialogar positivamente com a dinâmica que a rua possui.

No teatro desenvolvido no contexto da caixa cênica o ator utiliza seus recursos corporais tendo o suporte técnico de toda a aparelhagem que dispõe o prédio teatral, ou seja: a acústica, a iluminação própria para cada cena, o uso dos planos cênicos, as delimitações dos espaços e tudo que auxilia no desenvolvimento de sua encenação, que é realizada sob a proteção do prédio teatral. Já no teatro de rua, mesmo com a utilização de alguns suportes técnicos, o ator não conta com essa proteção e está completamente exposto aos diferentes acontecimentos, como nos descreve Carreira:

Ao contrário da sala teatral que permite a melhor e mais detalhada recepção do espetáculo, a rua é um espaço que fomenta a dispersão – tanto do público como dos atores – por meio de ruídos e de acontecimentos múltiplos. A rua é um espaço de efervescência de ruídos e de movimentação aleatória que corta de forma contundente a construção da cena interferindo na articulação das linguagens do espetáculo e nos procedimentos técnicos do ator. Isso determina que o espetáculo teatral de rua se constitua, em primeiro lugar, como um exercício de concentração de signos teatrais que disputa com o ambiente urbano a atenção do espectador. (CARREIRA, 2007, p. 45).

Em função da demanda própria do teatro de rua, o ator nesse contexto precisa treinar habitualmente seu potencial criativo, aumentar suas possibilidades corporais,

dominar sua concentração e adquirir versatilidade na realização de sua encenação. Como o teatro de rua comporta outras linguagens sem perder sua característica de teatro, o ator nele inserido tem a possibilidade de utilizar no seu treinamento desde as danças populares até outras atividades não teatrais como as artes marciais e as práticas esportivas.

3.3 – Intempéries do Ofício de Ator Popular

Na história do teatro de rua brasileiro é comum a situação de impedimento da realização do espetáculo, por parte de fiscais, guardas e policiais. Isso porque essa forma de teatro ainda é vista por alguns como um ato de perturbação da ordem pública, de modo que, os atores nesse fazer teatral são frequentemente coagidos e submetidos à represálias em diversas regiões do país. Essa situação só não acontece quando a apresentação do espetáculo teatral é parte de algum evento de grande porte, ou mesmo, quando alguma empresa de lazer e fomento artístico oferece algum suporte para a realização da apresentação.

Não precisaremos ir muito longe para apontarmos um exemplo desse impedimento imposto aos artistas que atuam no contexto do teatro de rua no Brasil, uma vez que, consta em nossa memória com precisão de detalhes o impedimento vivido pelos atores da Cirandarte Companhia de Arte no ano de 2008 quando estavam prestes a realizar a apresentação do espetáculo de dança-teatro *Retalhos Populares* na Praça Municipal de Salvador, no estado da Bahia.

Vejamos então que, enquanto os atores se organizavam para iniciar o espetáculo, foram abordados por policiais que solicitaram uma liberação da prefeitura para que a apresentação pudesse ser realizada. Ainda depois de receber a requerida liberação, os policiais insistiram no impedimento, alegando que era preciso saber o conteúdo abordado no espetáculo para permitir a sua concretização, já que ele poderia atentar contra a imagem da prefeitura que se encontra no local.

No entanto, o espetáculo não apresenta nenhum aspecto de contestação social e seu visual constitui-se de um aspecto festivo por se tratar de um espetáculo de dança-teatro referenciado por expressões populares nacionais como o maracatu, o frevo, o samba de roda, como podemos constatar a partir das seguintes imagens:



Figura 21

Fonte: Arquivo da Cirandarte Companhia de Arte.



Figura 21

Fonte: Arquivo da Cirandarte Companhia de Arte.

No contexto do teatro de rua os atores também têm que lidar positivamente com as interferências negativas de animais como: cães, gatos e pombos, bem como, com as interferências de bêbados, pessoas de má índole e pessoas portadoras de desequilíbrio mental. A partir de outra imagem do espetáculo de dança-teatro *Retalhos Populares* da Cirandarte Companhia de Arte, relatamos outro acontecimento vivenciado pelos seus atores. Ou seja: em uma das habituais apresentações da companhia uma pessoa em situação de rua e portadora de desequilíbrio mental entrou embaixo da grande saia em meio a cena do samba de roda.



Figura 23

. Fonte: Arquivo da Cirandarte Companhia de Arte.

O teatro de rua brasileiro, por ser uma atividade realizada em espaço aberto, sofre também as conseqüências do tempo, que podem ser favoráveis como as noites de verão onde a lua cheia e o céu estrelado dão às encenações um aspecto ainda mais poético e radiante; ou desfavoráveis como os dias de chuva e ventania, que deixam nos atores uma aparente preocupação e conferem ao espetáculo um aspecto de tensão. Em função disso dizemos também que essa forma teatral está submetida às intempéries do tempo.

3.4 – Teorias Teatrais que servem ao Trabalho do Ator Popular

Depois dessas últimas considerações acerca do teatro de rua brasileiro e do ator popular nacional, nos ocupamos em mencionar algumas teorias teatrais que versam sobre o ofício do ator. Embora essas teorias tenham sido desenvolvidas em épocas e contextos diferentes do teatro brasileiro, de alguma forma elas contribuíram para a evolução e o entendimento do trabalho realizado pelo ator brasileiro independente da forma teatral desenvolvida, e, mesmo esse ator não deliberando o uso dessas teorias, a sua prática teatral estará contemplada por elas, pois o que foi formulado pelos encenadores aqui listados direciona-se para os fundamentos do ofício do ator.

A primeira teoria teatral que apontamos é a do ator, pesquisador e encenador russo Constantin Stanislavski (1863 - 1938) que buscou entender os motivos internos e os aspectos psicológicos dos atores, levantando proposições que os auxiliassem, possibilitando um comportamento natural no palco. Na busca por esse comportamento natural, Stanislavski apontou a necessidade dos atores estabelecerem ligações entre seus elementos internos e as ações físicas realizadas no seu fazer teatral, dizendo que:

Não há ações físicas dissociadas de algum desejo, de algum esforço voltado para alguma coisa, de algum objetivo, sem que se sinta, interiormente, algo que as justifique; não há uma única situação imaginária que não contenha um certo grau de ação ou pensamento; nenhuma ação física deve ser criada sem que se acredite em sua realidade, e, conseqüentemente, sem que haja um senso de autenticidade. Tudo isso atesta a estreita ligação existente entre as ações físicas e todos os chamados 'elementos' do estado anterior de criação. (STANISLAVSKI, 1997, p. 2 -3).

Stanislavski sugere que o ator investigue, na sua própria imaginação, os aspectos que lhe possibilite criar uma justificativa interna para cada gesto, fala e ação realizada em cena. Porém, essas justificativas internas do ator devem relacionar-se com as indicações externas oriundas dos autores e dos encenadores e juntas devem possibilitar ao ator uma interpretação natural e verdadeira. Ao agregar os aspectos internos aos externos o ator adquire atenção e consciência, percebendo tudo que acontece ao seu redor.

Na proposta de treinamento popular para atores, utilizamos essa necessidade de ligação entre aspectos internos e as ações físicas, para evitar que os atores realizem ações

inconscientes durante os jogos teatrais e os improvisos. Salientamos ainda a necessidade dessa ligação quando se dança o Jongo, visto que, ele é constituído de intencionalidades que ultrapassam a realização de movimentos.

Stanislavski (1997, p. 23) diz que “sem um completo e profundo domínio de sua arte, um ator é incapaz de transmitir ao espectador tanto a concepção e o tema quanto o conteúdo vivo de qualquer peça”. Com isso ele levanta a necessidade do pleno domínio do gestual e da emoção no desenvolvimento de uma interpretação teatral natural. Acreditamos na necessidade de grande domínio corporal do ator, por ser o corpo o veículo por onde se processa a arte da representação teatral.

Igualmente importante como a necessidade dos atores desenvolverem um pleno domínio corporal na representação teatral, encontra-se a necessidade da ausência das tensões musculares que por diversos motivos surgem em seus corpos. Para Stanislavski as tensões musculares limitam a consciência corporal e a criatividade dos atores. Em função disso, ele chama a atenção para a necessidade do ator de se libertar das tensões musculares, dizendo que:

Quando essa condição ocorre nos órgãos vocais, uma pessoa normalmente dotada de boas tonalidades naturais, fica rouca ou chega mesmo a perder a voz. Se a contração ataca as pernas, o ator anda como um paraplégico; se está nas mãos, ficam dormentes e movem-se como pedaços de pau. O mesmo tipo de espasmo ocorre na espinha, no pescoço e nos ombros. Em cada um desses casos, eles toham o ator, impedindo-o de atuar. O pior, contudo, é quando essa condição lhe afeta o rosto, distorcendo-lhes as feições, paralisando-as, ou petrificando-lhes a expressão. Os olhos se esbugalham, os músculos tensos dão ao rosto um ar desagradável, fazendo-o exprimir exatamente o oposto do que vai dentro do ator, sem qualquer relação com suas emoções. Os espasmos podem atacar o diafragma e outros órgãos ligados a respiração, interferindo com o seu procedimento e encurtando o fôlego. Essa rigidez muscular também afeta outras partes do corpo e só pode exercer um efeito destruidor nas emoções que o ator experimenta, na sua forma de Expressá-las e no seu estado geral de sensibilidade. (STANISLAVSKI, 2001, p. 132).

Essa necessidade de se liberar das tensões musculares é uma das proposições teatrais presentes nas abordagens metodológicas dessa proposta de treinamento popular para atores. Esse é o principal motivo pelo qual inserimos o Jongo no conjunto de vivências teatrais, pois ao balançar as ancas, os braços e as pernas na realização das movimentações

do Jongo, os atores têm a possibilidade de reorganizar seu corpo, diluindo a rigidez corporal adquirida com outras práticas corporais, até mesmo as do dia-a-dia.

Mesmo realizando um caminho contrário ao de Stanislavski, o ator, encenador e pesquisador russo Vsevolod Meyerhold (1874 - 1942) também apontou para a necessidade do ator ter plena consciência do seu gestual, além da necessidade do domínio de múltiplas linguagens artísticas. Em função disso, ele estudou a linguagem musical, a dança, o circo, a *commedia dell'arte* e os aspectos do teatro oriental e formulou proposições que levaram os atores a desenvolver alta destreza corporal no fazer teatral.

O Studio Meyerhold contava nos anos de 1916 a 1917, com algumas matérias como dança, música, atletismo ligeiro, esgrima. Recomendava-se a prática do tênis, do lançamento de disco e do velejar; trabalhava-se com a *Commedia dell'arte*, a convenção consciente do drama hindu e métodos utilizados no teatro ocidental. Neste lugar o ator é convidado a aprender sua arte com os dançarinos, palhaços, acrobatas, mágicos, aproximando assim teatro, circo e *music-hall*. Deve saber dançar, cantar e representar, apoiando sua técnica num exercício plenamente consciente, num domínio total do próprio corpo, na movimentação racional e num agudo sentido rítmico. (AZEVEDO, 2009, p. 15-16).

A junção das proposições que Meyerhold desenvolveu para o trabalho do ator culminou na formulação de um sistema de treinamento físico chamado de “biomecânica”. Nesse sistema o ator deveria desenvolver sua destreza corporal a ponto exprimir sinteticamente a vida de suas personagens. A idéia de atores com alta destreza corporal e com domínio de diversas linguagens artísticas também estar no teatro de rua brasileiro.

Assim como Stanislavski e Meyerhold, o ator, poeta, dramaturgo e encenador alemão Berthold Brecht (1898 - 1956) também desenvolveu teorias teatrais que auxiliaram o trabalho do ator. Em suas proposições teatrais Brecht apontou para a necessidade de um tipo de ator que tivesse uma determinada consciência social, além do domínio da técnica da interpretação teatral. Por acreditar num teatro que possibilitasse a reflexão acerca da realidade e, simultaneamente, provocasse mudanças sociais, Brecht, diferente dos dois encenadores citados anteriormente, escolheu o caminho de uma ideologia social.

Nessa ideologia o ator, além do domínio da interpretação teatral, deveria ter consciência de questões sociais da classe proletária, desenvolvendo um discurso social em prol dessa classe. Para Brecht, o ator deve colher material do dia-a-dia e transportá-lo para

o seu fazer teatral. Azevedo (2009, p. 24) descreve que “um ator brechtiano deverá manter-se inspirado na teatralidade da própria vida, prestando continuamente atenção ao que acontece ao seu redor e colhendo assim material para o seu trabalho”. Como já vimos, essa “inspiração na teatralidade da própria vida” é uma das características do ator popular brasileiro que, independente de atuar dentro da caixa cênica ou no teatro de rua, mantém-se atento ao seu redor e dele colhe material para o seu desenvolvimento cênico.

Do mesmo modo que Stanislavski, Meyerhold e Brecht, outros artistas e pesquisadores se debruçaram sobre a figura do ator e igualmente levantaram proposições que de algum modo serviram ao trabalho do ator popular brasileiro. Contudo, elegemos parte das teorias teatrais desses três encenadores porque de um modo geral elas auxiliaram o nosso entendimento acerca do ofício do ator, essa figura que ao longo do tempo foi sofrendo diferentes entendimentos, como Carvalho descreve:

Na Grécia antiga o ator era ‘uma voz e uma presença’ – como disse alguém –, em Roma tornou-se um corpo discursivo, enquanto no teatro da Idade Média foram os eclesiásticos e homens do povo hábeis na dicção. Na renascença o ator pretendeu tornar-se natural e dedicou-se imitar de forma prodigiosa o que observava ao seu redor. No século XVIII exigiu-se-lhe um compromisso com a razão, e a partir daí as teorias se sucederam: Gordon Craig (1872 - 1966) pretendeu prescindir do ator, tornando-o uma ‘supermarionete’, enquanto Constantin Stanislavski (1863 - 1938) concluiu que o ator seria o único senhor da cena. (CARVALHO, 1989, p. 9).

Depois de apresentar os aspectos do teatro de rua brasileiro, listar algumas características do ator popular nacional e citar de forma sintética três das teorias teatrais que se desenvolveram ao longo da história do teatro no ocidente, apresentaremos no capítulo a seguir a proposta de treinamento popular para atores que foi formulada a partir do estudo do Jongo, do jogo teatral e da demanda do ator no teatro de rua brasileiro.

Dentre os inúmeros aspectos que subsidiam o trabalho cênico e a formação do ator popular brasileiro estão as manifestações populares, festas tradicionais, danças regionais e outras formas de expressões culturais se constituindo como uma significativa possibilidade, visto que, estas favorecem a criatividade desses atores na construção de personagens, na criação de cenas e na concepção de espetáculos. Em função disso, utilizamos o Jongo na formulação da proposta teatral que descreveremos a partir de agora.

CAPÍTULO IV – A PROPOSTA DE TREINAMENTO POPULAR

Esta proposta de treinamento popular para atores tem como parâmetro teatral a demanda do ator popular no teatro de rua brasileiro e é constituída pela soma dos estudos teórico-práticos do sistema de jogos teatrais desenvolvido pela arte-educadora Viola Spolin (1906 - 1994); com estudos teórico-práticos acerca do Jongo da região Sudeste do Brasil, com recorte no Jongo realizado no Quilombo São José da Serra, localizado no Município de Valença no Estado do Rio de Janeiro.

Juntamente com esse sistema de jogos teatrais, a orientação e os apontamentos levantados pela professora, pesquisadora, bailarina, coreógrafa e cantora baiana, Inaicyrá Falcão dos Santos se constituíram como uma forte referência teórico-metodológica. A professora formulou uma proposta pluricultural de dança-arte-educação utilizando aspectos de uma dança africana no contexto artístico educacional brasileiro, conseguindo driblar formas rígidas de processos de criação e abordagens artísticas fechadas e inflexíveis.

Inserimos os elementos do Jongo na prática dos jogos teatrais no contexto do teatro de rua brasileiro, objetivando construir abordagens corporais lúdicas e diretas que possibilitem o alargamento da destreza corporal e o aperfeiçoamento do potencial criativo dos atores brasileiros, sendo estes, atores populares ou não. Formulamos e concretizamos nossa abordagem teatral através de vivências teatrais realizadas com diversos atores em épocas e lugares diferentes por um período de dois anos.

As primeiras vivências teatrais aconteceram com os atores da Companhia dos Inventivos, esta, criada no ano de 2005, por cinco jovens atores concluintes do curso técnico de formação de atores da Escola Livre de Santo André. Com esse grupo foram realizados oito encontros durante o primeiro semestre do ano de 2009, num espaço de ocupação teatral denominado Tendal da Lapa.

As vivências teatrais com a Companhia dos Inventivos se deram em meio ao processo criativo de um espetáculo de teatro de rua, construído a partir do estudo e das interpretações cênicas da obra literária *Viva o Povo Brasileiro* de João Ubaldo Ribeiro. Em função dessa montagem, os atores abriram mão das atividades e dos jogos teatrais e

objetivaram aprender diretamente os movimentos do Jongo, afim de, posteriormente utilizá-los na construção das cenas dessa montagem teatral.

Em função do objetivo expresso pelos atores, nas vivências teatrais realizadas com os mesmos, os jogos teatrais foram suprimidos, de modo que, utilizamos as seqüências de alongamentos e aquecimentos corporais seguidos da aprendizagem de alguns pontos e movimentações do Jongo realizado no Quilombo São José da Serra. Ainda sim, em meio ao trabalho feito com as movimentações do Jongo foi possível identificar alguns aspectos corporais em alguns atores e trabalhá-los simultaneamente.

O primeiro dos aspectos identificados foi a rigidez corporal presente em dois atores, pois, estes realizavam movimentos sem alongar seus corpos e também não amorteciam os balances e gingados propostos. Com base nesses aspectos foram trabalhados movimentos sinuosos, improvisados a partir de algumas movimentações do Jongo e também foram realizados alguns balances onde os mesmos foram levados a tomarem consciência da necessidade de flexionarem as pernas na realização dessas movimentações.

Em uma das atrizes também foi observada uma força desnecessária juntamente com uma demasiada energia que a mesma desprendia na realização dos movimentos. Então, com a mesma foram trabalhados os sentidos de galanteios e cortesia que permeiam as movimentações de algumas jovens mulheres quando dançam o Jongo. Esses aspectos aqui listados servem de exemplos de possíveis formas de trabalhar a conscientização a partir das movimentações propostas nesse treinamento popular para atores.

Em seguida outras vivências teatrais foram realizadas com um grupo de jovens atores, no espaço cultural denominado Ateliê Casarão, este, um pequeno espaço de difusão, exercício artístico e reflexão cultural, que foi criado no ano de 2005 a partir da parceria do ator, palhaço, diretor teatral e professor de teatro Cláudio de Albuquerque com alguns artistas do município de Jundiaí no Estado de São Paulo.

O primeiro encontro foi iniciado com a apresentação do Jongo e conseqüentemente da proposta de treinamento popular para atores. Em seguida realizamos uma seqüência de alongamentos seguida de aquecimento corporal e jogos teatrais que possibilitaram a interação com esses jovens atores, além de apresentar aos mesmos a metodologia de trabalho a ser desenvolvida no decorrer das vivências teatrais.

Paralelo aos jogos teatrais, foi necessário utilizar, nas vivências realizadas com esses atores, alguns textos acerca do teatro e da interpretação teatral, visto que, os mesmos apresentaram a necessidade de uma significativa reflexão sobre a linguagem teatral. O primeiro texto utilizado foi o denominando *Ensinaamentos, conselhos e recomendações para atores* de autoria do diretor teatral e ator carioca Rubens Corrêa (1931 - 1996). Nesse texto o autor fala do ofício do ator valendo-se de sua experiência pessoal ao longo de quase três décadas de atuação em diversos contextos teatrais.

O referido autor também utiliza quatro figuras para falar das intempéries e maravilhas que constituem a vida do ator, ou seja, ele constrói metáforas a partir das seguintes figuras: o cálice, o cavalo, o fogo e o menino. Onde o cálice é o material pessoal e interior de cada ator; o cavalo é o corpo e este o instrumento do ator; o fogo é a crença que move o fazer artístico e criativo; e o menino é a intuição libertadora que capta o mágico e transcende o ordinário.

Depois da leitura do supracitado texto, cada interprete falou dos aspectos que lhes pareceram mais expressivos, listando as palavras e as idéias que foram mais significativas relacionadas com a vivência que cada ator possui em relação ao teatro. Quando um deles concluiu que: – “É o menino que cavalga o cavalo, carregando o cálice com o fogo dentro”. Com essa fala o ator apontou para a importância da articulação entre as figuras do texto e com isso possibilitou que abordássemos o aspecto lúdico na interação com a formação teatral. Vejamos algumas partes do referido texto:

(...). Sempre acreditei que cada ator traz consigo um material fantástico, inimitável e único, muito difícil de ser conservado e desenvolvido nesta nossa era brutalizada e massificada. É um cálice de cristal interior que deve ser preservado e defendido através de muitos terremotos, muita contrariedade, muita decepção e sensação de abandono, mas com momentos também de enorme luminosidade que quando acontecem recompensam o artista e engrandecem o ser humano. (...). Cada ator tem obrigação de zelar e desenvolver o seu instrumental, sua voz, seu corpo: seu cavalo. Devemos transformar nosso corpo num grande arquivo de imagens com possibilidades de serem utilizadas em nossos futuros personagens; nossa voz deve poder miar, rugir, gemer, uivar, nossas mãos podem ser galhos de árvores, garras de feras, folhas secas ao vento nossos pés, colunas de um templo, patas de animais. Nossos olhos devem poder reproduzir o enigma do olhar da esfinge, e a clareza cristalina de um poema de Brecht. (...). E mais, devemos nos preparar para poder receber com artística mediunidade a alma do mundo, as grandes interrogações do nosso tempo, a voracidade deste universo em constante transformação.

(...). O fogo através do tempo sempre foi o símbolo vivo da fé, do entusiasmo e da rebeldia; mantê-lo aceso dentro de nós é também um trabalho para a vida inteira. (...). Esse fogo interno, uma espécie de grande rol central de energia e fé, é uma grande defesa contra a acomodação, e me parece ser a grande mola propulsora da criatividade; devemos estar sempre atentos aos seus chamados, e é preciso não deixar nunca, custe o que custar, esse fogo esmorecer, porque, caso isso aconteça, seremos os artífices de uma arte morta, sonâmbula, inútil, feia e resignada. (...). A criança é uma fonte incrível de informação artística - e a criança que nós fomos recuperada através do nosso lado lúdico tão atrofiado pelo correr dos anos, pode nos servir de guia, mas um guia muito especial, que caminha alegre e despreocupado, que sabe descobrir o mágico dentro do cotidiano, intuitivamente. (...). O menino traz alegria e descompromisso racional para o trabalho artístico. No Passeio Público do Rio de Janeiro tem um menino-anjo esculpido num bebedouro (se não me engano de Mestre Valentim) com a seguinte legenda: “*Sou útil, ainda brincando*”. Essa é a lei e a sabedoria dos meninos. Conclusão: Acho que preservando o cálice, domando o cavalo, estimulando o fogo e soltando o menino, o artista está preparado para viver e criar uma vida bela e uma obra útil para a coletividade. [s. n. c.]²

As reflexões que esse texto possibilitou aos atores durante as cinco primeiras vivências teatrais foram bastantes e significativas e deram passagens para outras reflexões a partir de outros textos teatrais entre eles listamos o texto *Biografia de um Ator* de autoria da atriz, professora e dramaturga carioca, Cleise Furtado Mendes. Nesse texto a autora faz um percurso pelo desenvolvimento do ator ao longo de diversos períodos da história do teatro no ocidente, como podemos ver a seguir:

Quando o palco me deu a luz pela primeira vez, eu pisquei os olhos que me doíam sob o sol dos refletores e não sabia de nada. Sentia apenas meu corpo dilatado pelo quente olhar do público e quase fiquei de quatro para de novo engatinhar. Eu era todo terror... E êxtase. Estava nu, de uma nudez profunda, sentir a minha pele se rasgando como um casaco velho, mas uma pele nova cintilava, e nela, em cada poro dela eu aprendia: Sou o rei do espaço que meu corpo ocupa. E segui tateando por cenários e luzes e palavras sempre sob o quente olhar do público que dilatava meu corpo. Então olhei em volta e vi que a cada dia ia surgindo em bando, novos rebentos dessa tribo estranha: chegavam de pele nova e olhos acesos e corriam para a luz do refletor como se ela fosse a única fonte de calor do planeta. Faziam os mais incompreensíveis ruídos, faziam os mais doidos movimentos, como se, só agora percebessem que eram donos de um corpo e de uma voz. E eles chegavam, um ano, dois anos, dez anos, eles chegavam. Nem anjos nem demônios, mas eram legiões. Mas o que são

² Texto reescrito a partir da aula inaugural da Casa de Artes de Laranjeiras no Rio de Janeiro no dia 12 de março de 1984.

dez anos? – pensei um dia enquanto retirava a maquiagem (uma pele que aprendi a usar para me sentir menos nu). Na China, eu dancei num ritual de fecundidade e divertir o público numa casa de chá. Em Atenas cantei para Dionísio; em Roma, embora escravo, eu fui o rei dos mimos! Depois... Fui crucificado em temporada num mistério medieval; contei piada nas cervejarias e sustentei o narigão de Cyrano. Fui chamado de coreuta, saltimbanco, funâmbulo, comediante, jogral... (e outros nomes que por decoro não convém repetir). Sempre rodeado pelos estranhos membros dessa tribo, cuja brincadeira preferida era provocar lágrimas e risos. Às vezes nos pagavam para isso, outras vezes nos prendiam ou enxotavam. Sempre foi difícil adivinhar o viria do quente olhar do público... Sobre as nossas cabeças desfilaram os dias e as noites na temporada dos séculos, vieram foguetes, computadores e imagens poderosas que imitam a rapidez do raio. Mas para os membros da nossa tribo – travessa tribo – um gesto no espaço sempre foi o último grito da tecnologia. Há quinhentos anos me ajoelhei aos pés de Anchieta, sem saber se tinha medo do inferno, do fogo ou do trovão. E fui vedete de chanchada na capital federal, fui *speaker*, *crooner*, dancei maxixe com almofadinhas e melindrosas, fui modernista, integralista, parnasiano... e em horas vagas, ponto de teatro rebolado. Do fundo de tudo que ainda não sei uma luzinha brilha: meu reino por um espaço e quente olhar do público! Eu me consagro à comunhão de cada noite, por dez, quinhentos, dois mil e quinhentos anos. Certos índios acreditam que o imenso teto azul do céu é sustentado pelos seus xamãs. Quando morrer o último xamã, o céu desabarà sobre suas cabeças. Os membros da nossa tribo também têm sua superstição: tudo que vive resistirá enquanto a pele nova de um ator for ferida e iluminada pelo quente olhar... do público! [s. n. c.]

A partir desse texto os atores passaram a buscar outras fontes que os auxiliaram no entendimento do exercício teatral, enquanto que, nas vivências teatrais continuamos com as seqüências de alongamentos, aquecimento corporal, trabalhos vocais, rodas de Jongo, jogos e improvisações teatrais, até que se iniciou o processo de montagem do espetáculo *Guardadores de Água*, que foi montado a partir das improvisações teatrais e reflexões que o elenco estabeleceu sobre o consumo consciente da água potável do nosso Brasil.

A partir desse momento os jogos teatrais foram diminuídos em função da exploração das improvisações teatrais e construção de cenas. Com o início dessa montagem cênica também passamos a utilizar como referência teórico-metodológica, outros conjuntos de proposições apontadas por Spolin, ou seja: os jogos teatrais desenvolvidos com uma perspectiva de construção de cenas e de auxílio do trabalho do diretor teatral.

Entre as indicações que Spolin aponta para auxiliar o trabalho do diretor teatral no uso do seu sistema de jogos teatrais destacamos o que ela chama de necessidade de inspiração, ou seja, ela aponta o diretor como um ser capaz e também um dos responsáveis

pela inspiração de seus atores, alegando que estes, por sua vez quando inspirados conseguem ir mais além do seu habitual processo criativo, como podemos ver a seguir:

A inspiração no teatro aparece em forma de energia. Isso não significa saltar desenfreadamente pelo palco (embora às vezes ajude). É a intensidade do foco do diretor naquilo que os jogadores estão fazendo, mais o uso de instruções habilidosas, que estimula os atores a expandirem-se, a alcançarem o que está mais além. Algumas vezes o diretor deve literalmente despejar essa energia sobre o elenco da mesma forma que se despeja água em um copo e, na maioria dos casos, o elenco responderá e será capaz de despejar toda aquela energia de volta novamente. Nunca, nem por um só momento, você deve mostrar cansaço ou tédio, pois o diretor sem energia, causa mais danos ao espetáculo do que se pode imaginar. Se este cansaço ocorrer, é muito melhor para aos ensaios completamente e pedir que o assistente faça um ensaio de mesa. Qualquer ator (jogador) sem energia não tem valor, não estabelece contato com a atividade que está se desenrolando. O mesmo vale para ao diretor, o qual não deve fazer da expressão 'inspirar os atores' uma simples frase. Na verdade, quando ocorre um relaxamento na energia do ensaio, seria melhor questionar-se. Faça essas perguntas a si mesmo: 1. Estou dando energia suficiente? 2. Estou me atendo demais em questões mecânicas / técnicas? 3. Quais atores precisam de atenção individual? 4. Eles precisam de mais oficinas? 5. Os ensaios estão muito puxados? 6. Estou importunando os atores? 7. Estou atacando-os? 8. Os atores estão trabalhando em disputa comigo? 9. O problema é físico ou psicológico? 10. Estou sendo apenas um guarda de trânsito? 11. É necessário estimular mais a espontaneidade? 12. Estou usando os atores como bonecos? 13. Estou exageradamente ansioso? 14. Estou pedindo a eles mais do que eles podem dar neste momento? 15. Estou alcançando / atingindo o intuitivo? Se você procurar encarar cada problema diretamente (honestamente) seu próprio talento, espontaneidade e energia podem fornecer inspiração para seus atores. (SPOLIN, 2008, p. 27-28).

Muitas questões surgiram no decorrer dessa montagem cênica: a primeira foi o entendimento que os atores tinha acerca do teatro popular, pois, mesmo com algumas experiências em performance na rua e atuação na linguagem do palhaço, estes atores apresentaram algumas limitações quando foram levados a atuar dentro de uma linguagem teatral de teatro de rua. Em função disso, passamos a focar os objetivos de cada jogo teatral e estabelecer as relações que os mesmos tinham com o teatro de rua.

A segunda questão foi a relação da cena e contracena que os atores não estabeleciam uns com os outros, embora já se conhecessem e trabalhassem juntos em outros contextos. Para solucionar esse fator relacional foram trabalhados jogos teatrais que

demandavam de comunicação visual juntamente com sessões de contato improvisação que possibilitaram aos mesmos o contato corporal e a quebra desse distanciamento que impossibilitava o desenvolvimento da contracena.

Quando as improvisações se tornaram mais intensas outras questões precisaram ser trabalhadas: dentre elas listamos a concentração de alguns atores que permaneciam a margem e com isso desfalcava a energia do grupo criativa do grupo; os maneirismos que alguns atores apresentavam nas improvisações, estes precisavam ser sanados senão impediriam o aprimoramento da destreza corporal dos atores e comprometeriam o desenvolvimento das cenas.

Contudo, o aspecto que foi mais desfavorável ao desenvolvimento das improvisações teatrais e do processo criativo do espetáculo *Guardadores de Água*, foi a autocrítica, esta que desencadeou numa busca de aprovação e fuga da desaprovação, que por muitas vezes impossibilitou os atores de adentrarem no ambiente dos jogos teatrais e mais ainda de aprenderem com esses ambientes como assegura Spolin. Para trabalharmos esse aspecto voltamos para algumas reflexões feitas nas primeiras vivências teatrais, onde a importância da disposição dos atores para a realização das atividades foi pontuada.

A prática do Jongo também se apresentou como uma possibilidade de resolver essa questão, posto que, quando realizávamos o mesmo antes das improvisações e jogos teatrais, conseguíamos diluir um pouco esse sentimento de autocrítica dos atores. Isso por que a partir do ambiente instalado pela prática do Jongo, iniciávamos os jogos e improvisações teatrais.

Somando as vivências constituídas por jogos e improvisações teatrais, com os ensaios abertos e apresentações nas ruas de Jundiáí, totalizamos mais de sessenta encontros de duas e três horas, duas vezes por semana em um período de quatro meses e alguns dias. Esses encontros possibilitaram a adequação e formulação de algumas atividades e jogos teatrais e culminou com a montagem do espetáculo *Guardadores de Água*, como podemos ver nas imagens a seguir:



Figura 24

Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 25

Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 26

Fonte: Arquivo do Autor



Figura 27

Fonte: Arquivo do Autor.

As últimas vivências teatrais dessa proposta de treinamento popular para atores aconteceu em um período de dois meses, durante o primeiro semestre do ano de 2010 com o Grupo de Teatro Buraco D'Oráculo, este, um grupo de teatro de rua criado em São Paulo no ano de 1998. Como o trabalho desse grupo já é desenvolvido na linguagem do teatro de rua, repetimos as atividades e jogos teatrais que formulamos com os jovens atores no Ateliê Casarão com o mesmo a fim de amadurecer as proposições e aprimorar a articulação entre o Jongo e os jogos teatrais.

Com abordagens simples e objetivas visamos possibilitar aos jogadores um fácil entendimento das instruções dos jogos teatrais e das atividades, de modo que possam realizá-las com plena consciência, adquirindo liberdade para exercitar sua criatividade e inventividade. Assim, pretendemos explorar suas possibilidades e limites corporais e, ao mesmo tempo, desenvolver sua concentração no objetivo de cada jogo teatral, este, denominado por Spolin (2005) de “foco”.

Além das referências teórico-metodológicas anteriormente citadas, também utilizamos a forma como o Jongo é aprendido e difundido entre os moradores das comunidades jongueiras, a saber, os mais novos aprendem a prática do Jongo observando os mais velhos e experimentando concomitantemente no próprio corpo. Essa característica é um dos legados deixados pelos ancestrais africanos, pois, como nos descreve Santos:

Todas as formas de arte (canto, dança, música) na tradição africana possuem o mesmo processo de aprendizagem, ou seja, um processo iniciático que ocorre desde a infância, imitando-se os mais velhos. A aprendizagem está fundamentalmente ligada ao aspecto religioso, o *religare*, em que os conteúdos culturais são transmitidos de geração a geração. Da mesma maneira, os aspectos que mencionamos no aprendizado da dança podem ser verificados também nas outras áreas (música, canto). De fato, arte, no conceito tradicional é integrada. (SANTOS, 2006, p.70).

Nas vivências teatrais, os atores observam as diferentes movimentações do Jongo e, simultaneamente, experimentam no próprio corpo. Dentre as movimentações observadas no Jongo realizado no Quilombo São José da Serra, utilizamos nas vivências teatrais as movimentações comuns entre a maioria dos jongueiros e, a partir delas, apontamos para os atores a necessidade de se descobrirem nessa dança, de modo que não copiem formas de dançar.

As movimentações do Jongo acontecem da seguinte forma: com o pé direito marca o chão, pisa na frente do lado esquerdo do corpo e quando volta para o lugar, gira uma volta inteira pelo lado direito até ficar de frente para o outro jongueiro. Pode-se também iniciar com o pé esquerdo pisando na frente do lado direito, voltando e pisando novamente na frente do lado direito do corpo, que gira uma volta inteira e novamente fica de frente para seu par. Nas duas formas os giros podem ser realizados com apoio sobre uma perna ou sobre as duas.

Outra forma utilizada é o vai-e-vem para frente e para trás, com os braços abertos pontuando o final de cada ida e volta, como se fosse abraçar o seu par, mas, permanecendo na intenção, já que na realização do Jongo os corpos não se tocam. Numa variante dessa movimentação o jongueiro levemente pisa a frente, puxando em seguida o pé que ficou atrás para junto do corpo, balançando no mesmo lugar ou dando um giro em torno de seu próprio eixo ou cortado o mesmo por quatro passos, onde, o primeiro passo começa o giro e o último termina, ficando os pares novamente frente-a-frente.

Além dos movimentos descritos anteriormente, também utilizamos um movimento colhido no Grupo Cultural Jongo da Serrinha, localizado no Morro da Serrinha no bairro de Madureira, também no Rio de Janeiro. O movimento é chamado de “tabiado” e consiste em deslocar-se para frente e para trás, pontuando o final de cada deslocamento batendo levemente o metatarso do mesmo pé no chão, apoiando-se por um instante sobre o pé inteiro e voltando a deslocar-se novamente repetindo a movimentação.

Em geral os braços estão livres auxiliando os giros e completando as intenções e diferentes evoluções; eles são abertos, colocados na altura do rosto, colocados atrás das costas, utilizados para segurar chapéus, utilizados para segurar a saia, no caso das mulheres e de outras formas peculiares que convém a cada jongueiro, já que, cada um de sua forma apresenta soltura corporal, agilidade e graciosidade na realização das movimentações.

Da mesma forma que as movimentações, também utilizamos os elementos musicais do Jongo nas atividades e jogos teatrais. Os pontos e os ritmos produzidos com palmas e com a boca serviram para o desenvolvimento de trabalhos voltados para a expressão vocal, percepção rítmica e soltura corporal além de sugerir temas para as improvisações teatrais. Nas rodas de improvisação teatral, assim como nas rodas de Jongo, os atores iniciam suas cenas improvisadas aos pares e vão sendo substituídos pela entrada

de um novo ator no centro da roda. Essa dinâmica de entrada e saída da roda de Jongos, bem como das rodas de improvisação teatral, serve para deixar os atores atentos para os acontecimentos a sua volta.

Através da proposição de alguns jogos teatrais aos pares, visamos tornar os atores mais dispostos para a realização das improvisações teatrais e também mais atentos para os diferentes aspectos presentes nos ambientes desses jogos, já que com essas proposições criamos ambientes favoráveis ao desenvolvimento do potencial criativo dos atores, posto que, estes podem explorar suas habilidades corporais e sua capacidade vocal. Vejamos nas imagens a seguir alguns pares de atores durante a realização de alguns jogos teatrais dessa proposta de treinamento popular para atores:



Figura 28

Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 29

Fonte: Arquivo do Autor.

Para a construção do nosso objetivo central refletimos sobre como a disposição para a dança, os movimentos, a música e a energia criativa presente no Jongo poderia auxiliar os atores no exercício criativo e também de que forma esses elementos poderiam proporcionar-lhes o alargamento de suas habilidades corporais e de sua expressividade vocal no contexto do teatro de rua. As respostas para essas questões apareceram a partir da utilização dos elementos do Jongo nas atividades desenvolvidas nas primeiras vivências teatrais realizadas com um grupo de jovens atores.

As atividades foram agrupadas pela seguinte ordem de acontecimento: seqüências de alongamentos, atividades de aquecimento corporal e vocal, atividades propiciadoras de soltura corporal, jogos improvisacionais, improviso teatral, conclusão e reflexões acerca da vivência teatral realizada. Nessas atividades utilizamos a configuração espacial do Jongo de roda, as músicas e os movimentos dos jongueiros.

Sempre iniciamos as vivências teatrais com uma seqüência de alongamentos, com ele buscamos ativar os corpos dos atores, em seguida, passamos para as atividades de aquecimento corporal e vocal, podem ser jogos teatrais introdutórios que não demandam de

muita destreza corporal, uma caminhada no espaço em ritmo crescente até atingir a corrida ou mesmo a realização de uma roda de Jongo. Os elementos do Jongo são utilizados também separados, servindo de suporte para o desenvolvimento das atividades.

Os pontos do Jongo, ou parte deles, são utilizados para improvisar exercícios vocais e dessa forma aquecer a voz, trabalhar a dicção, a projeção e, de um modo geral, a expressão vocal dos atores; ou ainda utilizamos a descrição feita por um ponto como tema para a realização de uma improvisação teatral. Além dos pontos também utilizamos separadamente algumas movimentações do Jongo realizado no Quilombo São José da Serra, visto que, estas movimentações servem como elementos básicos para o aquecimento corporal, a expressividade e a consciência corporal dos atores.

As atividades de soltura corporal que constituem as vivências teatrais dessa proposta de treinamento popular se tornaram indispensáveis para o desenvolvimento dos jogos teatrais por solicitarem do ator um elevado conhecimento de sua capacidade articular individual e também por possibilitarem que adentre nos ambientes dos jogos e das improvisações teatrais com disposição e espontaneidade.

Ao exercitar-se o ator cria maior consciência de seus limites e desafios e se renova, de modo que, durante a realização dos jogos e improvisos teatrais ele é levado a experimentar diversas formas de atuação, estando livre para desenvolver sua destreza corporal, exercitar sua criatividade e aprimorar seu repertório pessoal com novos personagens e novas possibilidades de encenação.

Da mesma forma que as seqüências de alongamentos, os aquecimentos corporais e os jogos introdutórios iniciam as vivências teatrais, as rodas de embalos, as rodas de Jongo, outros alongamentos, alguns jogos teatrais e rodas de reflexão acerca da vivência teatral realizada constituem-se como atividades de conclusão e visam o relaxamento consciente e o bem-estar dos jogadores que participaram das mesmas.

As atividades desenvolvidas nas vivências teatrais foram selecionadas e reunidas em fichas organizadas pelo nível de exigência corporal e agrupadas em três grupos de atividades. O primeiro grupo é composto por atividades introdutórias -AI, o segundo grupo por atividades de desenvolvimentos - AD e o terceiro grupo por atividades de conclusão - AC. Essas atividades foram agrupadas por objetivos, ou seja, as atividades introdutórias objetivam a conexão entre os atores, a tomada de consciência do atual estado

corporal simultaneamente ao aquecimento e preparação dos seus corpos e mentes para a realização dos jogos e improvisações teatrais.

Nessas atividades, os atores são levados ao estado de prontidão que será necessário para a realização das atividades a seguir. Ou seja, as atividades de desenvolvimento que visam possibilitar aos atores a utilização de seus conhecimentos de interpretação teatral, o exercício criativo e a livre exploração das suas potencialidades corporais e vocais na construção de cenas improvisadas. Vejamos que uma simples atividade introdutória quando é realizada como atividade de desenvolvimento criativo necessita de mais disposição dos atores e apresenta mais possibilidades dos mesmos explorarem suas potencialidades corporais.

As atividades de conclusão visam a troca de informações, experiências e reflexões entre os atores e o coordenador das atividades, através dos relatos das sensações e impressões obtidas nos jogos, nas improvisações teatrais e na forma em que foi desenvolvida a abordagem teatral. As atividades realizadas nesse momento também visam o relaxamento corporal e a liberação de alguma tensão surgida durante a realização das atividades anteriores.

A inserção do Jongo nas vivências teatrais acontece a partir da realização de uma roda com os atores, ou também a partir da utilização de seus pontos e movimentos separadamente, pois o Jongo pode ser utilizado nas vivências como atividade introdutória, como atividade de desenvolvimento ou como atividade de conclusão, sendo que, o seu objetivo acompanha a função de cada atividade.

Quando o Jongo é realizado como atividade introdutória e objetiva o aquecimento e a soltura corporal dos atores, geralmente acontece após uma seqüência de alongamento; quando realizado como atividade de desenvolvimento, serve de base para a realização de alguns jogos e improvisações teatrais; quando utilizado nas atividades de conclusão objetiva liberar os corpos dos atores de possíveis tensões e firmar o aspecto festivo e lúdico almejado nessa proposta de treinamento popular para atores.

A seguir apresentamos as três primeiras fichas de vivências teatrais e descrevemos o Jongo como atividade introdutória na primeira ficha; como atividade de desenvolvimento criativo na segunda ficha; e como atividade de conclusão da vivência teatral na terceira ficha.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 01

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com os pés paralelos, colocar a mão direita sobre a têmpora esquerda, fazendo leve pressão para encostar a cabeça no ombro direito, fazer o lado oposto e depois de repetir três vezes cada lado inspirar, abrindo os braços na altura dos ombros e expirar fazendo o percurso contrario (três vezes). Em seguida deixar o peso da cabeça ceder a gravidade, trazendo para baixo todo o tronco, vértebra por vértebra até a cabeça se encontrar solta entre as pernas, estas deverão ser levemente flexionadas. Voltar para a posição inicial, montando primeiramente as vértebras coccígeas, sacrais, lombares, torácicas, a vértebra proeminente e as cervicais. Repetir a seqüência, colocando as mãos no chão e alongando gradativamente uma perna e depois outra, mantendo os ísquios no lugar. Em seguida alongar as duas pernas simultaneamente e caminhar com as mãos para frente do corpo, enquanto os pés permanecem no lugar, ficar por trinta segundos e voltar para a posição inicial.

Roda de Jongo (sem realização de pontos pelos atores)

Aquecimento Vocal: Com os pés paralelos e os braços ao longo do corpo, inspirar pelo nariz e expirar pela boca, controlando o volume de ar que sai. Repete-se três vezes deixando aos poucos, aparecer na saída do ar um som sibilado (si...). Iniciar uma transposição da ressonância interna para externa a partir de (on). Em seguida passar a vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal, depois de repetido três vezes cada modalidade de vibração, fazer o mesmo com a vibração de língua passando para a embocadura das vogais (aeêioôu) seguida de movimentação das articulações da face.

Nome no Espaço: Deslocar-se escrevendo seu próprio nome no espaço com diversas partes do corpo e explorando as qualidades de movimentos rápidos, lentos, sinuosos, retos, contínuos, cortados e etc.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Hop Movimento: Dispostos em círculo, cada jogador terá que passar uma energia através do som “hop” simultaneamente com um movimento criado. Um jogador inicia o jogo passando sua energia através do movimento, focando um jogador receptor, este, ao receber o movimento imediatamente cria um outro e oferta para outro jogador.

Dialogo Ritmado: Dispostos em círculo, os jogadores deverão bater palmas no ritmo do jongo (ta, ta, ta ta ta) enquanto dois jogadores vão até o meio e realizam as movimentações circulares que realizaram antes na feitura do nome no espaço, traçando uma relação de pergunta e resposta corporal. Outros jogadores vão entrando e assumindo o lugar de um dos jogadores no dialogo como acontece na roda de jongo.

Jogo das Profissões: Dispostos em círculo, cada jogador escolherá uma profissão, caminhando até o centro do círculo, comunicando a profissão escolhida através do gestual, os demais jogadores deverão observar o conjunto de ações e ao final dizer qual a profissão escolhida pelo jogador em evidencia. Que deverá sair do centro e dar o lugar para outro jogador, quando sua profissão for desvendada.

Improvisação Teatral: Dispostos em duplas, os jogadores deverão escolher um lugar, quem são e o que fazem nesse lugar, desenvolvendo uma improvisação no meio da roda com o texto todo falado em *blablação*.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Numa roda cada jogador dirá uma frase que denote suas impressões da vivência teatral realizada.

Roda de Embalo: Inicialmente os jogadores sussurram uma música curta, passam a cantar baixinho enquanto balançam o corpo e realizam um abraço coletivo.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 02

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com os pés paralelos, colocar a mão direita sobre a têmpora esquerda, fazendo leve pressão para encostar a cabeça no ombro direito, fazer o lado oposto e depois de repetir três vezes cada lado inspirar, abrindo os braços na altura dos ombros e expirar fazendo o percurso contrario (três vezes). Em seguida deixar o peso da cabeça ceder a gravidade, trazendo para baixo todo o tronco, vértebra por vértebra até a cabeça se encontrar solta entre as pernas, estas deverão ser levemente flexionadas. Voltar para a posição inicial, montando primeiramente as vértebras coccígeas, sacrais, lombares, torácicas, a vértebra proeminente e as cervicais. Repetir a seqüência, colocando as mãos no chão e alongando gradativamente uma perna e depois outra, mantendo os ísquios no lugar. Em seguida alongar as duas pernas simultaneamente e caminhar com as mãos para frente do corpo, enquanto os pés permanecem no lugar, ficar por trinta segundos e voltar para a posição inicial.

Seqüência de Aquecimento: Andar ocupando os espaços vazios e mudar de direção sempre que ouvir um comando (toque de instrumento, assobio, palma, apto, etc.). Em seguida cada vez que ouvir o comando mudar o ritmo da andada para o ritmo oposto ao antes realizado. Em seguida acompanhar o ritmo sugerido pelo comando (rápido, lento, cadenciado, acelerado, desacelerado). De pé com os pés paralelos, empurrar algo no espaço com o braço direito por 8 vezes consecutivas, repetindo o mesmo com o braço esquerdo. Voltar para o braço direito, repetindo 4 vezes e passar para o braço esquerdo, voltar para o braço direito repetindo 2 vezes e passar para o braço esquerdo e reiniciar com o braço direito somente uma vez e passar para o braço esquerdo. Em seguida repetir o mesmo processo, iniciando com a perna direita e passando para a perna esquerda. Por ultimo movimentar simultaneamente o braço direito com a perna direita e o braço esquerdo com a perna esquerda, repetindo a contagem de 8, 4, 2 e 1.

Aquecimento Vocal: Com os pés paralelos e os braços ao longo do corpo, inspirar pelo nariz e expirar pela boca, controlando o volume de ar que sai. Repete-se três vezes deixando aos poucos, aparecer na saída do ar um som sibilado (si...). Iniciar uma transposição da ressonância interna para externa a partir de (on). Em seguida passar a vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal, depois de repetido três vezes cada modalidade de vibração, fazer o mesmo com a vibração de língua passando para a embocadura das vogais (aeêioôu) seguida de movimentação das articulações da face.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo (sem realização de pontos pelos atores) Depois da realização de uma roda de jongo, ainda dispostos em roda e estabelecendo o mesmo trajeto e a mesma comunicação com os pares, os jogadores deverão a partir das movimentações do jongo, criar ações cênicas, inserindo nessas movimentações, intenções e formas que resultem em movimentos com qualidades diferentes dos movimentos feitos na realização do jongo. Em seguida cada jogador deverá selecionar um movimento e explorar ao máximo as possibilidades de realização desse movimento. Feito isso, cada jogador volta a interagir aos pares no centro da roda, estabelecendo situações a partir da interação dos movimentos criados e explorados. Assim como a dinâmica do jongo, cada jogador vai sendo substituído por um outro jogador a medida que os pares se renovam.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Numa roda cada jogador dirá uma frase que denote suas impressões da vivência teatral realizada.

Roda de Embalo: Inicialmente os jogadores sussurram uma música curta, passam a cantar baixinho enquanto balançam o corpo e realizam um abraço coletivo.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 03

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, na posição anatômica, olhar para o lado direito e esquerdo, mantendo a cabeça voltada para frente, em seguida olhar para a direita e gradativamente levar a cabeça, abrindo toda a expressão facial, voltar para o centro, olhar para a esquerda e também gradativamente levar a cabeça, fechando toda a expressão facial. Repetir o processo diversas vezes, colocando outras partes do corpo a cada repetição até que todo o corpo esteja abrindo-se e fechando-se por inteiro. Por ultimo voltar gradativamente para a posição inicial.

Seqüência de Aquecimento: Cada jogador deve andar pelo espaço, acelerando gradativamente os passos, em meio à locomoção deve estabelecer uma comunicação visual com outro jogador e simultaneamente devem agachar, sentar, deitar e voltar a ficar de pé realizando a seqüência inversa à feita anteriormente e continuar a andar até eleger outro jogador e repetir o mesmo processo.

Aquecimento Vocal: Com os pés paralelos e os braços ao longo do corpo, inspirar pelo nariz e expirar pela boca, controlando o volume de ar que sai. Repete-se três vezes deixando aos poucos, aparecer na saída do ar um som sibilado (si...). Iniciar uma transposição da ressonância interna para externa a partir de (on). Em seguida passar a vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal, depois de repetido três vezes cada modalidade de vibração, fazer o mesmo com a vibração de língua passando para a embocadura das vogais (aeêioôu) seguida de movimentação das articulações da face.

AD – Atividades de Desenvolvimento

A Arvore e o Vento: Em duplas, um jogador fica na posição anatômica, enquanto outro jogador toca-lhes em diversas partes do corpo, empregando diversas intensidades nos toques. O jogador que está no papel da arvore deve responder imediatamente os estímulos proporcionados pelos toques do jogador que o circula, no papel do vento. Ao final reverte os papeis e começa-se o mesmo processo.

Espaço Negativo: Dispostos numa roda, como se fosse dançar o jongo, um par de jogadores deve se dirigir até o centro da roda e parar numa forma qualquer. Depois um deles deve fazer uma outra forma, ocupando os espaços vazios existentes na forma do outro jogador, depois de ambos congelados, um terceiro jogador entra na roda, toca no jogador que deve se retirar e preenche os espaços vazios deixados no corpo do jogador que permaneceu congelado. Repete-se diversas vezes aumentando o ritmo de entrada e saída da roda.

Jogo das Ações: Dispostos em circulo, cada jogador por vez escolherá uma ação, caminhando até o centro do circulo, comunicando realizando a mesma para denotar quem é o autor da ação. O jogador que descobrir a ação deverá entrar na roda e ocupar o lugar do jogador anterior, desenvolvendo uma nova ação.

Improvisação Teatral: Dispostos numa roda os jogadores deverão desenvolver cenas improvisadas a partir de uma palavra dita pelo coordenador do jogo. Inicialmente as cenas são realizadas por um único jogador que se dirige até o centro da roda, depois outro jogador pode iniciar a contracena, ajudando a compor as improvisações.

AC – Atividade de Conclusão

Roda de Jongo (sem realização de pontos pelos atores) Depois da realização de uma roda de jongo, os jogadores deverão manter a roda colocando ombro a ombro e balançar-se devagar até conseguir um único ritmo para o grupo.

Além da utilização do Jongo como atividade de introdução, atividade de desenvolvimento criativo e atividade de conclusão de algumas vivências teatrais, também utilizamos seu ritmo e pontos para desenvolvermos exercícios de expressão vocal e percepção rítmica como é possível observar nas fichas apresentadas a seguir.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 04

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal cada jogador deverá adquirir total consciência das partes do corpo que toca o chão e começar a estabelecer oposição entre diferentes partes, movimentando-se lentamente como se estivesse espreguiçando-se. Depois de explorar diversas partes do corpo, os jogadores devem levantar-se devagar, ficando primeiramente em decúbito lateral, sentando sobre as pernas, apoiando as mãos no chão e ficando de cócoras e por último, colocar-se de pé, apoiando-se sobre os dois pés e levantando-se desenrolando a coluna, partindo do cóccix, passando por todas as vértebras e chegando até a cabeça. Quando em pé, continuar realizando os movimentos que foram feitos no chão.

Seqüência de Aquecimento: Cada jogador deverá andar pelo espaço reproduzindo com palmas o seguinte ritmo do jongo (ta/ ta/ ta, ta, ta) e aos poucos começar imprimir esse ritmo em todo o corpo, parando no final de cada frase rítmica com uma forma no espaço. Quando um jogador voltar a locomover-se os demais devem recomeçar sua seqüência rítmica outra vez. Depois de explorado as diversas possibilidades de formas corporais, os jogadores devem formar uma roda e um jogador por vez deverá entrar na mesma apresentando uma das formas antes feitas e sair mantendo o ritmo à medida que outro jogador ocupa seu lugar.

Expressão Vocal: Cada jogador deverá fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Em seguida todos os jogadores deverão reproduzir com a voz o seguinte ritmo do jongo (ta/ ta/ ta, ta, ta). Depois de o grupo ter conseguido uma reprodução uníssona, os jogadores deverão um a um, experimentar novas formas de reprodução desse ritmo, mudando as vogais e consoantes e utilizando outros sons.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Dialogo Ritmado: Dispostos em círculo, os jogadores deverão bater palmas no ritmo do jongo (ta, ta, ta ta ta) enquanto dois jogadores vão até o meio e realizam formas corporais, traçando uma relação de pergunta e resposta através das movimentações corporais, que diferente das movimentações realizadas na atividade anterior, esta, deverá carregar a intencionalidade de cada jogador. Outros jogadores vão entrando e assumindo o lugar de um dos jogadores no dialogo como acontece na roda de jongo.

Improvisação Teatral: Dispostos numa roda os jogadores deverão escolher uma das movimentações antes realizadas a partir do ritmo do jongo e criar uma improvisação, se dirigindo até o meio da roda e apresentando sua situação. Quando outro jogador entrar na roda pode haver interação entre os dois, ou o primeiro jogador pode sair da roda para que entre um novo jogador.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Numa roda cada jogador dirá uma frase que denote suas impressões da vivência teatral realizada.

Roda de Embalo: Inicialmente os jogadores sussurram uma música curta, passam a cantar baixinho enquanto balançam o corpo e realizam um abraço coletivo.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 05

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal cada jogador deverá adquirir total consciência das partes do corpo que toca o chão e começar a estabelecer oposição entre diferentes partes, movimentando-se lentamente como se estivesse espreguiçando-se. Depois de explorar diversas partes do corpo, os jogadores devem levantar-se devagar, ficando primeiramente em decúbito lateral, sentando sobre as pernas, apoiando as mãos no chão e ficando de cócoras e por ultimo, colocar-se de pé, apoiando-se sobre os dois pés e levantando-se desenrolando a coluna, partindo do cóccix, passando por todas as vértebras e chegando até a cabeça. Quando em pé, continuar realizando os movimentos que foram feitos no chão.

Seqüência de Aquecimento: Cada jogador deverá andar pelo espaço reproduzindo com palmas o seguinte ritmo do jongo (ta/ ta/ ta, ta, ta) e aos poucos começar imprimir esse ritmo em todo o corpo, parando no final de cada frase rítmica com uma forma no espaço. Quando um jogador voltar a locomover-se os demais devem recomeçar sua seqüência rítmica outra vez. Depois de explorado as diversas possibilidades de formas corporais, os jogadores devem formar uma roda e um jogador por vez deverá entrar na mesma apresentando uma das formas antes feitas e sair mantendo o ritmo à medida que outro jogador ocupa seu lugar.

Expressão Vocal: Cada jogador deverá fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Em seguida todos os jogadores deverão reproduzir com a voz o seguinte ritmo do jongo (ta/ ta/ ta, ta, ta). Depois de o grupo ter conseguido uma reprodução uníssona, os jogadores deverão um a um, experimentar novas formas de reprodução desse ritmo, mudando as vogais e consoantes e utilizando outros sons.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo (Depois de ter trabalhado com o ritmo do jongo separadamente é possível que os jogadores realizem os pontos e mantenham a roda com a realização da dança. Para essa atividade são selecionados pontos curtos e mais fáceis).

Improvisação Teatral: Os jogadores deverão caminhar pelo espaço pesquisando ações para serem realizadas com qualquer um dos pontos que foi cantado anteriormente. Em seguida deverão formar uma roda onde um jogador por vez deverá se dirigir até o centro e apresentar o ponto de sua escolha com a seqüência de movimentos desenvolvida. Depois que todos os jogadores tiverem apresentado inicia-se novamente o jogo de improviso sendo que, dessa vez os demais jogadores vão interagir com a o jogador que estiver no centro da roda, compondo uma improvisação a partir da junção de suas movimentações e dos pontos escolhidos.

AC – Atividades de Conclusão

Dispostos em círculo os jogadores deverão passar os braços por cima dos ombros dos jogadores que estão a sua direita e a sua esquerda, massageando-lhes os ombros, o pescoço e as omoplatas. Em seguida todos devem deitar no chão, de modo que os pés se toquem, então devem mexer os dedos dos pés, tocando-se mutuamente. Ao final todos devem esticar-se como se estivesse espreguiçando-se e vagarosamente pôr-se de pé. Quando em pé voltar a compor a roda e relatar em curtas palavras as suas impressões gerais da vivência realizada.

Roda de Embalo: Dispostos em círculo, como os ombros juntos os jogadores devem fazer um pequeno balanço cantando a seguinte música: Lá no céu tem uma estrela / lá no céu tem uma estrela / dentro dela tem morador / dentro dela tem morador.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 06

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal, colocar os braços abertos na altura dos ombros com as palmas das mãos voltadas para o chão, olhar para o lado direito e locomover a perna direita para o lado esquerdo, partindo do pé, quando chegar no limite do movimento voltar e fazer o mesmo percurso, olhando para o lado esquerdo e iniciando o movimento com a perna esquerda. Depois de repetir três vezes para cada lado, ainda deitado, deixar os braços paralelos ao corpo, colocar os pés paralelos próximos aos ísquios e elevar a bacia para cima, tirado vértebra por vértebra do chão até o limite. Em seguida voltar para a posição inicial fazendo o percurso contrário. Depois de repetir três vezes, deixar o corpo solto no chão e começar a realizar pequenos movimentos circulares numa ordem crescente que começa nas falanges dos pés e das mãos, passa para os punhos e tornozelos, joelhos e cotovelos e braços e pernas, quadril e cabeça. Depois de mover todo o corpo no chão, gradativamente acelerar o ritmo dos movimentos e aos poucos ir levantando até ficar de pé.

Seqüência de Aquecimento: De pé, andar pelo espaço realizando movimentos circulares a partir das articulações do corpo, gradativamente acelerar os movimentos até atingir uma velocidade máxima na realização dos mesmos. Quando atingir a velocidade máxima, parar numa forma qualquer e a partir dessa voltar a movimentar-se, novamente acelerando gradativamente os movimentos.

Expressão Vocal: Fazer movimentos circulares com a língua, passando a mesma na frente dos dentes, três vezes para o lado direito e três vezes para o lado esquerdo. Em seguida fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Depois da vibração fazer diversas caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas. Em seguida todos os jogadores deverão reproduzir com a voz o seguinte ritmo do jongo (ta/ ta/ ta, ta, ta). Depois do grupo ter conseguido uma reprodução uníssona, os jogadores deverão um a um, experimentar novas formas de reprodução desse ritmo, mudando as vogais e consoantes e utilizando outros sons.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo (Depois de ter trabalhado com o ritmo do jongo separadamente é possível que os jogadores realizem os pontos e mantenham a roda com a realização da dança. Para essa atividade são selecionados pontos curtos e mais fáceis).

Improvisação Teatral: Dispostos em roda, um jogador por vez caminha até o centro da mesma e inicia a narração de uma história enquanto os demais jogadores vão dizendo palavras soltas que deverão ser utilizadas pelo jogador do centro da roda para compor a sua narrativa. A narrativa se desenvolve até que outro jogador sinalize com uma palma e em seguida entre na roda, iniciando uma outra narrativa. Depois que todos os jogadores estiverem realizado suas narrativas o jogo deverá continuar agora com um par de jogadores por vez no centro da roda. Os jogadores iniciam um diálogo narrativo e quando os demais jogadores lançarem as palavras um por vez deve utilizá-las até que outro jogador sinalize com uma palma e ocupe o lugar de um dos jogadores no centro da roda.

AC – Atividade de Conclusão

Deitados no chão os jogadores deverão realizar novamente movimentos circulares a partir das articulações, na mesma crescente que a seqüência de alongamento inicial, sendo que, quando o corpo estiver movimentando-se por inteiro, os jogadores deverão passar a realizar movimentações livres e aos poucos levantar até ficarem totalmente em pé.

4.1 – O Jongo como Caminho para a Improvisação Teatral

Nas fichas descritas anteriormente utilizamos o Jongo para proporcionar soltura corporal aos atores e como atividade introdutória para o desenvolvimento de alguns jogos teatrais. Nas fichas descritas a seguir, além de o descrevermos como fizemos nas fichas anteriores, também apresentaremos alguns pontos que foram utilizados como um caminho para o desenvolvimento de algumas improvisações teatrais.

Os pontos são elementos de grande importância na prática do Jongo, visto que, através de sua realização, os jongueiros, que viveram na época da escravidão de negros no Brasil, puderam organizar seus levantes e fugas, compartilhar suas dores com outros negros, professar sua fé reprimida pelos senhores de escravos e pela Igreja, além de realizar feitos mágicos e travar disputas entre si.

Constatamos que só foi possível desenvolver essas formas de comunicação por meio dos pontos de Jongo devido à utilização de uma linguagem metafórica e enigmática em sua realização, pois só os iniciados na prática do Jongo conseguiam captar as reais mensagens que os jongueiros que desenvolviam os pontos pretendiam fazer circular entre os ouvintes.

Além da linguagem metafórica também apontamos o caráter dialógico, presente na estrutura de alguns pontos que são compostos por perguntas, respostas e repetição de frases curtas, como um outro aspecto propiciador de comunicação entre os jongueiros que viveram nessa época no Brasil e também entre os da atualidade que utilizam os pontos para narrar diversos acontecimentos.

Alguns pontos de Jongo narram fatos acontecidos no cotidiano das comunidades e também trazem para a atualidade alguns dos acontecimentos do passado que permaneceram na memória dos mais velhos dessas comunidades. Foi justamente por serem constituídos por narrativas e descreverem ações que os pontos de Jongo foram utilizados como caminho para as improvisações teatrais.

Vejam a seguir alguns outros exemplos de fichas de vivências teatrais, nas quais utilizamos alguns pontos do Grupo de Jongo São José da Serra, como caminho para as improvisações teatrais:

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 07

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal, colocar os braços abertos na altura dos ombros com as palmas das mãos voltadas para o chão, olhar para o lado direito e locomover a perna direita para o lado esquerdo, partindo do pé, quando chegar no limite do movimento voltar e fazer o mesmo percurso, olhando para o lado esquerdo e iniciando o movimento com a perna esquerda. Depois de repetir três vezes para cada lado, ainda deitado, deixar os braços paralelos ao corpo, colocar os pés paralelos próximos aos ísquios e elevar a bacia para cima, tirado vértebra por vértebra do chão até o limite. Em seguida voltar para a posição inicial fazendo o percurso contrário. Depois de repetir três vezes, deixar o corpo solto no chão e começar a realizar pequenos movimentos circulares numa ordem crescente que começa nas falanges dos pés e das mãos passa para os punhos e tornozelos, joelhos e cotovelos e braços e pernas, quadril e cabeça. Depois de mover todo o corpo no chão, gradativamente acelerar o ritmo dos movimentos e aos poucos ir levantando até ficar de pé.

Seqüência de Aquecimento: Andar pelo espaço realizando movimentos circulares a partir das articulações do corpo, gradativamente acelerar os movimentos, quando atingir a velocidade máxima parar numa forma qualquer e a partir da mesma voltar a movimentar-se em ritmo natural e novamente acelerar gradativamente os movimentos.

Expressão Vocal: Fazer movimentos circulares com a língua, passando a mesma na frente dos dentes, três vezes para o lado direito e três vezes para o lado esquerdo. Em seguida fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Depois da vibração, fazer diversas caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda os jogadores aprenderão o seguinte ponto de jongo: *“Meu cachorrinho foi no mato caçar / O quê que ele trouxe boa sinhá? Boa sinhá, boa sinhá / O quê que ele trouxe boa sinhá?”* Em seguida um jogador por vez caminha até o centro da roda e inicia a uma cena tendo como estímulo um aspecto colhido no referido ponto. Estes estímulos podem ser as figuras que constituem o ponto ou mesmo as ações que estas realizam, a narrativa que o ponto traz ou qualquer outro aspecto percebido pelo jogador nesse ponto. Quando o jogador que iniciou a cena estiver saindo da roda outro jogador deverá rapidamente ocupar o centro da mesma para que esta não fique vazia. Depois de todos os jogadores terem desenvolvido suas cenas, iniciam-se novas improvisações ainda a partir dos estímulos colhidos no mesmo ponto, sendo que, desta vez os demais jogadores contracenam, um de cada vez, com o jogador que se encontra no centro da roda e juntos constituem as improvisações até que um terceiro jogador entre na roda e ocupe seu lugar, aí o jogador deverá sair da roda e dar lugar para uma nova improvisação. Depois de todos os jogadores terem participado das cenas improvisadas termina o jogo.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa roda de improvisação.

Deitados no chão os jogadores deverão realizar novamente movimentos circulares a partir das articulações, na mesma crescente que a seqüência de alongamento inicial, sendo que, quando o corpo estiver movimentando-se por inteiro, os jogadores deverão passar a realizar movimentações livres e aos poucos levantar até ficarem totalmente em pé.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 08

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Em pé, dispostos numa roda, os jogadores deverão colocar os pés paralelos na direção das cristas ilíacas e dos ombros, deixar as pernas levemente flexionadas e elevar os braços até a altura dos ombros, abrindo na lateral do corpo e estabelecendo uma oposição entre as omoplatas e as falanges, em seguida voltar pelos cotovelos e repetir novamente o movimento por três vezes. Os jogadores deverão apoiar bem os pés no chão, manter as pernas levemente flexionadas, elevar os braços para o alto e juntamente com a cabeça, buscar tocar o teto enquanto os pés continuam bem apoiados no chão. Voltar para a posição inicial e repetir três vezes o mesmo processo. Em seguida fazer rolamento de coluna, deixando a cabeça levemente solta entre as pernas e voltar desenrolando a coluna, iniciando pelo cóccix até chegar a vértebra proeminente. Repetir novamente o rolamento e quando estiver em baixo, apoiar as mãos no chão a frente do corpo e caminhar com as mesmas, mantendo os pés no lugar, quando chegar no limite do movimento buscar colocar os calcanhares no chão e voltar gradativamente para a posição inicial.

Seqüência de Aquecimento: Andar pelo espaço realizando movimentos circulares a partir das articulações do corpo, gradativamente acelerar os movimentos, quando atingir a velocidade máxima parar numa forma qualquer e a partir da mesma voltar a movimentar-se em ritmo natural e novamente acelerar gradativamente os movimentos.

Jogo do Espelho: Os jogadores devem andar pelo espaço e quando ouvirem uma palma devem interromper a caminhada e formar pares, onde um dos jogadores inicia movimentos contínuos que serão simultaneamente reproduzidos pelo jogador que se encontra a sua frente. Quando ouvirem novamente uma palma os jogadores desfazem os pares e voltam a caminhar até ouvirem outras palmas para continuar as ações.

Expressão Vocal: Fazer movimentos circulares com a língua, passando a mesma na frente dos dentes, três vezes para o lado direito e três vezes para o lado esquerdo. Em seguida fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Depois da vibração, fazer diversas caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongu: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda os jogadores aprenderão o seguinte ponto de jongo: *“Deixa a moreninha passear / Deixa a moreninha passear o terreiro é grande / Deixa a moreninha passear”* Em seguida a roda será dividida em duas metades, sendo que os jogadores de um lado defenderão a causa da moreninha e os jogadores do outro lado se posicionarão contra a causa. Um jogador de cada lado deverá dirigir-se ao centro da roda e iniciar sua defesa ou apresentar argumentos que impeçam a moreninha de passear. Em meio a improvisação os jogadores de cada lado da roda devem trocar seus representante se dirigindo até o centro da roda e tocando-lhes nas costas assim como no jongo.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa roda de improvisação.

Ainda sentados os jogadores deverão massagear seus próprios pés, passando para as pernas, braços e todo o corpo, levantando gradativamente e quando em pé formar uma roda caminhando simultaneamente até o centro da mesma e voltando cada vez mais rápido até a mesma ser desfeita.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 09

AI – Atividades Introdutórias

Trabalho Corporal: Os jogadores deverão andar pelo espaço alongando-se livremente e simultaneamente ocupando os locais vazios. Aos poucos os mesmos iniciam movimentos circulares, partindo das pequenas para as grandes articulações do corpo. Os jogadores devem explorar ao máximo as possibilidades de realização dos movimentos circulares, estabelecendo diferentes ritmos e intensidades e direções. Aos poucos devem agrupar-se por afinidades de movimentos e continuarem a movimentação em pequenos grupos, em seguida os jogadores deverão alargar as possibilidades de interação a partir das movimentações até que se torne um único grupo movimentando-se pelo espaço.

Expressão Vocal: Fazer movimentos circulares com a língua, passando a mesma na frente dos dentes, três vezes para o lado direito e três vezes para o lado esquerdo. Em seguida fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Depois da vibração, fazer diversas caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas.

A Máquina: Um jogador inicia um movimento acompanhado de um som e repete ambos até que outros jogadores comecem a agregar outros movimentos e sons, até estabelecerem uma máquina humana. Quando todos estiverem em movimento, desfaz-se a máquina e outro jogador inicia uma movimentação e um som que será novamente agregado a novas movimentações e novos sons na construção de outra máquina.

O Presente: Dispostos numa roda, um jogador elabora corporalmente um presente, utilizando movimentações e sons e presenteia outro jogador que em seguida transforma esse presente em outra coisa e oferta para outro jogador até que todos presenteiem e sejam presenteados.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda os jogadores aprenderão o seguinte ponto de jongo: “*Se eu soubesse que cê vinha / eu mandava te esperar / Mandava amarrar canoa no laço verde do mar*”. Em seguida um jogador por vez caminha até o centro da roda e inicia a uma cena tendo como estímulo um aspecto colhido no referido ponto. Estes estímulos podem ser as figuras que constituem o ponto ou mesmo as ações que estas realizam, a narrativa que o ponto traz ou qualquer outro aspecto percebido pelo jogador nesse ponto. Quando o jogador que iniciou a cena estiver saindo da roda outro jogador deverá rapidamente ocupar o centro da mesma para que esta não fique vazia. Depois de todos os jogadores terem desenvolvido suas cenas, iniciam-se novas improvisações ainda a partir dos estímulos colhidos no mesmo ponto, sendo que, desta vez os demais jogadores contracenam, um de cada vez, com o jogador que se encontra no centro da roda e juntos constituem as improvisações até que um terceiro jogador entre na roda e ocupe seu lugar, aí o jogador deverá sair da roda e dar lugar para uma nova improvisação. Depois de todos os jogadores terem participado das cenas improvisadas termina o jogo.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa roda de improvisação.

Ainda sentados os jogadores deverão massagear seus próprios pés, passando para as pernas, braços e todo o corpo, levantando gradativamente e quando em pé formar uma roda caminhando simultaneamente até o centro da mesma e voltando cada vez mais rápido até a mesma ser desfeita.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 10

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé na posição anatômica, os jogadores deverão colocar a mão direita sobre a têmpora esquerda e fazer uma leve pressão sobre a cabeça no sentido de encostar a orelha direita sobre o ombro direito, voltar para a posição inicial e repetir o mesmo processo para a esquerda. Na mesma posição, inspirar abrindo os braços na altura dos ombros e expirando fazer o percurso contrário. Fazer rolamento de coluna, quando chegar em baixo, apoiar as mãos no chão e alongar gradativamente uma perna e depois outra, mantendo os ísquios no lugar. Alongar as duas pernas simultaneamente e caminhar com as mãos enquanto os pés permanecem plantados no chão. Em seguida voltar fazendo o trajeto contrário.

Seqüência de Aquecimento: Os jogadores deverão andar pelo espaço e quando ouvirem uma palma devem formar pares, estabelecendo uma comunicação visual com o seu parceiro e realizando a seguinte seqüência: agachar, ficar de quatro, sentar, deitar e voltar à posição inicial fazendo o percurso contrário, quando estiver de pé, voltar a andar até ouvir nova palma para formar uma nova dupla e repetir novamente toda a seqüência. Aos poucos o intervalo entre uma palma e outra vai ficando menor a medida que, os jogadores realizam cada vez mais rápido a seqüência sugerida.

Contato Improvisação: Andando pelo espaço cada jogador deverá fazer movimentos circulares no ritmo e intensidade que desejar, aos poucos os jogadores deverão formar duplas e nas mesmas explorar as possibilidades de interação entre os corpos, ficando atentos para o peso dos corpos, a fluência dos movimentos e o equilíbrio dos corpos. Aos poucos os jogadores que se sentirem dispostos podem formar pequenos grupos de improvisação. Gradativamente os jogadores vão parando a movimentação.

Expressão Vocal: Os jogadores deverão fazer vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal e passar a fazer vibração de língua seguindo o mesmo processo da vibração labial. Depois da vibração, fazer diversas caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda os jogadores aprenderão o seguinte ponto de jongo: *“No dia 13 de maio é um dia muito bonito / No dia 13 de maio é um dia muito bonito / Todos os pretos se reúne pra saravá São Benedito”*. Em seguida um jogador por vez caminha até o centro da roda e inicia a uma cena tendo como estímulo um aspecto colhido no referido ponto. Estes estímulos podem ser as figuras que constituem o ponto ou mesmo as ações que estas realizam, a narrativa que o ponto traz ou qualquer outro aspecto percebido pelo jogador nesse ponto. Quando o jogador que iniciou a cena estiver saindo da roda outro jogador deverá rapidamente ocupar o centro da mesma para que esta não fique vazia. Depois de todos os jogadores terem desenvolvido suas cenas, iniciam-se novas improvisações ainda a partir dos estímulos colhidos no mesmo ponto, sendo que, desta vez os demais jogadores contracenam, um de cada vez, com o jogador que se encontra no centro da roda e juntos constituem as improvisações até que um terceiro jogador entre na roda e ocupe seu lugar, aí o jogador deverá sair da roda e dar lugar para uma nova improvisação. Depois de todos os jogadores terem participado das cenas improvisadas termina o jogo.

AC – Atividade de Conclusão

Avaliação: Dispostos em círculo os jogadores deverão deixar os ombros próximos um dos outros e iniciarem um balanço bem leve enquanto um jogador por vez relata as impressões e sensações que tiveram ao participar dessa roda de improvisação.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 11

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé os jogadores deverão colocar a mão direita sobre a têmpora esquerda e fazer uma leve pressão no sentido de encostar a orelha direita sobre o ombro direito, voltar para a posição inicial e repetir o mesmo processo para a esquerda. Na mesma posição, inspirar abrindo os braços na altura dos ombros e expirando fazer o percurso contrario. Fazer rolamento de coluna, quando chegar em baixo, apoiar as mãos no chão e alongar uma perna e depois outra, mantendo os ísquios no lugar. Alongar as duas pernas e caminhar com as mãos para frente mantendo os pés no lugar. Voltar para a posição inicial e caminhar no espaço, quando ouvir uma palma, formar pares dando as mãos e agachando um jogador de frente para o outro, equilibrando os pesos dos corpos, levantar em seguida e voltar a caminhar.

Contato Improvisação: Depois de repetir diversas vezes a seqüência anterior os pares de jogadores devem começar explorar a entrega e recepção dos pesos dos corpos a partir da exploração de possibilidades de interação entre ambos. Aos poucos os jogadores podem trocar de pares e seqüencialmente formar pequenos grupos de improvisação e continuar a exploração de possibilidades de interação corporal.

A Máquina: Um jogador inicia um movimento acompanhado de um som e repete ambos até que outros jogadores comecem a agregar outros movimentos e sons, até estabelecerem uma máquina humana. Quando todos estiverem em movimento, desfaz-se a máquina e outro jogador inicia uma movimentação e um som que será novamente agregado a novas movimentações e novos sons na construção de outra máquina.

Pega-pegã: Um jogador assume o papel de pegador e corre atrás dos demais jogadores para pegá-los, o jogador que for pego passa a ser o pegador e continua com o mesmo objetivo de pegar os demais jogadores.

Dar e Tomar: Dispostos numa roda um jogador inicia no mesmo lugar uma seqüência de movimentos, depois de um tempo outro jogador inicia outra seqüência de movimentos, então o primeiro jogador deverá parar imediatamente, dando o foco para o segundo jogador. Dessa mesma forma vai se desenvolvendo as seqüências de movimentos até que todos os jogadores desenvolvam suas seqüências.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Expressão Vocal: Os jogadores deverão fazer vibração de lábios e passar à vibração de língua. Em seguida deverão fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas. Depois de um certo tempo, deverão reproduzir em ordem crescente a seguinte seqüência de sons: “Ô ni rê rê, ô rê rê / Ô ni rê rê, ô rê rê / Ô ni rê rê / Ô ni rê rê, ô rê rê / Ô ni rê rê / Ô ni rê rê, ô rê rê”. Quando os jogadores estiverem em uníssono acrescentar o ponto: “*Por isso mesmo que eu não vou na Santa fé / Por isso mesmo que eu não vou na Santa fé / A mulher matou o marido / Matou o marido com uma xícara de café / A mulher matou o marido / Matou o marido com uma xícara de café*”. Depois de reproduzir o mesmo um jogador por vez deverá apresentá-lo cantando da forma desejada.

Improvisação Teatral: Os jogadores deverão formar uma roda e a partir do ponto de jongo aprendido na atividade anterior desenvolver improvisações aos pares até que um terceiro jogador entre na roda e ocupe o lugar de um dos jogadores que deverá sair da roda e dar lugar para uma nova improvisação.

AC – Atividade de Conclusão

Os jogadores deverão relaxar no chão e iniciar movimentos circulares até ficarem sentados. Ainda sentados os jogadores deverão massagear seus próprios pés, passando para as pernas, braços e todo o corpo, levantando gradativamente e quando em pé formar uma roda caminhando simultaneamente até o centro da mesma e voltando cada vez mais rápido até a mesma ser desfeita.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 12

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com as pernas levemente flexionadas e os pés paralelos inspirar abrindo as costelas flutuantes, alinhando as escapulas e colocando a bacia no eixo, segurar o ar por um tempo e expirar, em seguida inspirar novamente elevando os braços na altura dos ombros, segurar o ar e realizar uma leve rotação do tronco para o lado direito, expirar voltando para a posição inicial e repetir o mesmo processo para o lado esquerdo. Na mesma posição elevar o joelho direito um pouco abaixo da cintura e esticar a perna, voltar fazendo o trajeto contrario e fazer o mesmo com a outra perna. Ao final repetir o mesmo movimento da perna acrescentando o movimento dos braços e a rotação do tronco para o lado da perna que estiver fora do chão.

A Árvore e o Vento: Em duplas, um jogador fica na posição anatômica, enquanto outro jogador toca-lhes em diversas partes do corpo, empregando diversas intensidades nos toques. O jogador que está no papel da árvore deve responder imediatamente os estímulos proporcionados pelos toques do jogador que o circula, no papel do vento. Ao final reverte os papéis e começa-se o mesmo processo.

Contato Improvisação: Andando pelo espaço os jogadores deverão formar pares ou trios e relacionar-se corporalmente, explorando a entrega e recepção dos pesos dos corpos e investigando as sensações adquiridas nos corpos durante a interação com os outros corpos. Aos poucos os jogadores podem trocar de pares e seqüencialmente formar pequenos grupos até que um único grupo seja formado.

Pega-pega: Um jogador assume o papel de pegador e corre atrás dos demais jogadores para pegá-los, o jogador que for pego passa a ser o pegador e continua com o mesmo objetivo de pegar os demais jogadores.

Expressão Vocal: Os jogadores deverão inspirar pelas narinas e expirar pela boca controlando o volume de ar e produzindo o som “tsi...”, em seguida voltar a expirar cortando o volume de ar produzindo o som “tsi, tsi, tsi, tsi, tsi tsi ...” até acabar o ar da expiração, voltar a repetir essa respiração acelerando gradativamente a expiração até ela voltar a ficar continua como no início. Em seguida fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas, partindo da ressonância interna para sons externos. Em seguida deverão reproduzir em ordem crescente a seguinte seqüência de sons: “Ô ni rê rê, ô rê rê / Ô ni rê rê, ô rê rê / Ô ni rê rê / Ô ni rê rê, ô rê rê / Ô ni rê rê / Ô ni rê rê, ô rê rê”. Quando os jogadores estiverem em uníssono acrescentar o ponto: “No limpo-limpo o meu carro tombou / Na mata virgem o meu carro carregou”. Depois de reproduzir o mesmo um jogador por vez deverá apresentá-lo cantando da forma desejada.

AD – Atividade de Desenvolvimento

Improvisação Teatral: Dispostos em roda um jogador por vez caminha até o centro da mesma e começa a narrar uma história qualquer, outro jogador deverá tomar a narração de súbito e continuá-la, então o primeiro jogador deverá sair do centro da roda, deixando que a narração se desenvolva através de outro jogador. Em seguida outros jogadores, sempre um de cada vez, vão tomando a narração. Depois que todos os jogadores tiverem contribuído para a narração deve-se iniciar uma nova narração que será desenvolvida aos pares. Dois jogadores ocupam o centro da roda e iniciam uma narração, um terceiro jogador ocupa o lugar de um dos jogadores e segue a narração. Outro jogador ocupa o lugar de outro jogador no centro da roda de modo que as duplas vão mudando, mas a narração não é interrompida, como na roda de Jongô.

AC – Atividade de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa forma de narração.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 13

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com as pernas levemente flexionadas e os pés paralelos inspirar abrindo as costelas flutuantes, alinhando as escapulas e colocando a bacia no eixo, segurar o ar por um tempo e expirar, em seguida inspirar novamente elevando os braços na altura dos ombros, segurar o ar e realizar uma leve rotação do tronco para o lado direito, expirar voltando para a posição inicial e repetir o mesmo processo para o lado esquerdo. Na mesma posição elevar o joelho direito um pouco abaixo da cintura e esticar a perna, voltar fazendo o trajeto contrario e fazer o mesmo com a outra perna. Ao final repetir o mesmo movimento da perna acrescentando o movimento dos braços e a rotação do tronco para o lado da perna que estiver fora do chão.

A Cobra Morde o Rabo: Os jogadores formam uma fila indiana segurando pela cintura o jogador que está à sua frente. O primeiro jogador da fila assume o papel da cabeça e o último jogador assume o papel do rabo da cobra. O primeiro jogador tenta pegar o último e depois de um tempo passa a ser o último da fila e o segundo jogador continua com o objetivo de pegá-lo.

Expressão Vocal: Os jogadores deverão inspirar pelas narinas e expirar pela boca controlando o volume de ar e produzindo o som “*tsi...*”, em seguida voltar a expirar cortando o volume de ar produzindo o som “*tsi, tsi, tsi, tsi, tsi tsi ...*” até acabar o ar da expiração, voltar a repetir essa respiração acelerando gradativamente a expiração até ela voltar a ficar contínua como no início. Em seguida fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas, partindo da ressonância interna para sons externos. Em seguida os jogadores deverão reproduzir o ponto: “*Chama sinhá, candongueiro chama sinhá / Chama sinhá, candongueiro chama sinhá / Pode me chamar que eu vou / Pode me chamar que eu vou*”. Depois de reproduzir o mesmo um jogador por vez deverá apresentá-lo cantando da forma desejada.

Dialogo Cantado: Os jogadores deverão andar pelo espaço soltando o corpo e reproduzindo a seguinte seqüência de sons: *Pararurá, pa, pa, pá, pararurá (bis) / pararurá, pá, pararurá (bis)*. Em seguida os jogadores deverão formar pares e reproduzir a mesma seqüência sonora acrescentando intenções diferentes e desenvolvendo um diálogo sonoro. Depois de um tempo os jogadores utilizam a mesma seqüência substituindo as letras por outras quaisquer e continua com o diálogo.

Roda de Jongo: Os jogadores realizam os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

AD – Atividade de Desenvolvimento

Improvisação Teatral: Dispostos em roda um jogador por vez caminha até o centro da mesma e começa a narrar uma história qualquer, outro jogador deverá tomar a narração de súbito e continuá-la, então o primeiro jogador deverá sair do centro da roda, deixando que a narração se desenvolva através de outro jogador. Em seguida outros jogadores, sempre um de cada vez, vão tomando a narração. Depois que todos os jogadores tiverem contribuído para a narração deve-se iniciar uma nova narração que será desenvolvida aos pares. Dois jogadores ocupam o centro da roda e iniciam uma narração, um terceiro jogador ocupa o lugar de um dos jogadores e segue a narração. Outro jogador ocupa o lugar de outro jogador no centro da roda de modo que as duplas vão mudando, mas a narração não é interrompida, como na roda de jongo.

AC – Atividade de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa forma de narração.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 14

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal, colocar os braços abertos na altura dos ombros com as palmas das mãos voltadas para o chão, olhar para o lado direito e locomover a perna direita para o lado esquerdo, partindo do pé, quando chegar no limite do movimento voltar e fazer o mesmo percurso, olhando para o lado esquerdo e iniciando o movimento com a perna esquerda. Depois de repetir três vezes para cada lado, ainda deitado, deixar os braços paralelos ao corpo, colocar os pés paralelos próximos aos ísquios e elevar a bacia para cima, tirado vértebra por vértebra do chão até o limite. Em seguida voltar para a posição inicial fazendo o percurso contrário. Depois de repetir três vezes, deixar o corpo solto no chão e começar a realizar pequenos movimentos circulares numa ordem crescente que começa nas falanges dos pés e das mãos, passando para os punhos e tornozelos, joelhos e cotovelos e braços e pernas, quadril e cabeça. Depois de mover todo o corpo no chão, gradativamente acelerar o ritmo dos movimentos e aos poucos ir levantando até ficar de pé.

Dar e Tomar: Dispostos numa roda um jogador inicia no mesmo lugar uma seqüência de movimentos, depois de um tempo, outro jogador inicia outra seqüência de movimentos, então o primeiro jogador deverá parar imediatamente, dando o foco para o segundo jogador. Dessa mesma forma vai se desenvolvendo as seqüências de movimentos até que todos os jogadores desenvolvam suas seqüências.

Expressão Vocal: Os jogadores deverão inspirar pelas narinas e expirar pela boca controlando o volume de ar e produzindo o som “tsi...”, em seguida voltar a expirar cortando o volume de ar produzindo o som “tsi, tsi, tsi, tsi, tsi tsi ...” até acabar o ar da expiração, voltar a repetir essa respiração acelerando gradativamente a expiração até ela voltar a ficar continua como no início. Em seguida fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas, partindo da ressonância interna para sons externos. Em seguida, os jogadores deverão reproduzir o ponto: “*Vou vuvunar / Vou vuvunar meu caminho é vuvunar*”.

Dialogo Cantado: Os jogadores deverão andar pelo espaço soltando o corpo e reproduzindo a seguinte seqüência de sons: *Pararurá, pa, pa, pá, pararurá* (bis) / *pararurá, pá, pararurá* (bis). Em seguida os jogadores deverão formar pares e reproduzir a mesma seqüência sonora acrescentando intenções diferentes e desenvolvendo um dialogo sonoro. Depois de um tempo os jogadores utilizam a mesma seqüência substituindo as letras por outras quaisquer e continua com o dialogo.

AD – Atividade de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda um jogador por vez caminha até o centro da mesma e começa a narrar uma história qualquer, outro jogador deverá tomar a narração de súbito e continuá-la, então o primeiro jogador deverá sair do centro da roda, deixando que a narração se desenvolva através de outro jogador. Em seguida outros jogadores, sempre um de cada vez, vão tomando a narração. Depois que todos os jogadores tiverem contribuído para a narração deve-se iniciar uma nova narração que será desenvolvida aos pares. Dois jogadores ocupam o centro da roda e iniciam uma narração, um terceiro jogador ocupa o lugar de um dos jogadores e segue a narração. Outro jogador ocupa o lugar de outro jogador no centro da roda de modo que as duplas vão mudando, mas a narração não é interrompida, como na roda de jongo.

AC – Atividade de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa forma de narração.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 15

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal, colocar os braços abertos na altura dos ombros com as palmas das mãos voltadas para o chão, olhar para o lado direito e locomover a perna direita para o lado esquerdo, partindo do pé, quando chegar no limite do movimento voltar e fazer o mesmo percurso, olhando para o lado esquerdo e iniciando o movimento com a perna esquerda. Depois de repetir três vezes para cada lado, ainda deitado, deixar os braços paralelos ao corpo, colocar os pés paralelos próximos aos ísquios e elevar a bacia para cima, tirado vértebra por vértebra do chão até o limite. Em seguida voltar para a posição inicial fazendo o percurso contrário. Depois de repetir três vezes, deixar o corpo solto no chão e começar a realizar pequenos movimentos circulares numa ordem crescente que começa nas falanges dos pés e das mãos, passando para os punhos e tornozelos, joelhos e cotovelos e braços e pernas, quadril e cabeça. Depois de mover todo o corpo no chão, gradativamente acelerar o ritmo dos movimentos e aos poucos ir levantando até ficar de pé.

Fio Visual: Os jogadores deverão andar pelo espaço encontra um parceiro com quem deve estabelecer uma comunicação visual de modo a movimentarem-se juntos, sem perder o foco um no olho do outro. Em seguida pode trocar de parceiros e estabelecer uma nova comunicação visual.

Expressão Vocal: Os jogadores deverão inspirar pelas narinas e expirar pela boca controlando o volume de ar e produzindo o som “tsi...”, em seguida voltar a expirar cortando o volume de ar produzindo o som “tsi, tsi, tsi, tsi tsi ...” até acabar o ar da expiração, voltar a repetir essa respiração acelerando gradativamente a expiração até ela voltar a ficar continua como no início. Em seguida fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas, partindo da ressonância interna para sons externos. Em seguida os jogadores deverão reproduzir o ponto: “*Eu não quero ir de tumbeiro / Eu não quero ir de tumbeiro / Tumbeiro eu não vou / Eu não quero ir de tumbeiro*”.

A Máquina: Um jogador inicia um movimento acompanhado de um som e repete ambos até que outros jogadores comecem a agregar outros movimentos e sons, até estabelecerem uma máquina humana. Quando todos estiverem em movimento, desfaz-se a máquina e outro jogador inicia uma movimentação e um som que será novamente agregado a novas movimentações e novos sons na construção de outra máquina.

AD – Atividade de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Os jogadores deverão formar uma roda e a partir de um dos pontos de jongo apresentado na roda desenvolvida anteriormente, desenvolver improvisações aos pares até que um terceiro jogador entre na roda e ocupe o lugar de um dos jogadores que deverá sair da roda e dar lugar para uma nova improvisação como na roda do jogo.

AC – Atividade de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa forma de narração.

Roda de Embalo: Inicialmente os jogadores sussurram uma música curta, passam a cantar baixinho enquanto balançam o corpo e realizam um abraço coletivo.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 16

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal, colocar os braços abertos na altura dos ombros com as palmas das mãos voltadas para o chão, olhar para o lado direito e locomover a perna direita para o lado esquerdo, partindo do pé, quando chegar no limite do movimento voltar e fazer o mesmo percurso, olhando para o lado esquerdo e iniciando o movimento com a perna esquerda. Depois de repetir três vezes para cada lado, ainda deitado, deixar os braços paralelos ao corpo, colocar os pés paralelos próximos aos ísquios e elevar a bacia para cima, tirado vértebra por vértebra do chão até o limite. Em seguida voltar para a posição inicial fazendo o percurso contrario. Depois de repetir três vezes, deixar o corpo solto no chão e começar a realizar pequenos movimentos circulares numa ordem crescente que começa nas falanges dos pés e das mãos, passa para os punhos e tornozelos, joelhos e cotovelos e braços e pernas, quadril e cabeça. Depois de mover todo o corpo no chão, gradativamente acelerar o ritmo dos movimentos e aos poucos ir levantando até ficar de pé.

Expressão Vocal: Andando pelo espaço os jogadores deverão fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas, partindo da ressonância interna para sons externos. Em seguida articular palavras alargando o tempo de produção das vogais contidas nessas palavras.

Fio Condutor: Utilizando dois pedaços de barbante de 60 á 80 centímetros, os jogadores formarão pares e se movimentar conduzindo e se deixando conduzir através dos barbantes que os mesmos devem segurar pela ponta, ligando-se ao outro jogador. Depois de estabelecida uma afinidade entre os movimentos das duplas, os jogadores deverão desprezar o barbante real e continuar movimentando-se mantendo a ligação através de barbantes imaginários.

AD – Atividade de Desenvolvimento

Boneco de Barro: Os jogadores deverão andar pelo espaço e quando ouvirem um sinal (palma, apito, toque de instrumento, música, etc) deverá encontra um parceiro e passar a moldar o corpo do mesmo como se fosse um boneco de barro. Ao ouvir outro sinal, os jogadores que assumiram o papel do escultor deverão voltar a andar observando os jogadores esculpidos que permanecem imóveis até ouvir um terceiro toque e voltarem a andar para novamente repetir a feitura do boneco de barro, optando em ser novamente esculpido ou assumindo o papel do escultor.

Roda de Jongo: Dispostos numa roda os jogadores dançarão o jongo. Depois de um tempo de dança, os mesmos passarão a fazer novamente a escultura do boneco de barro, sendo que, agora eles deverão manter a roda a medida que, os pares em meio as movimentações da dança se organizam e mostram as figuras esculpidas até que um novo jogador entre na roda e estabeleça outra dinâmica para a dança, optando em ser boneco de barro ou escultor.

Improvisação Teatral: Ainda dispostos numa roda, os jogadores deverão desenvolver improvisações aos pares até que um dos jogadores congela numa posição qualquer, então um terceiro jogador deverá entrar na roda e ocupar seu lugar dando inicio a uma nova improvisação ou continuando a improvisação anteriormente iniciada até que novamente um jogador congele e seja substituído por outro jogador. Ao final os jogadores voltarão a dançar o jongo normalmente.

AC – Atividade de Conclusão

Andando pelo espaço, os jogadores deverão movimentar-se livremente a partir das articulações e gradativamente desacelerar os movimentos até parar completamente. Em seguida devem deitar no chão e espreguiçar-se estabelecendo pontos de oposição em diferentes partes do corpo e aos poucos sentar numa posição confortável e relatar as impressões e sensações obtidas nessa vivência teatral.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 17

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com os pés paralelos, colocar a mão direita sobre a têmpora esquerda, fazendo leve pressão para encostar a cabeça no ombro direito, fazer o lado oposto e depois de repetir três vezes cada lado inspirar, abrindo os braços na altura dos ombros e expirar fazendo o percurso contrário (três vezes). Em seguida deixar o peso da cabeça ceder a gravidade, trazendo para baixo todo o tronco, vértebra por vértebra até a cabeça se encontrar solta entre as pernas, estas deverão ser levemente flexionadas. Voltar para a posição inicial, montando primeiramente as vértebras coccígeas, sacrais, lombares, torácicas, a vértebra proeminente e as cervicais. Repetir a seqüência, colocando as mãos no chão e alongando gradativamente uma perna e depois outra, mantendo os ísquios no lugar. Em seguida alongar as duas pernas simultaneamente e caminhar com as mãos para frente do corpo, enquanto os pés permanecem no lugar, ficar por trinta segundos e voltar para a posição inicial.

Seqüência de Aquecimento: Andar ocupando os espaços vazios e mudar de direção sempre que ouvir um comando (toque de instrumento, assobio, palma, apto, etc.). Em seguida cada vez que ouvir o comando mudar o ritmo da andada para o ritmo oposto ao antes realizado. Em seguida acompanhar o ritmo sugerido pelo comando (rápido, lento, cadenciado, acelerado, desacelerado). De pé com os pés paralelos, empurrar algo no espaço com o braço direito por 8 vezes consecutivas, repetindo o mesmo com o braço esquerdo. Voltar para o braço direito, repetindo 4 vezes e passar para o braço esquerdo, voltar para o braço direito repetindo 2 vezes e passar para o braço esquerdo e reiniciar com o braço direito somente uma vez e passar para o braço esquerdo. Em seguida repetir o mesmo processo, iniciando com a perna direita e passando para a perna esquerda. Por último movimentar simultaneamente o braço direito com a perna direita e o braço esquerdo com a perna esquerda, repetindo a contagem de 8, 4, 2 e 1.

Expressão Vocal: De pé com os pés paralelos os jogadores deverão iniciar uma transposição da ressonância interna para externa a partir de (on). Em seguida passar a vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal, depois de repetido três vezes, fazer vibração de língua passando para a embocadura das vogais (aeêioôu) seguida de movimentação das articulações da face.

Contato Improvisação: Andando pelo espaço cada jogador deverá fazer movimentos circulares no ritmo e intensidade que desejarem, aos poucos deverão formar duplas e nas mesmas explorar as possibilidades de interação entre os corpos, ficando atentos para o peso dos corpos, a fluência dos movimentos e o equilíbrio dos corpos. Aos poucos os jogadores que se sentirem dispostos podem formar pequenos grupos de improvisação. Gradativamente os jogadores vão parando a movimentação.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Depois da realização de uma roda de jongo, ainda dispostos em roda e estabelecendo o mesmo trajeto e a mesma comunicação com os pares, os jogadores deverão a partir das movimentações do jongo, criar ações cênicas, inserindo nessas movimentações, intenções e formas que resultem em movimentos com qualidades diferentes dos movimentos feitos na realização do jongo. Em seguida cada jogador deverá selecionar um movimento e explorar ao máximo as possibilidades de realização desse movimento. Feito isso, cada jogador volta a interagir aos pares no centro da roda, estabelecendo situações a partir da interação dos movimentos criados e explorados. Assim como a dinâmica do jongo, cada jogador vai sendo substituído por um outro jogador a medida que os pares se renovam.

AC – Atividades de Conclusão

Avaliação: Numa roda cada jogador dirá uma frase que denote suas impressões da vivência teatral realizada.

Roda de Embalo: Inicialmente os jogadores sussurram uma música curta, passam a cantar baixinho enquanto balançam o corpo e realizam um abraço coletivo. Pode ser um dos pontos apresentados.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 18

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com as pernas levemente flexionadas e os pés paralelos inspirar abrindo as costelas flutuantes, alinhando as escapulas e colocando a bacia no eixo, segurar o ar por um tempo e expirar, em seguida inspirar novamente elevando os braços na altura dos ombros, segurar o ar e realizar uma leve rotação do tronco para o lado direito, expirar voltando para a posição inicial e repetir o mesmo processo para o lado esquerdo. Na mesma posição elevar o joelho direito um pouco abaixo da cintura e esticar a perna, voltar fazendo o trajeto contrario e fazer o mesmo com a outra perna. Ao final repetir o mesmo movimento da perna acrescentando o movimento dos braços e a rotação do tronco para o lado da perna que estiver fora do chão.

A Cobra Morde o Rabo: Os jogadores formam uma fila indiana segurando pela cintura o jogador que está à sua frente. O primeiro jogador da fila assume o papel da cabeça e o último jogador assume o papel do rabo da cobra. O primeiro jogador tenta pegar o último e depois de um tempo passa a ser o último da fila e o segundo jogador continua com o objetivo de pegá-lo.

Pega-pega: Um jogador assume o papel de pegador e corre atrás dos demais jogadores para pegá-los, o jogador que for pego passa a ser o pegador e continua com o mesmo objetivo de pegar os demais jogadores.

Expressão Vocal: Os jogadores deverão inspirar pelas narinas e expirar pela boca controlando o volume de ar e produzindo o som “*tsi...*”, em seguida voltar a expirar cortando o volume de ar produzindo o som “*tsi, tsi, tsi, tsi, tsi tsi ...*” até acabar o ar da expiração, voltar a repetir essa respiração acelerando gradativamente a expiração até ela voltar a ficar contínua como no início. Em seguida fazer caretas, movimentando toda a musculatura da face e aos poucos acrescentar pequenos sons nas movimentações realizadas, partindo da ressonância interna para sons externos. Em seguida os jogadores deverão reproduzir o ponto: “*Chama sinhá, candongueiro chama sinhá / Chama sinhá, candongueiro chama sinhá / Pode me chamar que eu vou / Pode me chamar que eu vou*”. Depois de reproduzir o mesmo um jogador por vez deverá apresentá-lo cantando da forma desejada.

Dialogo Cantado: Os jogadores deverão andar pelo espaço soltando o corpo e reproduzindo a seguinte seqüência de sons: *Pararurá, pa, pa, pá, pararurá (bis) / pararurá, pá, pararurá (bis)*. Em seguida os jogadores deverão formar pares e reproduzir a mesma seqüência sonora acrescentando intenções diferentes e desenvolvendo um diálogo sonoro. Depois de um tempo os jogadores utilizam a mesma seqüência substituindo as letras por outras quaisquer e continua com o diálogo.

AD – Atividade de Desenvolvimento

Roda de Jongo: Os jogadores realizem os pontos e mantêm a roda com a realização da dança.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda um jogador por vez caminha até o centro da mesma e começa a narrar uma história qualquer, outro jogador deverá tomar a narração de súbito e continuá-la, então o primeiro jogador deverá sair do centro da roda, deixando que a narração se desenvolva através de outro jogador. Em seguida outros jogadores, sempre um de cada vez, vão tomando a narração. Depois que todos os jogadores estiverem contribuindo para a narração deve-se iniciar uma nova narração que será desenvolvida aos pares. Dois jogadores ocupam o centro da roda e iniciam uma narração, um terceiro jogador ocupa o lugar de um dos jogadores e segue a narração. Outro jogador ocupa o lugar de um outro jogador no centro da roda de modo que as duplas vão mudando, mas a narração não é interrompida, como na roda de jongo.

AC – Atividade de Conclusão

Avaliação: Sentados confortavelmente no chão e dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa forma de narração, bem como, dessa vivência teatral.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 19

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: De pé, com os pés paralelos, colocar a mão direita sobre a têmpora esquerda, fazendo leve pressão para encostar a cabeça no ombro direito, fazer o lado oposto e depois de repetir três vezes cada lado inspirar, abrindo os braços na altura dos ombros e expirar fazendo o percurso contrario (três vezes). Em seguida deixar o peso da cabeça ceder a gravidade, trazendo para baixo todo o tronco, vértebra por vértebra até a cabeça se encontrar solta entre as pernas, estas deverão ser levemente flexionadas. Voltar para a posição inicial, montando primeiramente as vértebras coccígeas, sacrais, lombares, torácicas, a vértebra proeminente e as cervicais. Repetir a seqüência, colocando as mãos no chão e alongando gradativamente uma perna e depois outra, mantendo os ísquios no lugar. Em seguida alongar as duas pernas simultaneamente e caminhar com as mãos para frente do corpo, enquanto os pés permanecem no lugar, ficar por trinta segundos e voltar para a posição inicial.

Contato Improvisação: Andando pelo espaço cada jogador deverá fazer movimentos circulares no ritmo e intensidade que desejarem, aos poucos deverão formar duplas e nas mesmas explorar as possibilidades de interação entre os corpos, ficando atentos para o peso dos corpos, a fluência dos movimentos e o equilíbrio dos corpos. Aos poucos os jogadores que se sentirem dispostos podem formar pequenos grupos de improvisação. Gradativamente os jogadores vão parando a movimentação.

O Imã: Os jogadores devem andar pelo espaço, explorando o ritmo da caminhada e mantendo-se atentos para sempre que um jogador parar todos devem parar, sempre que um jogador voltar a andar, todos voltam a andar.

Aquecimento Vocal: Com os pés paralelos e os braços ao longo do corpo, inspirar pelo nariz e expirar pela boca, controlando o volume de ar que sai. Repete-se três vezes deixando aos poucos, aparecer na saída do ar um som sibilado (si...). Iniciar uma transposição da ressonância interna para externa a partir de (on). Em seguida passar a vibração de lábios sem aparente som vocal e depois com aparente som vocal, depois de repetido três vezes cada modalidade de vibração, fazer o mesmo com a vibração de língua passando para a embocadura das vogais (aeêioôu) seguida de movimentação das articulações da face.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Dialogo Ritmado: Dispostos em círculo, os jogadores deverão bater palmas no ritmo do jongo (ta, ta, ta ta ta) enquanto dois jogadores vão até o meio e realizam as movimentações circulares que realizaram antes na feita do nome no espaço, traçando uma relação de pergunta e resposta corporal. Outros jogadores vão entrando e assumindo o lugar de um dos jogadores no dialogo como acontece na roda de jongo.

Improvisação Teatral: Dispostos em duplas, os jogadores deverão escolher um lugar, quem são e o que fazem nesse lugar, desenvolvendo uma improvisação no meio da roda. Depois de iniciada a improvisação os demais jogadores vão entrando na roda e assumindo o lugar de um dos jogadores, então o jogador escolhido deve sair da roda deixando o espaço para o jogador desenvolver uma nova improvisação o u dar continuidade a improvisação antes iniciada.

AC – Atividades de Conclusão

Roda de Jongo: Depois da realização de uma roda de jongo, os jogadores deverão manter a roda colocando ombro a ombro e balançar-se devagar até conseguir um único ritmo para o grupo.

Avaliação: Numa roda cada jogador dirá uma frase que denote suas impressões da vivência teatral realizada.

VIVÊNCIA TEATRAL Nº 20

AI – Atividades Introdutórias

Seqüência de Alongamento: Deitados em decúbito dorsal, colocar os braços abertos na altura dos ombros com as palmas das mãos voltadas para o chão, olhar para o lado direito e locomover a perna direita para o lado esquerdo, partindo do pé, quando chegar no limite do movimento voltar e fazer o mesmo percurso, olhando para o lado esquerdo e iniciando o movimento com a perna esquerda. Depois de repetir três vezes para cada lado, ainda deitado, deixar os braços paralelos ao corpo, colocar os pés paralelos próximos aos ísquios e elevar a bacia para cima, tirado vértebra por vértebra do chão até o limite. Em seguida voltar para a posição inicial fazendo o percurso contrario. Depois de repetir três vezes, deixar o corpo solto no chão e começar a realizar pequenos movimentos circulares numa ordem crescente que começa nas falanges dos pés e das mãos, passa para os punhos e tornozelos, joelhos e cotovelos e braços e pernas, quadril e cabeça. Depois de mover todo o corpo no chão, gradativamente acelerar o ritmo dos movimentos e aos poucos ir levantando até ficar de pé.

Contato Improvisação: Andando pelo espaço os jogadores deverão formar pares ou trios e relacionar-se corporalmente, explorando a entrega e recepção dos pesos dos corpos e investigando as sensações adquiridas nos corpos durante a interação com os outros corpos. Aos poucos os jogadores podem trocar de pares e seqüencialmente formar pequenos grupos até que um único grupo seja formado.

O Malabarista: Inicialmente andando pelo espaço cada jogador deverá manusear uma bola invisível, como um malabarista, aos poucos ele deve acrescentar novas bolas alternando o peso e o tamanho das mesmas. Depois de um tempo os jogadores passam a interagir através das bolas até que aconteça um único jogo com uma única bola no espaço.

Pega-pega Corrente: Um jogador assume o papel de pegador e corre atrás dos demais jogadores para pegá-los, o jogador que for pego passa a ser o pegador juntamente com o jogador que assumiu o papel do pegador inicial e continuam com o mesmo objetivo de pegar os demais jogadores. Porém, estes devem correr de braços dados. A medida que forem pegos os outros jogadores devem se juntar aos demais pegadores.

AD – Atividades de Desenvolvimento

Cadeira do Poder: Disposto em roda, um jogador deve ocupar uma cadeira no centro da mesma enquanto outro jogador deverá improvisar uma situação que lhe obrigue a ceder-lhes o lugar sem ser tocado fisicamente. Os demais jogadores que estão na roda serão os juizes podendo bater uma palma e tirar o jogador da roda ou bater duas palmas e tirar o jogador da cadeira.

Improvisação Teatral: Dispostos em roda um jogador por vez caminha até o centro da mesma e começa a narrar uma história qualquer, outro jogador deverá tomar a narração de súbito e continuá-la, então o primeiro jogador deverá sair do centro da roda, deixando que a narração se desenvolva através de outro jogador. Em seguida outros jogadores, sempre um de cada vez, vão tomando a narração. Depois que todos os jogadores estiverem contribuído para a narração deve-se iniciar uma nova narração que será desenvolvida aos pares. Dois jogadores ocupam o centro da roda e iniciam uma narração, um terceiro jogador ocupa o lugar de um dos jogadores e segue a narração. Outro jogador ocupa o lugar de um outro jogador no centro da roda de modo que as duplas vão mudando, mas a narração não é interrompida, como na roda de jongo.

AC – Atividade de Conclusão

Roda de Jongo: Os jogadores realizam os pontos e dançam livremente.

Avaliação: Ainda dispostos em roda os jogadores deverão relatar as sensações e impressões que tiveram ao participar dessa forma de narração.

Nas atividades propostas nas vivências teatrais, nos embasamos em alguns dos jogos teatrais desenvolvidos por Spolin, sobretudo, nos jogos que envolvem todo o grupo de jogadores, solicitando deles um alto nível de atenção para os acontecimentos do jogo. Além disso, há aqueles jogos teatrais cujo foco é tornar visível o invisível através de ações que envolvam todo o corpo dos atores.

As atividades de alongamento e aquecimento corporal se tornaram indispensáveis para que os atores pudessem alertar seus sentidos, dilatar suas percepções e adentrar nos ambientes propostos pelos jogos teatrais com mais disposição e com maior disponibilidade para buscar diferentes possibilidades de utilização de seu corpo na realização de cenas improvisadas.

Objetivando a organização e a fácil localização das atividades desenvolvidas nas vivências teatrais, agrupamos as mesmas em fichas numeradas que não correspondem à ordem de realização das vivências, pois as atividades nelas desenvolvidas não são sequenciais, de modo que uma ficha de vivência teatral de numeração 01 pode ser desenvolvida posteriormente a vivências teatrais organizadas em fichas com numerações maiores.

As fichas de vivências teatrais também são flexíveis em relação à realização das atividades nelas propostas. Isso significa que elas podem ser alteradas levando em consideração o perfil do grupo de atores no qual serão desenvolvidas ou o surgimento de alguma necessidade apresentada por esse mesmo grupo. Elucidaremos essa flexibilidade de alteração das atividades propostas nas fichas de vivências teatrais através da descrição de duas situações.

Na primeira situação, vamos considerar que as vivências teatrais serão desenvolvidas com um grupo de atores que apresentam boa disposição para participar dos jogos e das improvisações teatrais. Na segunda situação, consideramos que essas mesmas vivências teatrais serão desenvolvidas com um grupo de atores que não apresentam boa disposição para participar dos jogos e das improvisações teatrais.

Vejamos então que, na primeira situação, o tempo destinado ao aquecimento corporal será menor e o número de atividades introdutórias também será diminuído, visto que atores que apresentam mais disposição para o desenvolvimento das atividades

rapidamente ficam aquecidos por utilizarem diferentes possibilidades de movimentações e irem mais fundo na investigação dos limites pessoais.

Em contrapartida, nesse mesmo grupo de atores as atividades de desenvolvimento criativo, bem como as improvisações teatrais, serão mais longas e com maiores possibilidades de exploração de seu potencial criativo. Isso porque os atores com disposição para participar das atividades naturalmente ligam uma atividade à outra e, sem uma prévia condução do instrutor do jogo, conseguem adentrar no ambiente da improvisação.

Na segunda situação, onde os atores não apresentam boa disposição para participar dos jogos e das improvisações teatrais, as atividades sofrerão alterações contrárias às apresentadas na primeira situação. Dessa forma, o tempo destinado ao aquecimento corporal será mantido ou até mesmo acrescido de outras atividades, de modo que o número de atividades introdutórias ficará maior.

Essas alterações nas atividades das vivências teatrais são necessárias porque os atores que não apresentam boa disposição para participar dos jogos e improvisações teatrais, estão imersos em um ambiente de resistência corporal e limitação criativa. Isso não permite que adentrem, de forma prazerosa e espontânea, no ambiente da improvisação teatral e, sem prazer e sem espontaneidade, dificilmente os atores aprenderão algo por meio dos jogos teatrais.

Através do aquecimento do corpo, da soltura corporal por meio do Jongo, da prática de contato, da improvisação e dos jogos introdutórios, conseguimos diluir essa resistência corporal e limitação criativa e, simultaneamente, constituímos nessas atividades caminhos estimulantes para conduzir os atores até um estado de disposição corporal que lhes possibilite a inserção nos ambientes propostos pelos jogos e improvisações teatrais.

Ainda que algumas fichas de vivências teatrais apresentem descrições iguais, atividades repetidas e proposições semelhantes para os alongamentos e aquecimento corporal dos atores, as experiências obtidas serão sempre diferentes e possibilitarão novos aprendizados aos atores, pois mesmo conservando determinadas atividades e formulações de jogos teatrais, percebemos que os atores continuarão buscando novas possibilidades em sua realização.

Antes de passarmos as considerações finais salientamos que na construção das vivências teatrais utilizamos juntamente com o Jongo e aos jogos teatrais, algumas brincadeiras infantis como: a cobra morde o rabo, pique esconde, pega-pega e outras brincadeiras do repertório infantil, para possibilitarmos aos atores um determinado estado de aquecimento corporal e simultaneamente fazer surgir no processo de aprendizagem e criação teatral, os sentimentos lúdicos, festivos e interativos que essas brincadeiras populares são capazes de proporcionar a quem as desenvolvem.

Também inserimos nas vivências teatrais a prática do contato improvisação, a fim de proporcionar aos atores uma diferente forma de autoconhecimento, exercício criativo e improvisacional além da flexibilidade corporal e interação grupal. Nas práticas de contato improvisação os atores podem dançar sem passos marcados, previamente estabelecidos e como isso redescobrir novas possibilidades de movimentos pessoais e novos estímulos para a criatividade e a improvisação teatral.

Na prática do contato improvisação o equilíbrio precário pode ser aceito como um estado fértil favorável à criação, pois, ele auxilia no processo de diluição da rigidez corpórea que impede o desenvolvimento da criatividade e inventividade. O constante ir e vir que se desenvolve na prática do contato improvisação, possibilita o exercício do corpo e das sensações, pois, o corpo transpira, transforma-se, alonga-se, gira, cai, faz espirais, cambaleia, flutua, recebe e rejeita as proposições externas a ele, enquanto os sentidos acompanham toda essa movimentação tornando mais amplo o nosso campo de percepção.

A prática do contato improvisação é uma importante aliada na formulação dessa proposta de treinamento popular para atores, pois, com essa referida proposta visamos proporcionar aos atores, estados corporais flexíveis, criativos e abertos aos ambientes das improvisações teatrais. Nesse sentido, nos momentos iniciais das vivências teatrais utilizamos essa prática de dança improvisada, pautada nas percepções e aceite dos pesos corporais e da gravidade, como atividade de introdução ao trabalho de improvisação teatral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a formulação dessa proposta de treinamento popular para atores além de utilizar o suporte teórico-metodológico do sistema de jogos teatrais desenvolvido por Spolin, também nos embasamos na prática de alguns anos de atuação no teatro de rua brasileiro paralelo à experiência adquirida no exercício de arte-educação popular com atores e não-atores em diversos espaços e contextos sociais. Com isso, percebemos que o contexto artístico lançou questões para o contexto educativo à medida que o contexto educativo também lançou questões para o artístico.

Em meio às questões que a articulação entre esses dois contextos sugeriu, destacamos a necessidade de permanecermos atentos aos comportamentos de todos os jogadores e, ao mesmo tempo, aos detalhes implícitos na realização das atividades e jogos teatrais inseridos no contexto do teatro de rua. Ao permanecermos atentos aos comportamentos dos jogadores, percebemos que sua disposição é um aspecto que deve ser trabalhado sempre, pois a disposição é imprescindível para a realização dos jogos e improvisações teatrais.

Referindo-se à necessidade dos jogadores de abrir seus campos de percepção e se disponibilizarem para a realização dos jogos e improvisações teatrais, Spolin (2005, p. 14) diz que “nossa primeira preocupação é encorajar a liberdade de expressão física, porque o relacionamento físico e sensorial com a forma de arte abre portas para o insight. (...) Mantém o ator no mundo da percepção – um ser aberto em relação ao mundo à sua volta”. Essa necessidade apontada por Spolin, e igualmente percebida na prática, nos levou a pensar em aquecimentos corporais e atividades introdutórias que proporcionem aos jogadores, disposição para a realização das atividades.

Percebemos também que essa disposição para a realização dos jogos teatrais é consequência de diversos aspectos presentes na vida dos jogadores. Estes aspectos passam pela rejeição ou aceitação das proposições que constituem as atividades; aprovação ou desaprovação da metodologia de desenvolvimento dos jogos e improvisações teatrais; identificação com as abordagens das atividades; afinidade com o contexto popular e a

relação que os jogadores estabelecem com o próprio corpo, portador das idéias e aspirações que torna o indivíduo rígido ou flexível no exercício criativo.

Tomemos como exemplo as crianças que, por serem flexibilizadas no exercício criativo, sempre que sentem necessidade criam, inventam e recriam a todo o momento: são amigos invisíveis, profissões ainda não exercidas, lugares nunca visitados, bichos papões, animais de estimação e outras figuras e situações que depois de adultos tratam de esquecer e passam a viver de forma rígida, negligenciando os aspectos lúdicos presentes no cotidiano e contrariando o dito popular que diz que “todo adulto tem uma criança dentro de si”.

Essa forma rígida adquirida na vida adulta acarreta numa inércia criativa, onde idéias e expressões já criadas são cada vez mais repetidas, novas visões de mundo não são apresentadas, novas leituras não são estabelecidas e o conjunto de formas e padrões estáticos não são transcendidos. Essa inércia criativa também se encontra refletida na vida artística e conseqüentemente no processo criativo dos atores, limitando as possibilidades expressivas e o potencial criativo dos mesmos.

Centrando no trabalho criativo dos atores, observamos que essa inércia criativa se estabelece porque eles por muitas vezes lançam mão da rigidez da forma. Acabam, então, desprezando a possibilidade dos aspectos lúdicos e da espontaneidade criativa que auxiliam no desenvolvimento do seu potencial criativo e no melhor aproveitamento dos seus recursos corporais. A partir dessa observação, refletimos sobre os modos de realização do teatro de rua e sobre as formas de pensar e viver os elementos da cultura popular no dia-a-dia e nas diversas manifestações populares da cultura brasileira.

Podemos vivenciar os elementos populares da cultura brasileira de diversas formas, pois o termo popular serve para designar um vasto grupo de atividades culturais realizadas pelo povo brasileiro. Dessa mesma forma, no contexto teatral, o termo popular é tão amplo que um fazer teatral pode ser denominado popular e desenvolver-se dentro do contexto da caixa cênica. A vivência e o pensamento popular norteiam as concepções e os comportamentos dos atores, como a relação que estabelecem com o público.

Ao vivenciarmos, dançarmos, observarmos e inquirirmos o Jongo, essa expressão popular brasileira constituída de aspectos identitários, mágico-religiosos e aspectos lúdicos propiciadores de interação entre diferentes pessoas, que fomos levados a olhar para um passado longínquo e reencontrarmos nossos ancestrais africanos que

contribuíram para a formação da cultura brasileira. Dessa forma, contextualizamos o Jongo e fundamentamos a realização de seus movimentos com os atores.

Nesse sentido, falar de movimento no Jongo é falar de corpo, e a medida que falamos de corpo, discorremos sobre estado de espírito, sobre expressões genuínas e profundas que vencem os limites dos corpos e passam a contar histórias, denotando assim o histórico de vida dos jongueiros da atualidade e do passado, posto que tudo está no corpo e é expresso em movimentos, seja a dor, a alegria, a euforia, a embriagues e mesmo as marcas do trabalho realizado no cotidiano.

Ao formularmos as atividades e os jogos teatrais, instruímos os atores com a necessidade de abrirem seus campos de percepção para perceber os sentimentos que permeiam as suas ações nas improvisações e nos jogos teatrais. Essas ações consistem em tornar visível o invisível através da ativação muscular que promove a prontidão corporal, possibilita o envolvimento do corpo inteiro na realização das movimentações e, simultaneamente, torna os atores mais conscientes e atentos para a sua capacidade articular individual na interação com o coletivo.

Ao realizar os movimentos do Jongo, levamos os atores a descobrir formas fluídas, espontâneas e pessoais de se movimentar, evitando a cópia de movimentos apresentados e reorganizando-se dentro de novas proposições de movimentos a partir do Jongo. Também evitamos a contagem numérica e utilizamos a pulsação rítmica como norte para a realização dessas movimentações e, com isso, driblamos a preocupação de seguir uma regra fixa, e evidenciando a percepção rítmica de cada ator.

Depois dessas considerações findaremos a escrita dessa proposta de treinamento popular para atores, porém, evidenciamos que ela possui aspectos que ainda serão amadurecidos em pesquisas futuras, nas quais os elementos do Jongo serão mais explorados juntamente com a inserção de elementos daqueles praticados em outras localidades da Região Sudeste de Brasil. Dessa forma, aspectos de outros jongs serão inseridos em novos jogos que serão desenvolvidos com outros atores em novos processos criativos e novas vivências teatrais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRÉ, Marcos.(Org). **Jongo do Quilombo São José**. RJ, Associação Brasil Mestiço. 2004.
- _____, **Jongos do Brasil**. RJ, Associação Brasil Mestiço. 2006.
- AZEVEDO, Sônia Machado de. **O Papel do Corpo no Corpo do Ator**. 1ª. reimpr. da 2ª. ed. de 2008. SP. Perspectiva. 2009.
- BARBA, Eugenio e SAVARESE, Nicola. **A Arte Secreta do Ator**. Campinas.SP. Hucitec, 1995.
- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. [Trad. Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg, Sergio Coelho e Clóvis Garcia]. 3ª ed. Perspectiva. SP. 2006.
- BOAL, Augusto. **Exercícios e Jogos para o Ator e o Não-ator**. RJ. Civ. Brasileira, 1998.
- BURNIER, Luis Otávio. **A Arte de Ator. Da Técnica a Representação**. SP. UNICAMP, 2001.
- CARREIRA, André. **Teatro de Rua: (Brasil e Argentina nos anos 1980): uma paixão no asfalto**. SP. Aderaldo & Rothschild Editores Ltda, 2007.
- CARVALHO, Enio. **História e Formação do Ator**. SP. Àtica, 1989.
- COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**. SP. Perspectiva, 2002.
- COSTA, Emília Viotti da. **A Abolição**. 8ª. ed. rev. e ampl. São Paulo. UNESP. 2008.
- CHACRA, Sandra. **Natureza e Sentido da Improvisação Teatral**. SP. Perspectiva, 1983.
- FELDENKRAIS, Moshe. **Consciência pelo Movimento**. SP. Summus, 1987.
- FO DÁRIO. **Manual Mínimo do Ator**. SP. SESC Editorial, 1999.
- GANDRA, Edir. **Jongo da Serrinha, da Senzala aos Palcos**. RJ. Giorgio. UNIRIO, 1985.
- GEERTZ, Clifford – **O Saber Local: novos ensinamentos em Antropologia Interpretativa**. RJ, Vozes. 1997.
- _____, **Interpretação das Culturas**. RJ. Guanabara Koogan S.A. 1989.
- GREINER, Crhistine. **O Corpo – Pistas para Estudos Interdisciplinares**. SP. Annablume, 2005.
- GIL, Jose. **Metamorfoses do Corpo**. Lisboa : Relógio D'água Editores, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. [Trad. João P. Monteiro]. 3ª. reimp. da 5ª. ed. de 2001. SP. Perspectiva, 2008.

KUSNET, Eugenio. **Ator e Método**. RJ. INACEN, 1987.

KÜHNER, Maria Helena. **Teatro Popular: Uma Experiência**. RJ. SNT. 1975.

KOUDELA, Ingrid Dormien - **Jogos Teatrais**. 5ª ed. Perspectiva. SP. 2006.

_____, **Teatro e Jogo**. SP. Perspectiva, 1996.

LABAN, Rudolf. **Dança Educativa Moderna**. SP. Ícone, 1990.

_____, **Domínio do Movimento**. SP. Summus Editorial, 1978.

LOPES, Nei. **Novo Dicionário Banto do Brasil**. RJ. Pallas. 2006.

MOREIRA, Romildo. **O Teatro Popular. Um Jeito Cênico de Ser**. PE. 2000.

MUKUNA, wa Kazadi. **Contribuição Bantu na Música Popular Brasileira: Perspectivas Etnomusicológicas**. SP. Terceira Margem. 2006.

OLIVEIRA, Érico José Souza de. **A Roda do Mundo Gira: Um Olhar sobre o Cavalo Marinho Estrela de Ouro (Condado – PE)**. PE. SESC, 2006.

PEIXOTO, Fernando. Apud. CRUCIANE, Fabrizio e FALLETTI, Clélia. **Teatro de Rua**. [Trad. GAARNI, Roberta]. SP. Hucitec, 1999.

PEREZ, Carolina dos S. B. **Juventude, Música e Ancestralidade no Jongo: Som e Sentidos no Processo Identitários**, (dissertação) USP. SP. 2005

PINTO, Benedito Sousa. **O Jongo em São Luiz do Paraitinga**. Correio Folclórico nº 45. Correio Paulistano, SP. 04 de fevereiro de 1959.

RIBEIRO, Maria de Lourdes Borges. **O Jongo**. RJ. Funarte. 1984.

SANTOS, Inaicyrá Falcão dos. **Corpo e Ancestralidade: Uma proposta pluricultural de dança-arte-educação**. 2ª edição. SP. Terceira Margem. 2006.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na Sala de Aula**. [Trad. KOUDELA, Ingrid Dormien]. SP. Perspectiva. 2007.

_____, **Improvisação para o Teatro**. [Trad. KOUDELA, Ingrid Dormien e AMOS, Eduardo José de Almeida]. 5ª ed. SP, Perspectiva. 2005.

_____, **Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin**. [Trad. KOUDELA, Ingrid Dormien]. 2ª ed. SP. Perspectiva. 2006.

_____, **O Jogo Teatral no Livro do Diretor**. [Trad. KOUDELA, Ingrid Dormien e AMOS, Eduardo José de Almeida]. 2ª ed. SP. Perspectiva. 2008.

STANISLAVSKI, Constantin. **Manual do Ator**. 2ª.ed. SP. Martins Fontes. 1997.
_____, **A Construção da Personagem**. RJ. Civilização Brasileira, 1976.
_____, **A Preparação do Ator**. RJ. Civilização Brasileira. 1979.
_____, **A Criação de um Papel**. RJ. Civilização Brasileira. 1987
SIMONARD, Pedro. **A Construção da Tradição no Jongo da Serrinha: Uma Etnografia Visual do seu Processo de Espetacularização**.(tese) UERJ, RJ. 2005.

REFERÊNCIAS VÍDEOGRÁFICAS

FEITICEIROS da Palavra: O Jongo de Tamandaré. Direção: XAVIER, Rubens.
Produção: Associação Cultural Cachuera. (56 min.) cor. SP. 2000.

JONGOS, Calangos e Folias, Música negra memória e poesia. Direção: MATTOS, Hebe e ABREU, Martha. Produção: Universidade Federal Fluminense e NUPEHC – Núcleo de Pesquisa em História Cultural. (45 min.) cor. RJ. 2007.

JONGO na Serrinha. Direção: PAIVA, Beatriz. Produção: UNA Produções. (65 min.) cor. RJ. 2005.

XI FESTIVAL da Cultura Paulista Tradicional. Direção: NEZU, Carlos e SHINTOME, Giovanna. Produção: Abaçai Cultura e Arte e Setor Livre. (70 min.) cor. SP. 2007.