



UNICAMP

DANIEL ALBERTI PEREZ

O Espaço e o Tempo do Ator:  
uma proposta de treinamento  
entre a teatralidade e a performatividade

Campinas

2013





UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ARTES

DANIEL ALBERTI PEREZ

O Espaço e o Tempo do Ator:  
uma proposta de treinamento  
entre a teatralidade e a performatividade

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Artes da Cena, na Área de Concentração: Teatro, Dança e Performance

Orientadora: SUZI FRANKL SPERBER

Este exemplar corresponde à versão final de  
Dissertação defendida pela aluno Daniel Alberti Perez,  
e orientada pela Profa. Dra. Suzi Frankl Sperber.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "f. M. S.", with a long horizontal stroke extending to the right.

---

CAMPINAS  
2013

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Eliane do Nascimento Chagas Mateus - CRB 8/1350

P415e Perez, Daniel Alberti, 1981-  
O espaço e o tempo do ator : uma proposta de treinamento entre a teatralidade e a performatividade / Daniel Alberti Perez. – Campinas, SP : [s.n.], 2013.

Orientador: Suzi Frankl Sperber.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Teatro - Técnica. 2. Representação teatral. 3. Atores. 4. Atores - Estudo e ensino. I. Sperber, Suzi Frankl, 1939-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** The space and time of the actor : a proposal for training between theatricality and preformativity

**Palavras-chave em inglês:**

Theatre - Technique

Theatrical representation

Actors

Actors - Study and teaching

**Área de concentração:** Teatro, Dança e Performance

**Titulação:** Mestre em Artes da Cena

**Banca examinadora:**

Suzi Frankl Sperber [Orientador]

Antônio Luis Dias Januzelli

Ana Cristina Colla

**Data de defesa:** 16-07-2013

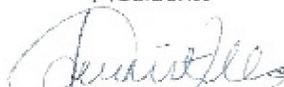
**Programa de Pós-Graduação:** Artes da Cena

**Instituto de Artes**  
**Comissão de Pós-Graduação**

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes da Cena, apresentada pelo  
Mestrando Daniel Alberli Perez - RA 142553 como parte dos requisitos para a  
obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Profa. Dra. Suzi Frankl Sperber  
Presidente



Profa. Dra. Ana Cristina Colla  
Titular



Prof. Dr. Antonio Luiz Dias Januzelli  
Titular



## **Abstract**

This thesis proposes the investigation of a practice to actors that serves to theatrical context and performative context. The searching of procedures that step by step permit an actors' autonomy to they persue their own aesthetics and training way. Therefore, this study has as reference the Coreology, the Viewpoints, the Moving Image and the Theater Games.

## **Resumo**

Essa dissertação propõe a investigação de uma prática para atores, que sirva tanto para o contexto teatral quanto para o performativo. Buscam-se procedimentos que pouco a pouco permitam a autonomia dos atores para que eles possam encontrar seu próprio caminho estético e treinamento. Para tanto, este estudo tem como referência a Coreologia, o *Viewpoints*, o Movimento-Imagem e os Jogos Teatrais.



# SUMÁRIO

<b>1 UNIVERSO</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Janô</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2 Contextualizando</b> .....	<b>6</b>
<b>1.3 O nascimento do ofício do ator</b> .....	<b>8</b>
<b>1.4 O teatro sem lugar</b> .....	<b>11</b>
<b>1.5 O Jogo</b> .....	<b>14</b>
<b>1.6 Pedagogia e práticas do ator</b> .....	<b>15</b>
<b>1.7 Sobre as práticas pedagógicas</b> .....	<b>20</b>
1.7.1 O Treinamento.....	27
1.7.2 Criação.....	34
<b>1.8 Interdisciplinaridade</b> .....	<b>37</b>
<b>1.9 Entre o Tempo e o Espaço</b> .....	<b>38</b>
<b>1.10 Entre o Teatral e o Performativo</b> .....	<b>40</b>
1.10.1 Teatralidade.....	50
1.10.1.1 Sobre o drama contemporâneo.....	51
1.10.2 Performatividade.....	52
1.10.3 Representação e Atuação.....	45
<b>2. QUAL TREINAMENTO?</b> .....	<b>49</b>
<b>2.1 As Escolhas</b> .....	<b>61</b>
2.1.1 O Representante da Teatralidade.....	60
2.1.2 O Representante da Performatividade.....	70
2.1.3 A Ligação dos Sistemas.....	82
<b>3. OS PROCEDIMENTOS</b> .....	<b>89</b>
<b>3.1 Para Saber Antes de Começar</b> .....	<b>90</b>
3.1.1 Questões Pedagógicas.....	91
3.1.2 De onde vieram os exercícios.....	101
<b>3.2 Improvisações Sobre as Coincidências</b> .....	<b>101</b>
3.2.1 O Líder.....	101
3.2.2 Incluindo o Público.....	101
3.2.3 Multiplicando os Líderes.....	102
3.2.4 Todos São Líderes e Ninguém é Líder.....	104
3.2.5 Atenção ao Espaço.....	106
3.2.6 A Forma.....	108

3.2.7 Gestos.....	112
3.2.8 O Tempo .....	115
3.2.9 A Voz.....	116
3.2.10 Funções Cênicas .....	118
3.2.10.1 Aprofundamento da Repetição .....	118
3.2.10.2 Aprofundamento dos Relacionamentos .....	119
3.2.10.3 Personagens .....	120
<b>3.3 Movimento-Imagem - Procedimentos .....</b>	<b>122</b>
3.3.1 Imagens grupais.....	122
3.3.2 Imagens individuais.....	125
<b>3.4 Jogos Teatrais – Procedimentos.....</b>	<b>132</b>
3.4.1 Tornar Presente as Atividades.....	132
3.4.2 Espaço .....	138
3.4.3 Personagem.....	140
3.4.4 Foco .....	142
3.4.5 Lugar – Avançado .....	145
3.4.6 Personagem - Avançado.....	147
3.4.7 Blablação .....	149
3.4.8 Atividade + Lugar + Personagem.....	151
<b>3.5 Junção de Treinamentos .....</b>	<b>153</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>156</b>
<b>5. BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>159</b>

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha maravilhosa orientadora e amiga Suzi Sperber pela atenção, dedicação, escuta e ao amor que tratou toda a orientação feita. Toda prontidão, rigor e abertura para o diálogo foram fundamentais e determinantes para que esse trabalho ocorresse. Agradeço, também, a toda disposição e boa vontade para ajudar ultrapassar os entraves burocráticos que fomos submetidos.

À Shayene, pela paciência, pelas intermináveis conversas que a submeti. Agradeço por todo o carinho, dedicação e tato que teve em todos os momentos importantes que precisei dela. Também agradeço por me manter inspirado.

Aos meus pais, em especial à minha mãe, por toda torcida e pronta ajuda sempre que preciso.

Ao meu diretor e mestre Antônio Januzelli que desde 2002 ilumina meus caminhos teatrais e serve de referência para minha busca artística.

Aos professores do Instituto de Artes que conheci nessa jornada, por cada dia que estive nessa experiência maravilhosa que tem sido o mestrado.



# 1. Universo



Peço licença nesses primeiros parágrafos para escrever em primeira pessoa. Apesar de todo o resto do texto ser escrito em outro tempo verbal seguindo uma maior formalidade da escrita acadêmica, creio ser importante começar com algumas colocações sobre minha experiência que geraram as inquietações que foram ponto de partida para essa pesquisa. E acredito que ficaria um pouco estranho falar de mim como se fosse outra pessoa.

Comecei a fazer teatro aos dezesseis anos de idade, e desde o início, minha preocupação era o processo de trabalho do ator. Quais os exercícios para criar uma cena, quais os exercícios para treinar o ator, para aquecer o ator. Em busca de respostas, passei por várias escolas com pensamentos diferentes sobre o ofício do ator: Recriarte, Teatro Escola Célia Helena, Escola de Arte Dramática, Licenciatura em Artes Cênicas na USP e, agora, mestrado na UNICAMP. Cada uma delas me apresentou facetas diferentes no modo de pensar o processo do ator. Nesse período também passei por diversos outros cursos com brasileiros e estrangeiros com o foco na preparação do ator.

Concomitante às leituras de textos acerca de procedimentos e sistemas de trabalho do ator, durante toda minha trajetória fui um colecionador de procedimentos. Buscava algo que perpassasse as práticas do ator. Partindo dessa ideia, comecei a tentar depreender os elementos mínimos que constituem o trabalho do ator. Comecei a criar listas: quais os elementos do drama; quais as possibilidades de relação com o público, quais as maneiras de usar a música na cena, quais os elementos constitutivos da voz...

Nessa busca por um sistema que desse conta de meu treinamento e criação, tive muitos fracassos. Mas eles me levaram a conclusões importantes em meu percurso. Criaram desvios frutíferos. A primeira tentativa de pesquisa foi criar uma versão simplificada do Método das Ações Físicas. Após duzentas e cinquenta páginas de escrita, descobri que Viola Spolin já havia feito algo muito próximo do que eu buscava, mas com muito mais consistência. Nos meus dezessete anos ao mesmo tempo em que sofria um golpe, me encantava com essa nova descoberta. Estranhei quando descobri que os tais Jogos Teatrais sofriam um certo preconceito no meio teatral paulista, por ser considerado algo como

“Stanislavski para adolescentes”. Mas, sabia que existiam grupos importantes que criavam (ou criaram) peças a partir desses procedimentos. O fato de poder ser utilizado por atores com grande experiência e por não iniciados com a mesma potência me sugeria que aqui poderia existir uma pérola.

Pouco tempo depois, ainda em minha busca pelas partículas mínimas da atuação, cheguei à Coreologia ou estudo do movimento. Era um tipo diferente de partícula. Se nos Jogos Teatrais existia como pedaço mínimo a ação, as circunstâncias dadas, o conflito, o foco, o desenlace, os personagens, na Coreologia falava-se de impulso, movimento, trajetória, progressão espacial, Kinesfera.

Assim como os Jogos Teatrais, a Coreologia também sofria (e sofre) um certo preconceito de algumas pessoas da classe teatral dizendo se tratar de uma técnica para crianças, ou algo superado. Ocorre que, assim como ocorre com os Jogos Teatrais no teatro, existem e existiram grandes artistas que se utilizam de conceitos da coreologia para a criação em dança e dança-teatro (por exemplo, Mary Wigman e Sophie Taeuber-Arp, Kurt Joos, Pina Bausch, Alwin Nikolais, Hanya Holm, William Forsythe, no Brasil, Regina Miranda, Paula Nestorov, Paulo Caldas, João Saldanha, Esther Weissman, Lia Rodrigues, Marcia Rubin e Carlinhos de Jesus, Ciane Fernandes, Eva Schul, Isabel Marques). Mas o que diferia os dois? Nesse primeiro momento, antes dos meus vinte anos, não sabia exatamente, mas algo já me dizia que existia algo a mais em comum nesses dois sistemas.

Quase dez anos depois, conheci o *Viewpoints*, técnica que ficou na moda entre vários criadores entre 2005 e 2010. Anne Bogart (sua criadora) aparecia como tema de diversos artigos, comunicações, iniciações científicas. Conheci seu trabalho indiretamente. Primeiro, estudei com uma professora da USP (Helena Bastos) um modo de trabalho que tinha muito em comum com Bogart, mas, naquele momento, sem ela nunca ter conhecido Bogart. Depois, ao estudar o que a Diretora Americana sistematizou, com o olhar da Coreologia e o olhar de Bastos, tudo ficou muito claro. Faltava muita coisa no *Viewpoints* e pelo Laban é possível encontrar onde estão os buracos dessa interessante técnica. Vou parar essa parte

da história por aqui. Mais para a frente (a partir do segundo capítulo) retomo já escrevendo em 3ª. pessoa falando da pesquisa propriamente dita.

Ao longo dos meus últimos dezesseis anos no teatro, como já foi dito, meu foco de pesquisa sempre foi a prática do ator. Deixo de fora desse mestrado toda a pesquisa sobre voz, estética, dramaturgia como base para a criação do ator, sobre as características sobre a narração como referência de criação do ator, sobre a comicidade, improvisação, sobre o jogo-ensaio (para o qual criei um *game* de computador, para o ator treinar e criar cenas), sobre o teatro solo, formas de construção de personagem, entre outras. Todas essas referências me ajudaram como ponto de partida na busca de um caminho possível para responder o problema proposto nessa pesquisa.

### 1.1 **Janô**

Um dos principais mestres em minha jornada no teatro foi Antônio Januzelli – “Janô”, que, nos últimos doze anos, tem me iluminado com suas questões a respeito do trabalho do ator. Percebi com ele que existem etapas que o ator passa que, independente de sua estética, ele sempre deve passar. Segundo o que eu compreendi, existe o Big Bang, momento em que o ator cria um universo, momento de expansão em que improvisa algo; em seguida, existe o que ele chama de Ator-Historiador, momento em que o ator registra o que aconteceu no Big Bang; depois viria o Ator-Arquiteto, momento em que o ator organiza seus materiais. Essas etapas seriam necessárias para a criação em qualquer trabalho. Pode ser que não aconteçam seguidamente, pode ser que o ator já utilize um repertório criado muito antes, mas em algum momento existiu uma improvisação que entraria no que Januzelli chama de Big Bang.

Percebi que os treinamentos<sup>1</sup> têm uma relação muito forte com esse Big Bang porque visam uma melhora na qualidade dos materiais que depois serão utilizados. Mas acontece que muitos treinamentos deixam marcas muito fortes no corpo do ator interferindo em sua poética. Um bailarino com treinamento de balé tem movimentos característicos que são normalmente identificáveis, assim como acontece com quem faz a técnica de Graham; no teatro, muitos mímicos têm uma estética semelhante. Alunos da escola de Lecoq ou de escolas com os mesmos princípios seguem um tipo de estética identificável. Acontece algo semelhante com os grupos que seguem exercícios propostos por Barba. Mas, com Januzelli, percebi que existem outros treinamentos, outras práticas que disponibilizam o corpo do ator sem marcar um estilo tão fortemente.

Resolvi buscar procedimentos que servissem para potencializar as improvisações no Big Bang. Mas quais procedimentos? O que fazer?

Durante quatro anos, tenho feito experimentos nos cursos e oficinas que ministro para atores de diferentes contextos. Normalmente são atores ou estudantes de teatro. Utilizei exercícios de cursos que fiz como aprendiz, ou de livros que li ou inventados por mim, passei a testar caminhos. Muitas experiências foram falhas, foram exercícios que levavam a coisa nenhuma, exercícios que iam contra os anteriores, exercícios que confundiam mais em vez de clarear algo. Mas com o tempo, foi se moldando uma trajetória eficiente e potente que fomentava a disponibilidade para o ator respeitando o que Januzelli chama de “teatro dos desejos” (expressão que se refere ao teatro que cada um quer fazer). Ao longo desses anos, fui fixando dois caminhos. Um em direção a cenas mais dramáticas e outro em direção a cenas não dramáticas. Não foi à toa que existiram esses dois caminhos. Pela leitura de textos teóricos de diversos autores, compreendi aspectos da história do teatro que levam para dois pontos distintos que determinam o fazer do ator. A partir dessa compreensão, nos primeiros capítulos, tento nortear o leitor pelos caminhos que trilhei para escolher as práticas que foram escolhidas. Passo por uma profusão de autores de realidades bem distintas –

---

<sup>1</sup> Talvez a palavra treinamento não seja a mais adequada, mas ela é utilizada por ser um termo já estabelecido e claro no teatro. Talvez, no lugar de treinamento, fosse mais pertinente utilizar a palavra ‘preparação’, assim como no lugar de processo de treinamento leia-se ‘processo de preparação’.

Koudela, Guénoun, Barba, Diderot, Bogart, Laban, Gadamer, Winnicott, Ferracini, Gumbrecht, Eisenstein, Chekhov, para citar alguns. Todos esses autores em algum ponto se conectam e alguns desses pontos de conexão vão tecendo qual a minha escolha e uma percepção particular sobre o treinamento e o ofício do ator.

É importante deixar claro que os procedimentos escolhidos e expostos no capítulo três não estão apoiados em tipos específicos de espaço, não fomentam a utilização de figurinos, sonoplastia, iluminação e cenários. Pode-se pensar que por isso determina uma estética, mas isso não é verdade. A busca aqui é que, a partir da disponibilidade e porosidade alcançadas pela prática sugerida nessa pesquisa, o ator, na relação com outros elementos de cena, possa responder de forma potente independente do processo que esteja trabalhando. O desafio que atesta a potência desses treinamentos é deixar o ator ter que improvisar sem nada, sem regras, sem elementos de cena, nada. Se ele consegue com coisa nenhuma criar materiais cênicos potentes, com o apoio ou a relação de outros elementos como som, figurino, espaços diferenciados, luz ele sentirá mais facilidade. Por isso o que norteou as escolhas foram procedimentos que, pouco a pouco, possibilitavam ao artista poder improvisar sem o apoio de outros elementos que não sejam o próprio ator.

## **1.2 Contextualizando**

Uma das características do teatro desse início de século XXI, dentre as diversas existentes, é a pluralidade. É possível identificar muitas linguagens, estilos e escolas teatrais completamente divergentes coexistindo no panorama das artes cênicas. Os contextos geográficos, culturais, sociais, políticos, econômicos e institucionais são muito numerosos e influenciam a maneira de se pensar as artes cênicas. A complexidade do teatro recente mereceu diversos estudos aprofundados sobre o tema, alguns deles contraditórios, até.

Mas para cada estética existe um tipo de ator com características específicas. Tendo em vista a gama de possibilidades estéticas cabe perguntar: *que prática poderia ser proposta para essa figura crucial dentro do teatro que pudesse servir a contextos diversos*

*dentro da multiplicidade de opções dentro das artes da cena e que pouco a pouco permitisse uma autonomia para esse artista seguir seu próprio caminho e poder buscar sua própria estética?*

O intuito dessa investigação é, a partir de algumas práticas teatrais já existentes, experimentar uma proposta de trabalho para o ator que o conecte com a realidade teatral atual.

Para começar, neste primeiro capítulo pretende-se contextualizar a pesquisa. São os pressupostos que justificam um estudo dessa natureza. Além disso, estabelecem-se quais são as diretrizes que norteiam a definição da forma do treinamento.

O segundo capítulo tem o foco nas técnicas. É levantado o universo teórico sobre os elementos constituidores desse treinamento.

O terceiro capítulo: chega o momento de descrever as práticas pesquisadas.

No quarto capítulo, é o momento das considerações finais sobre a experiência vivida nessa pesquisa.

Volto à resposta da questão levantada. Antes de respondê-la, é preciso ter em mente que o teatro vive num momento dicotômico. Existem duas forças principais que se contrapõem fortemente e estabelecedoras de um eixo que situa o teatro da atualidade – o Dramático e o Performativo<sup>2</sup>. O primeiro deles existe em maior quantidade, tem o apoio popular e maior financiamento privado; o segundo tem representantes de peso com algumas das melhores peças de nosso tempo, tem o apoio dos especialistas e das leis de incentivo. De alguma forma, toda peça feita atualmente contém elementos que se enquadram dentro desses dois extremos. Sem dúvida, para ter uma proposta de treinamento para o ator que diga respeito a essa realidade, é preciso lidar com essa dicotomia dentro da própria prática.

---

<sup>2</sup> O termo performativo utilizado várias vezes no texto não diz respeito à performance, mas ao conceito de Josette Féral acerca de teatro performativo no qual a noção performatividade está no centro de seu funcionamento.

Será falado sobre o dramático e o performativo mais tarde. Mas como nem sempre houve essa polarização do fazer teatral, pode ser frutífero voltar no tempo e compreender alguns embriões que resultaram nesse contexto atual.

### 1.3 O nascimento do ofício do ator

O entendimento de alguns aspectos estabelecedores do panorama teatral vigente se faz importante como ponto de partida e ambientação da investigação proposta. Compreendendo um tipo de ator necessário no presente, pode-se estruturar um recorte de práticas que respondam, pelo menos em parte, à demanda teatral do século XXI.

Inicialmente, é preciso ter claro que a atuação é um ofício. Isso o teatro já tem como estabelecido. Mas nem sempre foi assim. Em um contexto teatral ocidental, a atuação pensada como ofício só pôde ser legitimada a partir da percepção da dicotomia ator/personagem. Isso porque é na percepção de um caminho entre o ator e o resultado de seu trabalho que se compreende o trabalho ator. Essa virada começa já no século XVIII com a inauguração da era da estética. Em seguida, três autores dão uma importante contribuição – Rémond de Saint-Albine<sup>3</sup>, François Ricoboni<sup>4</sup> e Diderot. Não que antes não existissem atores, mas não existia a profissão ator. A partir desse momento, a arte do teatro se distingue de sua poética. O teatro não é mais a arte de escrever algo para ser representado, mas representar algo que foi escrito. O eixo muda sensivelmente. Essa mudança permite ver o que o ator faz em cena como algo criativo. Segundo Diderot em seu *Paradoxo do Comediante*, o ator só pode se identificar com um personagem se em algum momento ele está distante, se em algum momento ele é outro. Não é possível ocorrer identificação se a personagem e o ator são uma mesma pessoa. A apropriação de papéis apenas pela sensibilidade e a personalidade pessoal de um intérprete<sup>5</sup> se impondo sobre a obra passa a ser considerado antigo e sair de moda; assim, a figura das divas, dos astros e das vedetes passa a cair em decadência no teatro.

---

<sup>3</sup> Autor de *Le Comédien*

<sup>4</sup> Autor de *L'art du théâtre*

<sup>5</sup> Apesar da grande discussão acerca da interpretação/atuação/representação, utiliza-se palavras como intérprete, atuator, e outros termos com sentido semelhante apenas para não tornar o texto repetitivo, tendo em vista que não é o foco a diferença entre esses termos.

Outro aspecto importante para a visão de que o ator tem uma função criativa no teatro é que, além do papel de observador, no século XIX surge o observador de segunda ordem – o observador de si; conceito que, segundo Gumbrecht<sup>6</sup>, teve papel fundamental para a epistemologia dessa mesma época. Esse observador de si se observa no ato da observação. Assim como, a partir desse momento, compreende-se que o espectador não apenas assiste, mas constata que observa o ator e, ao mesmo tempo, se observa nessa ação de observar. O ator, também, por sua vez, age e se observa agindo. Mas, se quem faz a ação é ele mesmo, passa a existir um duplo de ação, o ator age e o personagem age. Um personagem responde a outro personagem enquanto o ator age para os espectadores verem. A partir desse período, existe a percepção de que a ação é dupla.

O espectador, que, como foi dito acima, observa e se observa no ato de observar. Curioso é pensar que o teatro, mais do que ser o lugar onde se vê (pensando em uma das possíveis leituras etimológicas), é o lugar onde se vai para ver. Mais que um gênero literário, é um gênero visionário – espetacular. Apesar da dicotomia que se instalou no teatro desde a percepção da distância entre ator e personagem, a plateia, em um teatro predominantemente dramático, vê um ator que representa um personagem. Os atores representam coisas que não são eles. O ator nega sua realidade substituindo pela realidade de outro ser – o personagem.

Nesse sentido, o ator é tapado pelo personagem. O irreal apaga o real, mas é o real que revela o irreal. As realidades que representam outras são metáforas e, no teatro, dessa mesma forma, o ator é uma metáfora corporificada. Quando se diz que um homem é burro, não se quer dizer que ele é o animal burro, mas que ele tem uma característica do burro. É uma metáfora. O verbo ser (que é o verbo que institui uma realidade) transmuta-se para um quase ser. No momento em que ocorre a metáfora, as duas figuras deixam de ser, o homem deixa de ser o homem, mas o burro também deixa de ser burro. As realidades se anulam e criam uma terceira realidade que não é nem uma (o homem) nem a outra (o burro), mas uma terceira – um homem com uma inteligência que aparenta a inteligência do burro. Com a

---

<sup>6</sup> [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-87752006000200005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-87752006000200005&script=sci_arttext)

anulação das realidades, se criam figuras inexistentes no mundo. As realidades se negam e se destroem produzindo uma irrealidade. Dessa maneira, é preciso que o homem deixe de ser o homem e o personagem deixe de ser o personagem para serem juntos uma terceira coisa híbrida, metafórica. A mente se acostuma com essa realidade mentirosa desse mundo virtual. Nesse sentido, a função do ator seria fazer uma mentira.

Voltando para a função do espectador, o espectador sai de casa para ver o irreal, mais do que isso, vai para viver momentaneamente nesse mundo irreal. Viver é ter que viver no mundo de agora no espaço do aqui. Não existe escolha para isso, sempre estamos presos em nosso corpo em nossa realidade no mundo que estamos. Esse mundo é a prisão perpétua da realidade. Uma realidade regida pelo esforço, seriedade, pesares, fadiga. Para descansar da vida seria necessário existir um outro mundo, outra realidade que estivesse fora das regras da realidade da existência. Esse mundo seria o mundo da irrealidade. Ir para esse mundo só é possível não estando vivo. Não é necessário morrer e cessar a vida, mas suspender a percepção sobre a vida e focar na inexistência ou na existência de um outro.

No teatro, por enquanto dentro dessa lógica que se está tecendo, pode-se dizer que o espectador vai se identificar com o personagem e se integrar à fantasia. O espectador sente, age, ele é imaginariamente o herói. O espectador experimenta sensações, comete ações. Claro que na verdade o espectador não é nada disso, mas sente pelo efeito dessa miragem. É o engano que lhe atribui esses poderes. Isso ocorre sob a proteção do faz de conta, sob a segurança de que é outro e não ele que age e sofre naquela história. A ilusão é um jogo do qual não pode decorrer mal algum, portanto o espectador pode se identificar com essa figura.

Dentro dos dois modelos de identificação descritos por Freud (a identificação histórica e a identificação narcísica) o espectador passa pela principalmente (ainda nesse momento histórico e nesse momento do raciocínio) pela identificação narcísica. É a identificação com o personagem. Segundo Freud, o espectador sofre por, ao mesmo tempo, ser o centro de seu universo e, ao mesmo tempo, perceber sua insignificância perto da vida. Quando ele se identifica com o personagem ele passa a ter importância, passa a ter o sentimento de

grandeza localizado no âmbito do narcisismo. Para o psicanalista, o herói aparece como um eu idealizado. O eu se identifica com o eu ideal – *O espectador*. Cada espectador se identifica com esse *espectador* ideal. Mais para frente inventa-se a figura do encenador que nada mais é do que *O espectador* dotado de superpoderes. O espectador também passa um pouco pela identificação histórica, pois se sente no lugar do ator, quer representar no lugar dele. A identificação histórica é a identificação que o ator sofre. Trata-se de uma apresentação plástica e figurativa de fantasias atualizadas e figuradas pelo gesto. É uma identificação ativa, mimética, representativa ou figurativa. Esse tipo de identificação remete a ações (no sentido dramático do termo). Claro que isso não significa que os atores são históricos assim como nem todos os espectadores são narcisistas, mas apenas que se apoiam nessa dicotomia.

A antiga prática unitária (ator e personagem serem a mesma coisa) passa para um duplo regime. Um jogo do ator e das personagens. A ação feita em cena responde, a partir de então, a duas realidades: a realidade da cena – em que o ator faz algo para ser visto por espectadores; e a realidade da personagem – em que a ação aparece como resposta ao contexto e circunstância da peça. Tudo isso é responsabilidade desse jogo feito pelo ator.

Essa nova visão a respeito do ator é fundamental para, algum tempo depois, poderem florescer estruturas de sistemas e métodos para formar esse ator.

#### **1.4 O teatro sem lugar**

O teatro, no início do século XX, em geral, se colocava como um lugar para o espectador poder imaginar, poder se envolver com uma história. Para isso, exigia-se dos atores uma interpretação natural, imediata, verídica, em conformidade com a natureza da vida. Sonhava-se com cenários móveis que pudessem mudar em cada instante que a cena tivesse que mudar. Sonhava-se também com o abandono da frontalidade e com uma interpretação que considerasse o “desaparecimento” do público (basta lembrar do surgimento do conceito de quarta parede no teatro). Eisenstein, em seu texto *Diderot falou de cinema*, deflagra que, para Diderot, o ideal seria que o espectador pudesse ser uma

pessoa escondida dentro da cena, em meio aos dramas e conflitos das personagens, sem ser notado.

Antes que o teatro conseguisse concretizar esses desejos da época, surge o cinema. Ele se instala no lugar do sonho do teatro. Em pouco tempo, o cinema ganha força e proporciona uma crise no teatro que ainda ressoa nos dias atuais. Qual o sentido do teatro se o cinema tem a capacidade de realizar tudo o que o teatro sonhava com mais recursos e mais possibilidades técnicas?

A partir da percepção das particularidades do evento teatral, ocorrem profundas mudanças nas artes cênicas a fim de, entre outras coisas, encontrar seu lugar. Claro que outros fatores são fundamentais para essa transformação, como o aparecimento da figura do encenador, as novas tecnologias, as filosofias de Artaud e Craig, para citar apenas alguns desses fatores. Mas o foco sai da história e volta-se para os elementos específicos do teatro. Esses elementos específicos são o que o ator de teatro deve buscar. Mas quais seriam eles?

O cinema concretiza o imaginário do espectador nas imagens do filme, mas existe uma diferença fundamental com relação ao que o teatro faz. Como foi dito antes, existe uma distância entre o ator e a personagem, especificado no texto *Paradoxo do Comediante*. Ela também pode ser estendida ao cenário, luz, e outros elementos da cena (O cenário é madeira pintada e ao mesmo tempo é um esplêndido castelo, por exemplo). As imagens no teatro ocorrem como metáfora. O ator é ator e está como personagem. Esse jogo não ocorre no cinema. No cinema a imagem é concretizada e fisicaliza a imagem interior do espectador. Não existe espaço para esse tipo de metáfora. O artista e o personagem são uma mesma coisa. Um reflexo disso são as confusões, que antes também havia no teatro pelo fato de não existir distância entre os personagens e seus intérpretes, que o espectador de cinema faz ao assistir a um filme. Confunde-se o “astro” de cinema com o personagem que ele faz. Os espectadores vão assistir ao filme do Al Pacino, não a história de Tony Montana retratada pelo artista<sup>7</sup>. Nessa indiferença, que une o papel e a identidade imaginária de *star*, o culto ao ator de cinema é potencializado. No teatro, o que diz respeito ao ator, o que atrai é o que

<sup>7</sup> Referência ao filme *Scar Face* interpretado por Al Pacino

está entre o intérprete e a cena, são suas escolhas e não sua identidade (a não ser que sejam atores de novelas, seriados, tanto no Brasil, como nos EUA. Mas, nesse caso são telespectadores vendo teatro e não espectadores de teatro). Assim como interessa que o jogo metaforize o real, ou saber como se lida com materiais na cena.

Outro ponto importante é a questão do encontro. O teatro permite um encontro entre pessoas. Mais do que uma história, o ator vive uma experiência conjunta com os espectadores e outros atores. No cinema se aprecia um filme, é uma fruição solitária. No teatro se compartilha a peça, existe uma troca entre as partes. Essa diferença é importantíssima. Mesmo em um teatro tradicional, o calor da reação da plateia influencia diretamente no evento teatral e a maneira como cada ator joga com suas funções em cena determina mudanças nas respostas de seus colegas e da plateia.

O teatro requer um encontro, uma reunião de espectadores porque é um evento público (tanto que a palavra “público” é usada para designar também a reunião de espectadores). Para Guénoun, a convocação, de forma pública, e a reunião, seja qual for seu objeto é um ato político. A reunião em si, que é uma assembleia, contém todos os germes desenvolvidos, ou não, do político. Não tem a ver necessariamente com o que é representado, mas pela reunião que estabelece, pela representação como evento.

O público de teatro, ao contrário do de cinema, tem uma existência coletiva, é ao menos idealmente, uma comunidade. No cinema a relação do espectador é individual. Assistir a uma obra, sozinho no cinema, é um privilégio, no teatro, uma tristeza e um constrangimento. O público quer se sentir, se ouvir, experimentar seu pertencimento. Os espectadores querem se ver.

Uma assembleia pressupõe uma comunidade consciente de si capaz de decidir seu destino. Existe uma afinidade de origem entre o teatro e a democracia.

Os atores fazem parte de uma fração dessa comunidade; são uma espécie de delegação por eleição. O ator entra na assembleia pelo ato político da representação. Nessa

visão política, o ator é detentor de um poder, ele tem a palavra, ele se distingue da plateia assim como o poder se distingue do povo em uma cidade. Ele é a exterioridade colocada dentro da assembleia. E ele está lá não para fazer política, mas para fazer teatro, para dar a ver. No teatro, mostra-se o invisível por metáforas.

Portanto, o cinema difere particularmente do teatro, pelo caráter solitário do espectador, pela indistinção do personagem com o ator. No teatro o ator tem, por isso, um aspecto valorizado – o contato. O ator deve, utilizando termo de Grotowski, “estar em contato” com seus parceiros de cena e espectadores.

‘Estar em contato’ significava, concomitantemente, perceber o outro e reagir intimamente de acordo com essa percepção; significava também que era no presente, agindo e reagindo no aqui e agora das relações, que se poderia trabalhar com aquilo que dizia respeito ao âmbito da memória, das associações ou das aspirações e desejos. (LIMA, 2005)

## **1.5 O Jogo**

Guénoun, em *O Teatro é Necessário?* (2004) sintetiza o interesse pelo teatro, atualmente, centrado no jogo. Mas existem dois jogos atrelados ao teatro. O primeiro, atrelado à fuga da realidade. É o jogo de criar um mundo irreal como descanso da realidade. Deus fez o homem e o homem fez o futebol. Enquanto se joga, o homem não faz nada a sério. Uma característica do jogo são as regras e são elas que instituem outra realidade sob outras leis. Por meio da diversão e da distração escapa-se do mundo que se vive para um mundo irreal. A ideia de diversão supõe dois termos. Aquilo que diverte a pessoa e aquilo com que a pessoa se diverte. O ator é o personagem e o espectador é imaginariamente convivente do personagem ou o próprio personagem como um eu ideal. Nesse primeiro jogo, brinca-se de estar em outra realidade.

Se antes, ia-se ao teatro principalmente para acompanhar histórias e fugir para uma irrealidade, hoje, vai-se ao teatro ver teatro e ver como os “jogadores do teatro” resolvem aqueles problemas, como teatralizam aqueles textos. Este seria o segundo jogo encrustado no teatro. Claro que existem flashes do primeiro tipo de jogo no ato teatral, mas ele perde

importância na medida em que a teatralização e a dissociação ator/personagem ficam mais evidentes. Não raro, ainda hoje, pessoas com poucos estudos e não acostumadas ao teatro assistem uma primeira peça predominantemente dramática e se envolvem ao ponto de confundirem o personagem com o ator. Mas, nesse segundo tipo de jogo, o espectador experimenta algo que o afeta (ou deveria afetá-lo) e que implica uma tomada de decisões. O ator não se esconde atrás de personagens, mas usa-os (quando existem personagens) para revelar o jogo da cena. Inclusive, a identificação, que outrora era pelo personagem, é, agora, pelo jogador em cena. Todo esse colocar em cena chamado de encenação é o próprio jogo de teatralizar. Nessa nova realidade teatral em que as ficções não são mais o ponto central, exige-se atores para maquinar ilusões (quando necessário) e viver sob uma outra lógica de verdade. O ator, para ser ator, então, necessita ser um jogador.

## **1.6 Pedagogia e práticas do ator**

O jogo é um ponto comum aos eventos teatrais do século XXI. Jogos diferentes e em níveis diferentes, é claro, mas ainda assim, jogos. Mas o que toda essa teoria tem a ver com o ator?

Ocorre que esse viés lúdico do evento teatral estabelece um forte elo com a educação. Compreendendo essa relação entre pedagogia e teatro que acontece por meio do jogo, pode-se encontrar caminhos interessantes para o aprendizado e treinamento do ator.

A educação legitima o jogo como forma de favorecer o desenvolvimento intelectual. O jogo está relacionado ao desenvolvimento do homem desde a fase infantil. Para John Dewey, a fonte primária de toda atividade educativa está nas atividades e atitudes impulsivas e instintivas da criança, por isso, os jogos, brincadeiras, mímicas têm valor educacional por si só. Na relação com o jogo de regras, o participante desenvolve a liberdade pessoal, cria técnicas e habilidades para lidar com o jogo, bem como ocorre no processo com atores.

Há dois processos associados: o jogo assimila a nova experiência e, então, relaciona-se com a experiência de modo a acomodá-la dentro da estrutura cognitiva – jogo para assimilar, imitação para acomodar (KOUDELA, 2002, p. 28).

Segundo Koudela, o jogo está diretamente relacionado com o processo de pensamento e com o desenvolvimento da cognição e a imaginação dramática é um fator chave desse processo, pois ela interioriza os objetos e lhes confere significado. O símbolo elaborado pelo indivíduo pelo jogo possui significado lógico, sensorial e emocional. Por isso a educação teatral constitui o próprio cerne do processo educacional.

*Ao guiar a inclinação natural da criança para a imitação e para o jogo, estamos favorecendo o seu desenvolvimento intelectual* (KOUDELA, 2002, p. 38).

Existe outra tese, que não vê o jogo relativo à imitação, mas como parte do conceito de pulsão de ficção, proposto por Sperber (2009). Corresponde ao que segue.

Desde a infância, o ser humano tem a capacidade de transformar uma experiência em jogo. O jogo dispensa palavras e incorpora símbolos e o imaginário, daí conseguir exprimir de alguma forma o vivido. Ao expressar-se, põe para fora de si a vivência – de forma ainda tosca. Daí a necessidade da repetição, que leva o receptor primeiro deste jogo criativo, que é o próprio emissor, a procurar manifestar-se melhor. Por meio da ação e repetição, ele deixa de ser uma figura passiva e dominada pela experiência. O jogo tem, nesse sentido, uma grande importância, pois permite ao ser humano tornar-se agente de seu conhecimento, formulando imagens, usando símbolos e o imaginário. (cf SPERBER, 2009, p. 67)

O imaginário<sup>8</sup> se expressa principalmente pelo jogo cênico. O imaginário é criativo e corresponde a uma maneira própria de cada um produzir conhecimento através do vivido, ou seja, da experiência, pela busca de um sentido para a memória do evento vivido. (cf SPERBER, 2009, p. 67)

---

<sup>8</sup> Segundo Sperber - ingrediente fundamental na figuração de um evento que se ofereceu para o indivíduo, a partir da captação de um todo feito de aspectos que não eram apenas externos – o real – mas que incidiram em um cerne de percepções e de emoções do indivíduo atingido.

Um jogo pode estar no lugar de um acontecimento que fez a criança sofrer. Substitui o sofrimento (passivo) pela tentativa de interpretação do acontecimento vivido através do jogo (ativo). Os recortes feitos por um interator nomeiam o concreto; ao contrário, o imaginário da criança recorre a corpo, gesto, simbologia e imagem, transformando o vivido, através da cena, do corpo e de poucas palavras, em uma enunciação narrativa embrionária, ou primeira. O jogo repetido tem caráter ritualístico, o que também tem grande importância. (cf SPERBER, 2009, p. 67-8)

O jogo revela que o elemento externo de um acontecimento, passou para o nível pessoal do imaginário, de construção de uma ação segunda, que está no lugar da primeira - real. (cf SPERBER, 2009, p. 68-9)

O imaginário apresenta o acontecido empregando objetos de valor simbólico<sup>9</sup> (ou metafórico? o objeto está no lugar de outro, mas o recurso não é da linguagem<sup>10</sup>). Os diferentes investimentos simbólicos podem ter uma leitura correspondente a símbolos conhecidos pela cultura - ancestrais.

O jogo consiste na mola que organiza e leva à elaboração de acontecimento interno (dor, decepção), permitindo a sua projeção para fora de si. O pivô de tudo é uma ação, um novo evento externo, que condensa os eventos vividos no passado. O impacto da dor, num primeiro momento, leva a uma profunda identificação entre sujeito e evento, entre dor - interna - e acontecimento - externo. (SPERBER, 2009, p. 68)

Elabora-se o conhecimento quando o sujeito, através do imaginário, se desvincula de si e se projeta para fora, nos elementos que se prestam para simbolizar o evento e seus actantes. A figuração efabulada<sup>11</sup> (pelo imaginário) é um evento que dá sentido à ação primeira, porque a contextualiza num universo de simbologia. (SPERBER, 2009, p. 68)

---

<sup>9</sup> “Tanto o imaginário investe objetos ou o que seja com valor simbólico – em certa medida com valor metafórico, visto que tal objeto está no lugar de outro, mas o recurso não é da linguagem – como os diferentes investimentos simbólicos podem ter uma leitura correspondente a símbolos, a saber, no sentido daquilo que, por um princípio de analogia, representa ou substitui outra coisa.” (SPERBER, 2009, p. 68).

<sup>10</sup> É uma das acepções da palavra simbólico: “Verbetes: simbólico: 2. Alegórico; metafórico”.

<sup>11</sup> A efabulação consiste em uma encenação [...] (Sperber, 2009, p. 81) A efabulação tem caráter holístico. “O caráter holístico da efabulação leva as categorias de tempo e espaço a serem re-presentadas de forma sintética, investidas de outra e nova qualidade.” (SPERBER, 2009, p. 71) A efabulação corresponderia a um impulso do ser humano, que o levaria a encenar um evento – graças ao imaginário e mediante a simbolização. (SPERBER, 2009, p. 84)

A efabulação ou criação atribui o novo sentido buscado. Existem dois caminhos opostos segundo Freud: a pulsão de vida e a de morte (claro que existe uma infinidade de nuances entre esses extremos). A predominância da negatividade corresponderia à dificuldade de ressignificação da ação criada pelo imaginário e expressa inicialmente. Essa dificuldade se reflete na busca inquieta de um novo sentido, apalpado durante os exercícios de repetição. (SPERBER, 2009, p. 69)

“O imaginário de cada indivíduo cria um contexto de ação, personagem, relações, projeções do vivido. Projeta o evento historicizável (diacrônico) para fora de si, em um constructo ficcional (e neste momento sincrônico). Esta ficção se estrutura de acordo com certas funções e requer uma série de instrumentos que ultrapassam o que se tem convencionado como discurso. Vai além da palavra (oralidade), de certa forma corporificada; e do corpo, do qual emana uma qualidade do sentir, uma energia, que se manifesta independente ou para além do movimento, isto é, da gestualidade. Vai, sobretudo, além (ou fica aquém) da subjetividade, incluindo outra e trabalhando a relação de ambas com o mundo, dentro do universo que se apresenta como aparente eixo: mais exatamente como espaço relacional. Tudo inserido na mesma efabulação, que precisa de um recurso que indicie a temporalidade transcorrida e vivida e a espacialidade do evento (constituída em verdade de diferentes espaços).

O recurso geralmente usado para esta finalidade é a repetição. A repetição é reveladora do simbólico”<sup>12</sup>. (SPERBER, anotações de aula)

Ela é um jogo representativo, que começa na infância como reação - passiva - a uma dor, mas que termina como conquista - ativa - de resolução da dor, de sua transformação em outra coisa. Ao mesmo tempo em que simboliza, indicia que está havendo um processo, cujo produto só se apresenta através dessa simbolização, manifesta no jogo. No início, o que é apenas uma mera imitação de aspecto (gesto, movimento, expressão etc.), transcende sua dimensão imitativa para outros campos e valores, passando para níveis de sentido correspondentes, inicialmente, a aspectos internos do repetidor. (SPERBER, 2009, p. 70)

O relato exteriorizado passa a ser autônomo, pois poderá ser ouvido e contemplado por qualquer um de modo a transformar um episódio de um outro para inseri-lo no âmbito do

---

<sup>12</sup>. O recurso a símbolos é inconsciente e recorrente em toda classe de indivíduos.

próprio, do eu. Do âmbito de um incognoscível para um sentido; e de um eu para outro eu. (SPERBER, 2009, p. 71)

A ficcionalização é, por isso, possibilidade de transferência. Desloca-se o sujeito. O sujeito primeiro é transformado em objeto, enquanto o objeto, receptor, a pessoa que sofreu o evento primeiro, é convertido em enunciador, um narrador privilegiado, se distanciando do evento e de si mesmo para transformar a dor em sentido através da ficção. O episódico passa a ter valor totalizante e constitui um novo conhecimento. A atribuição de sentido ao evento depende mais de recursos associativos que de repertório. (SPERBER, 2009, p. 71)

Esses recursos associativos estabelecem redes de sentido entre elementos não concomitantes, organizados em torno de um relato de caráter ficcional. No treinamento proposto nesse trabalho, investe-se nos recursos associativos. As práticas descritas aqui têm o sentido de sensibilizar os praticantes para possíveis recursos associativos.

As repercussões são expressas através de jogo, corporeidade e palavras, construção de imagens re-presentáveis, re-presentação ficcional feita de imaginário e simbologia. Trata-se de uma encenação, para a qual não são necessárias as palavras, ou são empregadas poucas palavras. A recepção deficiente pode até afetar a enunciação – quando a interpretação qualifica ou desqualifica o emissor e as manifestações deste emissor - mas não conseguem anular a amplitude virtual de suas manifestações. (SPERBER, 2009, p. 71)

O desenvolvimento humano, psíquico e do conhecimento parece acontecer através do uso, em jogos, em cenas, em efabulações, do imaginário e da simbolização. A necessidade do processo é vinculada a uma necessidade de compreensão. O conhecimento é ponto intermediário e de ligação de aspectos e espaços internos e externos. (SPERBER, 2009, p. 71)

A compreensão do uso virtual em todos os seres humanos de imaginário, simbolização e criação acima esclarecidos explica que a pulsão de ficção – conceito formulado por Sperber – é faculdade virtualmente disponível em todos os seres humanos e explica como e por que o jogo, a encenação estão também disponíveis virtualmente para todos. Na infância é recurso que serve para a expressão do vivido. Mais tarde serão faculdades com outros usos.

Uma pesquisa em teatro, normalmente, ocorre pelo jogo e pelo ato de improvisar sem um destino conhecido, em certa medida aleatoriamente. Não se sabe aonde chegar exatamente. Descobre-se através das pistas que a prática leva à cena. Só depois de se chegar a algum lugar aparecem quais eram as perguntas que estavam implícitas no processo e que até certo momento eram inefáveis. Aliás, também neste sentido é algo que se parece ao procedimento acima descrito, que se presta para a compreensão progressiva de algo que quer ser expresso, mas ainda não tem clareza do que seja.

Fica explícito o poder educacional que pode ter o jogo. Ou antes, o jogo se presta como recurso em busca de expressão e compreensão. O caráter pedagógico será o segundo aspecto que interessa a esse trabalho.

### **1.7 Sobre as práticas pedagógicas**

O evento teatral tem dois momentos definidos que se pode relacionar com a educação. O primeiro é o período anterior à apresentação. O segundo é o ato teatral em si. O ator, no primeiro momento, intervém pedagogicamente sobre si e sobre os outros atores, no segundo momento, ele age sobre si, sobre os outros atores e sobre os espectadores. Ele de certa forma é um pedagogo, mas, mais importante para essa pesquisa é que ele passa por processos pedagógicos. O intérprete necessita passar por processos formativos.

A obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta. O “sujeito” da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. (GADAMER, 2007, p. 155).

Os jogadores se relacionam entre si na experiência estética. Esse jogo os transforma, pois leva a um encontro consigo mesmo. Revela-se a condição ontológica do humano à medida que coloca em jogo a arte teatral tomada desde o horizonte do jogo.

O ator deve aprender a ser um jogador. O momento de encontro com o público é uma relação instável, mas, de certa forma já estabelecida. São relações que foram pensadas antes, no momento anterior à apresentação. Esse momento anterior é quando o ator faz determinadas “coisas” para “estar ator” durante a apresentação. Se o foco dessa pesquisa é moldar uma prática para o ator atual, o momento que vai interessar é esse período anterior à peça – o treinamento.

Esse aprendizado deve modificar o “como” ele age em cena. Por isso, suas ações, a qualidade de sua atenção, posturas, entre outras atitudes no palco devem melhorar. Em cena, ele utiliza atividades e mobiliza conhecimentos que também influenciam sua vida cotidiana. Ele desenvolve, assim, sua própria técnica atoral.

Apesar de o termo “técnica” parecer associado a uma fabricação, aqui, associa-se ao termo “fazer surgir”. “Fabricar” tem mais proximidade com manipular instrumentos. Essa mudança na leitura do termo carrega uma diferença da atitude. Diferentemente da palavra “fabricar”, quando queremos fazer surgir, devemos criar condições para que isso aconteça. Essa diferença de atitude é sutil, mas determinante. No caso de fazer surgir é necessário ouvir o material, estar perceptivo e desarmado o suficiente para dar espaços na criação e para que nesses espaços surjam novas possibilidades. A técnica faz a mediação do ator com o desconhecido.

Segundo Foucault, na antiguidade o acesso à verdade só ocorre com a mudança no modo de ser. Opõe-se ao modelo de verdade cartesiano, no qual é possível encontrar a verdade a partir de uma formulação da razão. A verdade, nesse caso, fica no nível do conhecimento dos objetos.

No pensamento helenístico romano do século I e II, a salvação era um objetivo que tinha como foco a relação consigo visando uma completude do ser. Mas isso não o desvinculava de uma conexão com o outro. Platão afirma que a salvação da Pólis salva o indivíduo, pois, ao se ocupar dos outros, indiretamente está se ocupando de si, seja pela felicidade trazida, seja pela relação de reciprocidade que ocorre como resposta ao se ocupar

dos outros. Ao mesmo tempo, ocupar-se de si reverbera no meio em que se está inserido. Por exemplo, uma pessoa que está feliz e bem consigo mesmo, minimamente, trata bem os que o cercam e interfere beneficentemente no meio. O homem se colocando no centro de seu cuidado deve definir o que ele é e o que ele não é; perceber em que relações está inserido e o que precisa fazer e o que deve evitar. O cuidado consigo próprio, então, não leva a um egoísmo desligado da sociedade, mas faz a pessoa cumprir seus deveres dentro da sociedade respondendo às necessidades que cada relacionamento lhe solicita.

Ao se preocupar consigo a pessoa se ocupa com o que deve ser feito. Levando em conta que esse estudo diz respeito ao ofício do ator, é preciso ter em mente que o ofício do ator exige determinadas ações e sacrifícios. Em todo ofício existem as práticas que são próprias da função. Existe uma forte relação com o que Janô esquematiza como  $H \rightarrow A$  (mais tarde será falado sobre tal esquema). “Aquilo que se faz e que me faz ator”, assim como existem práticas que uma pessoa faz que a torna médico, ou engenheiro, músico...

O cuidado de si, na perspectiva de um ator, pressupõe o que deve ser feito para que se seja ator, para que se sensibilize nas artes da cena. O cuidado de si do ator é constituído pelos fundamentos das ações do ator. Cada ator tem um ator ideal, um ideário de ator. Esse ator virtual utópico que se mantém na mente do ator real tem determinadas qualidades e características que necessitam de práticas específicas. Claro que esse ator ideal vai se modificando com o passar do tempo e com as transformações pelas quais o ator real passa. Nunca o ator real se cola à imagem do ator virtual. Sempre está como referência, porque, ao se transformar nesse cultivo de si, o ator vai tendo outra percepção de mundo e de verdade, seu senso estético e teórico, assim como suas referências práticas se alargam. A técnica seria o que amplia essa percepção de si e do mundo. Nesse sentido, a técnica teatral deve ser relacionada ao fazer surgir e não ao fabricar. Mesmo definidas algumas causas para a criação, o surgimento da cena está sempre em risco de transformação.

Ser ator, nesse sentido, mais que uma profissão, é uma atitude, uma postura diante o mundo e diante de si próprio, é um modo de vida em que, parafraseando as palavras de Foucault, é preciso mudar o olhar, do exterior, dos outros, do mundo para 'si mesmo'.

O cuidado de si implica em uma maneira de estar atento ao que se pensa e o que se passa no pensamento. [...] Também designa algumas ações, ações que são exercidas de si para consigo, ações pelas quais nos assumimos, nos modificamos, nos purificamos, nos transformamos e nos transfiguramos. (FOUCAULT, 2006, p.14 - 15)

Essa atitude é uma tarefa para a vida toda. Buscam-se práticas voltadas para a conversão do olhar para si. Porém, o que permeia toda a mudança é um desejo transformador. Fomenta-se descobertas no sujeito e, para isso, é preciso assumir uma prática que tem função formativa, curativa e terapêutica.

O intérprete, assim como uma flor (aproveitando a metáfora do teatro Nô), deve desabrochar. Mas esse desabrochar se dá ao mesmo tempo para fora e para dentro. Para fora, pois essa abertura e maturação o tornam mais expressivo e apto à criação; para dentro, pois é um aprofundamento de sua percepção ao limite da micro percepção, de seu nível de atenção, reconhecimento e controle sobre os estados<sup>13</sup>.

Ao olhar por essa perspectiva para o trabalho do ator, percebe-se que ele pode estar munido de diversas técnicas e exercícios, mas deve ter como finalidade algo maior que a habilidade conquistada pela execução bem sucedida da técnica. O ofício do ator é transformar-se. Busca-se acessar uma nova camada de observação, abrindo possibilidades de escape das formas corriqueiras de expressão. O “eu” não deve ser entendido nesse olhar pautado na hermenêutica do sujeito como objeto de culto, mas sim, como objeto de trabalho. Cuidar de si vem ao encontro de alguns preceitos morais que o ator carrega consigo que regem que o “correto” é uma preocupação com o outro, com o coletivo, e ainda, com o resultado.

---

<sup>13</sup> Não seria um domínio sobre os estados, pois os estados são sempre momentâneos e o máximo que se pode fazer é, parafraseando Thomas Richards, construir a margem para deixar o rio dos estados correr.

O convívio prazeroso consigo mesmo se mistura às vivências amorosas, em uma conexão ética com o outro que estimula a condição criativa do ser, nunca egoísta. As práticas de si são, nesse sentido, estratégias de resistência ao anulamento do ser, pois, por meio da disciplina do exercício constante contra o hábito, promovem atos afirmativos de liberdade.

Foucault ressalta que um elemento fundamental do cuidado de si é a possibilidade de nos tornarmos o que poderíamos ter sido e nunca fomos, uma vez que existe a possibilidade de se corrigir, de se transformar. Para isso, a pessoa deve impor-se sobre os erros, maus hábitos, deformações, dependências. Pode corresponder a uma forma de expurgar, dominar, liberar-se do mal. Foucault fala que aprender as virtudes é desaprender os vícios, indicando a noção de desaprendizagem. Esse aspecto corretivo está inserido dentro da característica formadora do cuidado de si. Januzelli, com um pensamento semelhante, utiliza muitas vezes o prefixo “des” em seu trabalho quando fala do trabalho do ator. O ator deve desestruturar, desaprender, desconstruir, destituir, “desautomatizar”, desprogramar...

Essa busca formadora carrega a compreensão de corpo como obra e se dá por meio de procedimentos que visam a sua constante modificação física – e, portanto intelectual, sensorial, afetiva, mnemônica – a favor de sua desaprendizagem. O processo acarreta, dessa forma, na transformação da vida em realização artística e, por conseguinte, na afirmação de novos valores estéticos. Um exemplo no teatro de uma prática utilizada num treinamento que dialoga com essa característica formadora do cuidado de si é a *via negativa* de Jerzy Grotowski.

Nessa perspectiva, as ações apareceriam ligadas às memórias pessoais. Como, porém, o processo artístico é uma forma de redescobrir-se a partir de uma corporeidade ancestral, que aproxima o artista do rito – e, justamente, como o rito é ancestral, as ações estão ligadas ao ser, ao ser humano, esse que vem dos primórdios.

As técnicas experimentais de si têm mais relação com uma inquietude do ser do que com alguma “verdade divina”. Pensa-se o desassossego a partir de um caminho sistemático de exercícios de treinamento.

A investigação de Foucault consiste em uma prática social para um melhor viver, assim como a urgência da pedagogia teatral encontra-se como ética de aprendizagem e de transformação do ser na sociedade.

As provocações em um treinamento com esses pressupostos são, para o artista, uma espécie de quebra-cabeça, um jogo em que ele precisa usar a imaginação para completar. Incitado por estímulos externos, ele usa o estímulo para o tornar concreto, sempre de forma pessoal e, conseqüentemente, única.

Existe, aqui, a criação de problemas, uma procura pedagógica de estímulos para o ator que desenvolvam sua criatividade, ativem suas fantasias por meio da disponibilidade para integrar e interagir com os acontecimentos da cena e promovam o encontro de sua linguagem.

O corpo é o suporte e o ator um propositor de percepções transformadoras. Esse corpo encontra o prazer do contato com o próprio corpo, portanto, encontra-se “erotizado”, em permanente transformação, e objeto de sua própria sensação, unindo corpo e mente em um *ato total*. Portanto, a experiência psicofísica do atuante está sempre atrelada à sua história – que carrega algo da história humana - pois nessa linha de investigação, não existem fronteiras entre vida e arte – pelo contrário, as vivências do ator potencializam sua obra.

O treinamento, portanto, visto como ato total envolve a pesquisa das possibilidades do próprio organismo para liberar a resistência do corpo (e a mente faz parte desse corpo!) do artista.

É importante voltar um pouco para a fórmula de Antônio Januzelli que sintetiza as relações do ator com a técnica:

H → A

A partir do que Januzelli chama de “laboratórios dramáticos”, o Homem pode se tornar Ator em um caminho que propicia a reinvenção de si. Essas experiências não precisam estar atreladas ao teatro diretamente. Aqui se incluem vivências do cotidiano que contribuem para uma abertura de percepção para o tipo de teatro que se procura. Não à toa a palavra laboratório é utilizada pelo prático. Existe, no trabalho atoral, uma ligação intrínseca com a alquimia. A relação alquímica do trabalho do ator está no fato de experimentar, misturar e transformar as propriedades de seus próprios estados com o intuito de ultrapassar a borda de seus sentidos. Em relação aos estados mais cotidianos é, metaforicamente, a busca da pedra filosofal para a *transformação de qualquer metal inferior em ouro*, ou *fazer brotar o espírito encerrado na matéria*, ou ainda, *buscar o absoluto*. A experiência aparece para ultrapassar o sentido do “eu”. Nesse aspecto, essa busca da “pedra filosofal” remete à busca do artista pela sabedoria e perfeição. A modificação dessas intensidades permite uma transformação qualitativa de sua percepção.

Em oposição à lógica científica que conhecemos, a qual procede por dedução e eliminação sucessivas, o alquimista cria uma espécie de dispositivo material imutável, na expectativa de um evento químico surgido da purificação extrema da matéria. (BORRIAUD, 2011, p.41)

O ator não “adquire” técnicas, ele se sensibiliza com elas. Ocorre outra relação do ator com o alquimista, pois ele seria um “cientista” mais atrelado, num certo sentido, à lógica da Idade Média – percebe o mundo pelas semelhanças – contrariamente aos cientistas modernos e contemporâneos que percebem o mundo pelas particularidades.

Esse sistema fundamental de pensamento ocidental associado à lógica do cientista moderno/contemporâneo tende a ser excludente (cf SPERBER, 2009, p. 74)<sup>14</sup>. No oriente, semelhante ao que ocorria na Idade Média (levando em conta suas devidas proporções e particularidades), tende a ser includente. O ator, em seu processo de propriocepção e busca por níveis e qualidades de atenção no trabalho sobre si, age no sentido de um desmascaramento e retirada das crostas que o tempo lhe impõe. É uma forma de ir contra os enrijecimentos que o tempo, os costumes cotidianos e os relacionamentos viciados da sociedade lhe impingem. Nessa luta<sup>15</sup> vai ao encontro do que ocorre com a criança, em um tipo de pensamento que

[...] tanto poderia ser excludente quanto includente. Provavelmente seu pensamento tenderia mais para a lógica de correlação (correspondente à lógica oriental, includente) do que para a lógica de identidade (ocidental, excludente). A não excludência explicaria a noção de ciclo incorporada ao pensamento e às suas manifestações. (SPERBER, 2009, p. 74)

Para Januzelli, os “Laboratórios Dramáticos” ocorrem em todo período anterior ao espetáculo. Ele escolhe a palavra laboratório, pois, segundo ele, “lembra operação, corte, experimentação, curiosidade, exame, toque, transformação, mistura, absorção, separação, ruptura, junção; descobertas de mundos presentes, mas velados” (JANUZELLI, 1992, p.51).

### 1.7.1 O Treinamento

Segundo Antônio Januzelli, o momento anterior à peça é dividido em 2 – Treinamento e Ensaio.

Sobre essa divisão Antônio Januzelli diz:

– a primeira circunscreve-se à preparação do seu instrumental cênico, fundamentalmente corpo, voz e emoção

---

<sup>14</sup>. Leia-se Chang Tung-Sun. "A teoria do conhecimento de um filósofo chinês". em Campos, Haroldo de (org.). *Ideograma. Lógica. Poesia. Linguagem*. Textos traduzidos por Heloysa de Lima Dantas. 3ª ed. São Paulo: Edusp, 1994.

<sup>15</sup> Apesar de utilizar a palavra luta que se associa a um movimento de força, aqui está mais relacionado a um processo de abertura de espaço, de permissão de ser (não confundindo com permissividade).

– a segunda refere-se ao ato criativo propriamente dito: a criação de um papel específico em uma encenação (JANUZELLI, p. 1992)

Segundo Janô, os laboratórios dramáticos, na fase de treinamento, existem para afinar e aprimorar o “equipamento” de trabalho – corpo, voz, emoção, concentração, imaginação, sensorialização, auto percepção, percepção do outro, interação, percepção espacial, percepção da realidade e das correntes invisíveis, pulverização dos condicionamentos, diluição dos resquícios de personagens criados anteriormente.

Já os laboratórios dramáticos, na fase de criação, existem para o ator aprofundar-se no conhecimento orgânico do papel e do texto (ou roteiro, ou temas básicos) a ser encenado.

Assim como Januzelli, Grotowski também propunha uma relação alquímica em seus processos criativos. Em seu texto “Da Companhia Teatral à Arte Como Veículo” também divide esse período em dois, chamando o primeiro momento de “ensaio não de todo para o espetáculo” e o segundo de “ensaio para o espetáculo”.

Os atores orientais, assim como as antigas famílias de atores europeus, começam e começavam logo na infância a aprender o que será representado pelo grupo. Essa prática ocorre pela repetição e acumulação de partituras ou de textos. Não existia, nesses casos, outro treinamento a não ser aprender e repetir as partituras.

A necessidade de preparação do ator desligada de sua produção foi firmada em conservatórios e escolas do início do século XX, que tinham institucionalizado o treinamento do ator baseado no ensino de texto e elaboração de papéis. A preparação profissional e a invenção da pedagogia do ator são inovações revolucionárias iniciadas pelas escolas e ateliês que priorizavam a formação do ator independente dos espetáculos. Essa formação levava mais em consideração a psicotécnica (intenções, sentimentos, identificação ou não-identificação dos atores com a personagem, emoções...) guiando o ator a um desejo de se expressar, mesmo sem ter determinado o que vai fazer.

No início, a relação com o texto era o mais importante para a escola francesa. Por isso dedicavam-se mais à imitação, respiração, estudo do texto que ao trabalho de corpo. Podemos citar Pierre Regnier e Louis Jouvet.

Jacques Coupeau, Charles Dullin e Stanislavski se opuseram a esse tipo de formação e propunham treinamentos paralelos de dança, ginástica, esgrima, pantomima, canto, cambalhotas. Eram práticas corporais emprestadas de outras áreas. A técnica baseada na improvisação era voltada principalmente para as necessidades do drama. Os objetivos, o superobjetivo, o “se” mágico, a contra vontade, a linha direta da ação, de Stanislavski têm como pano de fundo uma realidade de ação, personagem e conflito, base do teatro dramático da época.

Nos anos 60, Grotowski re-configurou o termo pré-expressividade, atrelando ao sentido inicial de preparação física o crescimento pessoal destruindo os automatismos da vida cotidiana, a fim de criar outra qualidade de energia do corpo fortalecendo o que a antropologia teatral chama de energia, presença e bios de suas ações, a fim de adquirir uma inteligência física independente dos significados das ações que pretende fazer – o nível pré-expressivo. Neste nível, segundo ele, os corpos não estão ainda expressando nada, mas ao mesmo tempo percebe-se que eles estão disponíveis para atuar em ações e reações precisas. Não é o ator em sua realidade cotidiana nem personagem, pois ainda não está atuando, mas é um intermediário em que o ator está pronto no exato momento da ação.

Esse termo nomeado como “pré-expressividade” talvez não seja o mais apropriado. Esse conceito da antropologia teatral não significa uma ação não expressiva, ou ainda, ação antes da expressão, pois o corpo sempre expressa mesmo na inação, no cotidiano. Mas o que esse termo quer tratar é sobre a disponibilidade que torna o ator apto a afetar-se. É o *conatus* que Espinosa propõe: deixar-se afetar e agir. Januzelli mostra ter uma compreensão semelhante ao afirmar que existe uma camada anterior aos “laboratórios dramáticos” que se liga ao “estar”, assim como à presença.

Essa disponibilidade é um dos elementos buscados no treinamento. Mas o treinamento teatral é mais do que isso. Ele consiste em uma prática executada por um grupo e que se desenvolve independente à montagem de espetáculos. Os exercícios são escolhidos e modificados de acordo com as pretensões do grupo e conforme as necessidades e o andamento de cada integrante. Fala-se, portanto, de um trabalho experimental, laboratorial, na busca de métodos e sistemas, que se fundamenta na ideia da formação do ator. Existe como um espaço no qual o ator alimenta a sua *necessidade do teatro* com dúvidas e inquietações pessoais, um espaço impalpável, além do plano físico para exercitar o autoconhecimento.

Existe uma senda muito particular no processo da aprendizagem humana que possibilita uma experiência de auto-investigação do indivíduo, cuja proposta não se situa na área da terapia, mas sim no domínio do laboratório dramático teatral, e que tem nos jogos, nas improvisações, em exercícios específicos e na atitude reflexiva o seu centro de gravidade. (JANUZELLI, 1992)

Todo esse processo de transformação de si leva tempo. As técnicas, mais do que a aquisição de uma nova habilidade, são estratégias para se confrontar com algo que é seu, se contrapor com a percepção cotidiana para encontrar uma espécie de verdade pela *Alethea* (desvelamento) e conquistar uma nova postura perante si e o mundo. O treinamento é um pensamento, uma filosofia de vida. Ao mudar um hábito corporal, muda-se o pensamento.

Segundo Eugênio Barba, busca-se no treinamento:

[...] corpos [que] ainda não estão expressando algum sentimento, alguma reação; mas ao mesmo tempo percebe-se que eles estão prontos, aptos para atuar, só de olhar. Isto é bios cênico, pré-expressividade, ou seja, uma vida pronta a ser transformada em ações e reações precisas. (BARBA, 1995)

O treinamento está relacionado ao processo de esvaziamento da mente, limpeza dos vícios que povoam o corpo cotidiano, descodificação de padrões cristalizados, para buscar uma disponibilidade física capaz de mergulhar em seu próprio interior e imagens. É o estado em que o ator se encontra aberto para afetar-se e reagir a estímulos. Note-se que Barba

chama esse momento e estado do bios cênico de pré-expressivo, esclarecendo que se trata de “uma vida pronta a ser transformada em ações e reações precisas”.

Aqui o conceito de treinamento não busca atingir determinado resultado. A ideia de “treinar” o ator não se refere ao treinamento como um conjunto de exercícios a serem executados pelo corpo ou pela mente<sup>16</sup>, mas o treinamento como criação de uma cultura do/-no próprio sujeito. Parte-se do pressuposto de que o treinamento é uma formação, um espaço de invenções, descobertas, atravessamentos e transbordamentos que envolvem o sujeito em todas as suas instâncias: uma *buscação*, entendendo que a *busca* não tem finalidade, ela já é uma *ação* em si. O treinamento não se reduz a um exercício físico, ele é processo de integração, transformação e criação “em” (e não para) si. O treinamento dessa proposta não é veículo nem instrumento para atingir algum lugar ou resultado, ele é a “coisa” em si. Aqui, treinar não é adestrar, e sim potencializar.

O objetivo é que o treinamento una o ator à noção de sagrado a partir do questionamento estético da existência. A partir da inquietude inerente ao sujeito, estabeleceu-se a relação desse com o mundo e com as práticas da filosofia, induzindo-o a buscar o *cuidado de si*. Esse seria o princípio fundador da máxima “conhece-te a ti mesmo”.

Cada grupo, cada ator, cada corpo constrói o seu próprio treinamento e esse não é tão somente um trabalho realizado em sala por um período determinado de tempo.

O ambiente onde ocorre o treinamento é muito importante para o ator. Isso porque o princípio do prazer corresponde aqui ao fator de progresso, na medida em que ocorre a elaboração da experiência em simbolização. Ao mesmo tempo, a aceitação plena do que já está inscrito no indivíduo, permite-lhe liberdade para sua atualização, já que não estaria carimbado com o rótulo do não saber, ou da incompetência. Assim seria possível suspender a censura que, externa ou interna, restringe, na etapa de criação, a produção, a “autoria”. A autoria é a criação da cena. Ocorre no período de ensaios, mas o estado que permite que ela ocorra com liberdade é cultivada aqui, no treinamento.

---

<sup>16</sup> Mente faz parte do corpo, aqui a separação é apenas didática para dar ênfase também a processos mentais.

O treinamento é uma busca de estado de tempos de afetar e ser afetado concomitante; e não exercícios executados em um espaço-tempo exato em um agir mecânico. No estado do treinar, pouco importa a execução precisa e exata do exercício ou sua evolução em complexidade. Importa, sim, o uso de trabalhos e exercícios para se atingir um limite, uma borda, criar uma fissura em sua géstica conhecida e cotidiana ou mesmo em seus clichês expressivos artísticos singulares no caso de um ator com experiência.

[...] ao pensar o corpo como uma singularidade que amplia sua potência nos encontros com outras singularidades externas (o outro ou outros) e ao verificar que uma ação física relaciona essas singularidades ou proporciona esses encontros podemos dizer que as bordas e fronteiras entre um suposto interno e um suposto externo se diluem na própria ação física. Ela - a ação - se projeta para fora ao mesmo tempo em que esse fora afetado, atinge e afeta ela mesma. A esse movimento em fluxo espiralado de diferenciação da ação física, a esse diluído-projetado de sujeito e objeto dei o nome de corpo-subjétil. (FERRACINI, 2009)

Esse corpo-subjétil buscado pelo treinamento teria a ação física como ponto inicial de trabalho. Segundo alguns autores, a ação física é qualquer fluxo muscular-nervoso com engajamento psicofísico em conexão com algo externo e que é articulado em relação ao tempo-espaço.

Diferentemente do movimento - que é um deslocamento no espaço que não tem um sentido específico para quem o faz e para quem o vê, ou seja, não é justificado nem contextualizado (deslocamento não contextualizado no espaço) – a ação é um “deslocamento contextualizado no espaço”, que tem um sentido específico para quem o faz e para quem o vê, ou seja, é justificado e contextualizado. O termo deslocamento no espaço aqui aparece entre aspas, pois não se precisa necessariamente ter movimento para que haja uma ação. Com, por exemplo, uma repressão ou negação forçada pode ocorrer um comportamento físico transformador.

Não seria a única função do treinamento a investigação sobre a ação física; a questão do “sentido” atrelado à ação física também faz parte da pesquisa, tendo em vista que, segundo Bonfitto, o “sentido” diz respeito ao processo de conexão entre as dimensões

interior e exterior do ator, desencadeado a partir da execução de suas ações sem prever necessariamente a possibilidade de tradução, mas envolvendo tanto o ator quanto o espectador. Esse “sentido” que conecta o interior com o exterior é disparado por uma intenção que alinha uma relação entre o sujeito e o ambiente, objetos, outros atores, espectadores. Já a intensão também seria um aspecto importante dentro do treinamento, já que se refere à seleção de tais ações.

Desse modo, os processos intencionais adquirem um valor específico, na medida em que nos fazem perceber um caminho, nos mostram a existência de possibilidades que podem estar envolvidas no processo de instauração de sentido. (BONFITTO, 2005)

Em relação a esse caminho, pelo fato de o treinamento conter a ideia de *embodiment* (incorporação), existem dois pontos de partida: no primeiro, o ator trilha o caminho passivo de inculturação (em que absorve e adapta organicamente condutas para incorporar ao seu repertório) conduzindo a variações e matizes do comportamento cotidiano; no segundo, a ideia de aculturação (a utilização de técnicas corporais que propicia uma disposição corporal distinta das usadas na vida cotidiana) para artificializar ou estilizar o comportamento do ator. Baseia-se na distorção da aparência “natural”, a fim de recriá-la sensorialmente manifestando uma *qualidade e uma irradiação energética que é presença pronta a ser transformada em dança ou teatro*. (BARBA, 1995).

Tanto a inculturação quanto a aculturação ativam a presença pronta para atuar, que é base do treinamento. Presença é o estado de percepção atento aos acontecimentos externos e internos, onde a ação realizada vem preenchida dos ajustamentos internos e externos e, por isso, não reproduzida automaticamente.

Além desse aspecto, a abertura para a busca estética do grupo e do indivíduo é outro ponto importante.

Por outro lado, o momento de criação tem um aspecto pedagógico diferente, mas importante, pois busca do intérprete uma investigação sobre si. O objetivo primeiro de uma montagem tem (ou deveria ter) como foco principal a reinvenção do intérprete a partir de

descobertas feitas no processo. Isso aproxima muito o processo criativo do processo educacional, pois em ambos busca-se por vivências que transformem o praticante. Isso se reflete na enorme difusão de cursos e oficinas teatrais. A crescente procura por essas vivências tem cunho não apenas artístico, mas, também, pedagógico.

Tanto um ator quanto um “não ator” pode valer-se de um processo criativo em teatro para o exercício do autoconhecimento e assim modificar sua relação com o teatro e com o mundo.

### 1.7.2 Criação

Cada tipo de teatro pressupõe um ator com determinadas características intrínsecas a essa experiência estética. A maneira de olhar para a cena é fundamental para o intérprete buscar práticas que dizem respeito ao seu projeto como ator. Assim como a ênfase dada nas práticas do ator determina sua estética, a cena implica seu treinamento.

A partir dos elementos ligados ao tipo de teatro que se quer vincular, criam-se conceitos que podem ser generalizados para o entendimento da construção de outras experiências cênicas. Apesar de não ter caráter normativo, essa proposta opera implícita ou explicitamente na criação artística de acordo com o propositor do processo. Desta maneira, caminha-se conscientemente para a busca de uma poética pessoal e/ou a poética de um grupo.

Sobre a criação, Stanislavski afirma: *usamos a técnica consciente de criar o corpo físico de um papel e, com o seu auxílio, alcançamos a criação da vida sub-consciente do espírito do papel* (STANISLAVSKI, 1964, p. 168)

Para Januzelli, um dos aspectos que conecta o treinamento e a criação é o brincar. O ofício do intérprete se caracteriza pela comunicação com o outro, sendo seu objetivo a passagem desse território livre, disponível do “corpo fictício”<sup>17</sup> para “o brincar”. É

---

<sup>17</sup>Termo que Eugenio Barba utiliza para o corpo que se compromete com uma certa ‘área fictícia’ que não representa uma ficção, mas que simula uma espécie de transformação do corpo cotidiano no que ele chama de nível pré-expressivo.

fundamental esta passagem, não apenas para o ator, mas também para o indivíduo durante várias etapas de sua vida. É nessa passagem do “deixar afetar-se” para a “resposta sinestésica” que ele experimenta de maneira diferente o mundo conhecido e re-propõe suas relações com o outro. Só é possível ocorrer o processo de individuação a partir dessa relação. É pela percepção e resposta ao outro e ao meio que se pode encontrar a individualidade e a alteridade, fundamentais para o convívio social.

[...] o espaço potencial entre o bebê e a mãe, entre a criança e a família, entre o indivíduo e a sociedade ou o mundo depende da experiência que conduz à confiança. Pode ser visto como sagrado para o indivíduo, porque é aí que este experimenta o viver criativo (WINNICOTT, 1975 apud JANUZELLI 1992)

O desenvolvimento desse momento criativo, que Stanislavski nomeia de *técnica psicofísica* (STANISLAVSKI, 1964) vem como um dos meios de libertar a criatividade do ator. É ela que ativa o ator e coloca o “estar pronto” da etapa do treinamento em movimento. A disponibilidade proporcionada pelo treinamento inserido no contexto de uma montagem por meio de técnica consciente concretiza os objetivos do ator em cena. Essa é a disponibilidade para o jogo, para “o brincar”, o estado de prontidão (dados pelo primeiro momento do trabalho), inseridos no jogo cênico proposto pela encenação. Cada uma dessas duas etapas tem grande importância, ambas têm relação com o processo artístico e com um processo pedagógico.

A criação seria o “passo dois”, o desdobramento do trabalho sobre si em uma intervenção no “mundo público” (não necessariamente significa uma apresentação). É a preparação para o último elo do evento teatral – o público. Grotowski descreveu três elos que envolvem o evento teatral: o elo-não de todo para o espetáculo (o período de treinamento), o elo-ensaio para o espetáculo (o período de criação) e o elo-espetáculo.

Por mais que o vetor dos “ensaios para o espetáculo” seja em direção a quem veio assistir ao evento, não significa que o ator deve buscar uma aceitação da plateia ou tentar seduzir os espectadores. Mais do que buscar uma relação de “cortezão” com o público,

pode-se aproveitar a chegada do público para se trabalhar sobre si indiretamente. Não é fazer para os espectadores, mas fazer com os espectadores.

Os ensaios não são apenas a preparação para a estreia do espetáculo, são para o ator um terreno em que descobrir a si mesmo, as suas capacidades, as possibilidades de ultrapassar os próprios limites. Os ensaios são uma grande aventura, se se trabalha seriamente. (GROTOWSKI, 1989)

Diferentemente do treinamento, o processo de criação envolve uma técnica que nada mais é do que dispositivos que sugerem caminhos. É onde se canaliza as práticas. Todo o processo de criação é a construção de um saber fazer. Essa produção é um reflexo do que se é. Como o ato da criação é feito por escolhas pessoais que envolvem saberes já conquistados e posturas diante da vida, pode-se dizer que, necessariamente, é uma maneira de materializar em forma o que se é naquele período da vida.

Com relação aos ensaios para o espetáculo, Grotowski afirma:

Procuramos algo que temos só uma ideia inicial, uma certa concepção. Se procuramos com intensidade e conscienciosamente, talvez não encontremos exatamente aquilo, mas poderá aparecer uma outra coisa que pode dar uma direção diversa a todo o trabalho. (GROTOWSKI, 1989)

Qual seria então a diferença entre o treinamento e a criação?

No fundo a linha entre treinamento e criação é muito tênue e essas etapas muitas vezes se confundem. Existe um elo forte entre essas duas etapas. Um momento do treinamento é pertinente à criação, pois são práticas que determinam uma estética, seja por estabelecer convenções, ou por sugerir formas de se abordar uma improvisação, ou pelo recorte em exercícios que envolvem a criatividade; por outro lado, o momento de criação também se relaciona com o treinamento, pois o ator, quando cria, exercita determinados estados e ações que são ligados ao treinamento. Essa linha divisória pode ficar cada vez mais tênue dependendo do projeto artístico. Grotowski afirmou que a diferença está na sede da montagem. Por essa proximidade, a passagem de uma etapa para a outra que não ocorre com o devido cuidado, para não perder o aspecto pedagógico de transformação de si, corre

o risco de levar os atores a buscarem efeitos vazios com pouca profundidade e se perderem em uma busca menos interessante de uma relação cortês com o público. Januzelli acredita que existem particularidades da criação que é impossível não considerar e, por isso, seria também impossível destituir totalmente do momento da criação. Afinal, escolhe-se como vai ocorrer a relação com o público, a disposição da plateia, direcionamentos cênicos e estéticos, entre outras coisas.

Como o foco aqui é o momento de construção desse ator, anterior à criação, quando falamos da criação, não se está visando essa fase de construção da cena, mas esse momento híbrido que é treinamento e criação ao mesmo tempo.

## **1.8 Interdisciplinaridade**

Para escolher as práticas que servirão a essa pesquisa tem-se como aceita a ideia de que se vive em um momento de realidades que coexistem, se entrecruzam, se integram, se assimilam. A globalização promove a passos galopantes contatos e intercâmbios entre práticas culturais diversas; nunca se buscou tanto interfaces, fusões, justaposições e tensões quanto nos dias atuais. Deixando de lado os motivos históricos, socioculturais, tecnológicos e econômicos que produziram esse *status quo*, essa região fronteira remete à confrontação, ao entrelaçamento – um olhar para o campo onde se instaura a fissura é imprescindível. No teatro, compartilhando a cosmovisão vigente, o antigo sentido estático de identidade mudou-se para um repertório de identidades múltiplas. Essa realidade se reflete na proliferação de estéticas e, conseqüentemente, na busca por técnicas que tenham como perspectiva novas formas teatrais.

É preciso ter em mente que a intercultura não se abstém das relações de poder. Parafraseando Jean-Louis Amselle, descolonizar o pensamento não significa dar razão ao colonizado da atualidade contra o colonizador de ontem, mas é instaurar o diálogo, conceber o pensamento como intrinsecamente dialógico, ou seja, interconectado.

Conectando práticas e encontrando uma síntese, não se está mais fazendo nem uma prática nem outra, mas uma terceira, híbrida. Ao mesmo tempo, se alarga limites criativos, pois “da colisão entre dois fatores dados nasce um conceito. [...] Montagem é então conflito” (EISENSTEIN, 1984, p. 40-41).

Focalizando especificamente a possibilidade de respeitar as diferenças e de integrá-las em uma unidade que não as anule. A intercultura vem se configurando como uma nova perspectiva epistemológica, ao mesmo tempo é um objeto de estudo interdisciplinar e transversal, no sentido de tematizar e teorizar a complexidade (para além da pluralidade ou da diversidade) e a ambivalência ou o hibridismo (para além da reciprocidade ou da evolução linear) dos processos de elaboração de significados nas relações intergrupais e intersubjetivas, constituídas de campos identitários em termos de etnias, de gerações, de gênero, de ação social (FLEURI, 2003, p.17).

A colisão de sistemas propõe uma outra forma de prática teatral e conseqüentemente, uma outra poética, outra cosmovisão. Isso em parte explica a gama de estilos, escolas e estéticas teatrais existentes. Além disso, essa colisão de sistemas levanta questões ontológicas a respeito da (re)apresentação, do relacionamento entre gêneros teatrais na encenação.

Portanto, tendo em vista essas percepções, deve-se ter como base mais de uma prática para essa pesquisa e buscar um diálogo/confronto.

### **1.9 Entre o Tempo e o Espaço**

Até agora, o que guiou a resposta da pergunta inicial (*Que prática poderia ser proposta para o ator ou um grupo de atores de teatro que pudesse servir ao contexto múltiplo da atualidade e que pouco a pouco permitisse uma autonomia para esse(s) artista(s) seguir(em) seu próprio caminho e poder(em) buscar sua própria estética?*) foi o ponto de vista do ator, o que ele necessita e como seria a forma desse treinamento. Agora, tendo essa resposta dada, muda-se o rumo. Responde-se a qual realidade estética em que essa proposta deve se pautar. Para tanto, se faz necessário compreender como ocorreu a cisão da visão estética atual.

Na modernidade, supera-se o projeto cartesiano de observador em que ele seria um “excêntrico no mundo” (alguém fora do fenômeno). Essa antiga visão de posição fora do fenômeno seria a condição que legitimaria reivindicar uma objetividade do olhar. Percebeu-se, na modernidade, que existem várias posições fora do fenômeno e cada observador pode reivindicar certa consistência por estar em um ponto de vista distinto.

O olhar do observador que condiciona os parâmetros de observar o fenômeno e assim constituiria o próprio fenômeno. Mas, a partir do momento que o observador percebe que ele constitui com o próprio olhar o fenômeno, ele pode começar a refletir sobre a construção do próprio olhar.

O conceito de modernidade surgiu moldado pela indústria. Nele o ser humano depara-se com um mundo que é produto do próprio agir. Percebe-se que o mundo que esteja fora é o “meu mundo”. Não existe mais nada que está fora. Instalou-se o projeto de transformação do meio. Essa ideia traz em si um olhar temporal, um interesse em mediar os vários pontos de vista em um único ponto. Daí compreende-se a lógica de conflito e desenlace que fez do drama a estética hegemônica e que ainda hoje é um elemento presente em boa parte da produção cultural. Ele contém um princípio que crê na transformação do homem pelos próprios atos, pois as transformações ocorrem a partir da ação que muda as situações em que está envolvido. Acredita-se que é possível mudar a sociedade e torná-la mais justa. Quando não se crê mais nesse projeto de transformação por perceber que esse processo não tem fim e não cumpre com a promessa de melhorar o mundo, mas apenas de rearranjá-lo e quando se percebe a impossibilidade de falar sobre a própria experiência pelo fato de a linguagem não conseguir se relacionar/captar o contato com o mundo, desloca-se o olhar estético para o espaço, representado pelo instante. O “aqui-agora” tem uma sequência temporal implícita, mas é a espacialidade o ponto central. Não se busca conteúdos nem efeitos edificantes, apenas momentos de intensidade. Assim como não se tenta apreender a realidade pela linguagem. Existe um reconhecimento ao não semântico, ou seja, às componentes materiais dos textos literários. A materialidade vai para o primeiro plano por

meio do contato substancial e espacial com as coisas do mundo em busca do contato com o corpo, com o momento vivo que extrapola a própria linguagem.

Se antes, na modernidade, a cultura do sentido centrado no *logos* é a tônica dos textos teatrais em geral, na contemporaneidade, essa visão de mundo perde espaço para a cultura da presença.

Nas culturas de presença, os seres humanos se veem como parte do mundo (de fato, estão no mundo, no espaço com seu corpo). Além de serem materiais, as coisas do mundo têm um sentido inerente (e não apenas um sentido que lhes é conferido por meio da interpretação), e os seres humanos consideram seus corpos como parte integrante da sua existência.

Se o corpo é a autoreferência principal na cultura de presença, então, o espaço que se constitui ao redor dos corpos deve ser a dimensão primordial em que se negociem a relação entre os diferentes seres humanos e as coisas do mundo. É a principal dimensão pela qual a relação entre os corpos humanos se constitui. Segundo Gumbrecht, essa relação pode ser constantemente transformada em violência – ou seja, na ocupação e no bloqueio do espaço pelos corpos – contra outros corpos.

Analisando sob essa perspectiva da cultura de presença estudada por Gumbrecht no livro “A Produção de Presença” (2010) faz todo sentido um tipo de processo que valorize os instantes de intensidade propiciados pela relação entre o corpo e o espaço.

#### 1.10 **Entre o Teatral e o Performativo**

Como foi dito no início, existem diversos estudos divergentes a respeito do teatro contemporâneo, muitas vezes, contraditórios. Um exemplo disso que interessa a este trabalho é a discussão a respeito do drama. Alguns, encabeçados por Hans-Thies Lehmann, estabelecem a morte do drama<sup>18</sup> e utilizam-se do termo pós-dramático para nomear um novo

---

<sup>18</sup> O termo “drama”, utilizado por ele, é mais amplo que apenas peças de cunho dramático, envolvem peças que tenham a fábula e o *logos* como centro da obra.

paradigma para as artes teatrais. Em oposição a esse pensamento, alguns outros pesquisadores, a exemplo de Jean Pierre Sarrazac, defendem que o drama não está morto apenas se adaptou a um novo contexto.

Nessa discussão, o foco está nas práticas teatrais que usurparam do texto a sua centralidade e tiraram a subordinação do espetáculo à literatura, mais que isso, separaram a teatralidade do texto dramático.

### **1.10.1 Teatralidade**

A teatralidade é o que numa representação ou texto é teatral, mas não está contido propriamente no diálogo. É tudo menos o texto dramático. Não que ele não esteja, mas a teatralidade é o texto espacializado, falado por enunciadores, potencializado visual e sonoramente. A teatralidade é o conjunto de todos os signos e sensações colocados em cena que partiram de um argumento escrito. Quer dizer que toda escolha sonora, visual, material dão outros sentidos ao texto.

A teatralidade seria o “como” se coloca em cena, a encenação (ou em espanhol puesta en escena), não à toa que o diretor teatral é conhecido como encenador (ou metteur em scène em francês) (Em algumas outras línguas os termos ficam mais explícitos que no português). A teatralidade é um desdobramento da enunciação configurado no espaço. Tem forte relação com a representação no sentido de que é uma projeção das imagens e dos estados que são as engrenagens ocultas sob os diálogos. Por isso é ligado à lógica dramática (não apenas o drama puro, mas, como já foi explicitado anteriormente, todo texto teatral que tem por excelência a lógica fabular como eixo central). A teatralidade envolve o emprego dos artifícios e técnicas cênicas que substituem e complementam o discurso das figuras que estão em cena. A emergência da figura do encenador como figura responsável pela visualidade cênica do texto no final do século XIX contribui consideravelmente para a

separação do teatro da literatura dramática e para a teatralidade se instalar como um conceito fundamental à arte teatral até os dias atuais.

Só é possível pensar em teatralidade após a separação da ideia de literatura dramática e teatro. Essa percepção foi um avanço indubitável e estabeleceu um novo paradigma para as artes teatrais. Com essa separação é possível reconhecer a impossibilidade de uma relação harmônica entre o que está escrito e o que é feito. O texto em cena sempre institui uma relação de subordinação e compromisso, por mais que a cena se oponha ao que foi escrito. Mas, por outro lado, ter uma referência textual que estabelece um universo pode balizar a busca e dar um norte ao grupo/encenador na criação.

#### **1.10.1.1 Sobre o drama contemporâneo**

Para Hegel, o drama seria o produto conceitual da dialética do épico e do lírico. Ocorre que o teatro ter se libertado do textocentrismo, do logocentrismo e da literatura dramática possibilitou uma renovação do gênero.

Essa mutação do gênero não responde às questões de antigos autores como Tchekov, Strindberg e Ibsen; vemos a fragmentação, a hiperfragmentação da fábula, a desconstrução do diálogo e da personagem, nas obras atuais de dramaturgos como Kane, Fosse ou Koltès. As experimentações com a poesia (simbolismo) e com o romance (naturalismo) hoje dão espaço a explorações de convivência e tensão com cinema, o vídeo, a performance e a dança. A antiga definição do drama não percebe a complexidade do drama atual, pois o gênero está cada vez mais móvel e difuso. A multiplicação das experiências disfarça seus contornos.

Segundo Peter Szondi, após o drama absoluto (forma aristotélica-hegeliana que se apoia no evento interpessoal no presente), existe um período em que existiria uma crise e que vai de Ibsen até Brecht. Existiria, então, uma morte do drama, uma superação do gênero.

Sarrazac crê que não existe uma crise, mas uma mutação do gênero. Prefere chamar o “drama absoluto” de “drama *na* vida” e o período de crise de “drama *da* vida”. O “drama *na* vida” tem como fundamento uma grande reviravolta de destino que passa por uma colisão dramática que ocorre em um começo, meio e um fim correspondente ao momento daqueles personagens. O “drama *da* vida” não ocorre em um dia, mas em toda uma vida. Esse “drama *da* vida” teria uma dramaticidade que se situa no que Sarrazac chama de infradramático e recorre a retrospectões e a processos de montagem para poder ocorrer. O infradramático coloca pouca importância aos eventos, aos conflitos e aos personagens; além disso, também relativiza os eventos, os conflitos são intrasubjetivos e intrapsíquicos, pois o foco é o subjetivo e o cotidiano. A ação dramática aqui é mais passiva.

Como drama significa ação e esse outro drama teria a ação passiva do infradramático como característica, é preciso expandir o conceito de ação olhando pela perspectiva de R. Dupont-Roc e Jean Lallot. Para esses autores, a tradução do grego de práxis para ação não é boa, pois cobriria um campo mais largo que ‘ação’ designando também o que qualifica como ‘estado’ (felicidade, tristeza, medo, angústia). Esse novo paradigma rejeitaria a visão dialética hegeliana do dramático como ultrapassagem do lírico (objetivado) e do épico (subjetivado). Na visão de Sarrazac, as novas dramaturgias procedem por agrupamento, pela junção de elementos refratários uns aos outros — dramáticos, épicos, líricos, argumentativos, etc. Cada elemento se ajusta ao outro — ou, melhor, o transborda — e deste *transbordamento* provém o próprio movimento da obra.

### **1.10.2 Performatividade**

O teatral estaria dentro da cultura de sentido e estaria no campo da teatralidade. Ele abarca uma grande parte do pensamento teatral contemporâneo. Mas é necessário encontrar o representante da cultura de presença.

Lehmann tenta circunscrever o teatro que se enquadraria dentro da cultura de presença. Mas, em primeiro lugar, seguindo a lógica de Josette Féral, Frithwin Wagner-Lippok e outros teóricos, o termo pós-dramático não é feliz. É uma definição negativa que

indica uma superação do dramático. Esse “pós”, seguindo o raciocínio de Cassiano Quilici, se baseia numa ideia de tempo entendido cronologicamente colocando-se como representante de um pretense progresso em relação ao drama, define-se como “contemporâneo”, mas, na realidade, subjaz a uma compreensão superficial do “contemporâneo”. Por mais que o autor não tivesse tido essa intenção, com esse nome fomenta-se um público ávido por novidades. Com um título que institui mais uma mercadoria cultural de “ponta”, “superior” a todas as outras que vieram anteriormente. Um nome que se liga a uma relação temporal com a última estética hegemônica coloca-se a serviço da produção de um tipo de “diferença” que o próprio mercado solicita para manter-se aquecido. Sustenta e é sustentada por uma elite cultural ou social produzindo uma espécie de *aura*, que contamina aqueles que têm acesso a esse “produto”. Mercantiliza-se a cultura, transformando a arte em mero entretenimento de um contemporâneo “da moda”.

Essa definição propõe um território temporal de segurança que delimita o espaço de emergência do novo.

Na ideia de território ressalta-se justamente a sedução do pertencimento e o temor da exclusão. Pertencer aqui a tal contemporaneidade significaria o se ocupar curioso com a multiplicidade mais ou menos dispersiva do seu próprio tempo, garantindo um abrigo e uma filiação ao presente e ao atual, mantendo sempre uma espécie de luta contra os fantasmas do anacronismo e da exclusão cultural. O culto do atual requer a pacificação e a objetivação do passado como aquilo que foi simplesmente superado, agora incapaz de revelar também o que o presente esqueceu ou atrofiou. (QUILICI, 2010, p. 4)

Para poder falar desse teatro não dramático e retirar o aspecto de superação e de novidade artística, o presente trabalho irá se valer do conceito que Féral e Lippok dão – Performatividade.

O termo delimita o teatro que não se utiliza da lógica dramática; é o fenômeno em que a forma se modela a si mesma e se autoexpressa. O performativo é auto-referencial por chamar a atenção aos modos de enunciação. É criador da realidade social de que fala seu conteúdo; nesse sentido, são *constituidoras de realidade*.

No drama existe uma intenção, um caráter, um contexto – um caráter figurativo e uma visão logocêntrica com uma função semiótica. A performatividade está fora da significação codificada. Não existem personagens: apenas instâncias de enunciação. Ela ameaça a substância dramática do teatro e, por outro lado, preserva o cerne do processo teatral. Diferentemente do teatro dramático, a “representação” na performatividade não imita, não “interpreta” uma “presença” existente em um espaço inventado (as circunstâncias dadas), mas se produz um evento no aqui e agora, individual, imprevisível e irrepetível que se instala e confunde os limites de verdade e mentira. Diferentemente do drama que segue uma lógica temporal (por sua estrutura causal e progressista), o performativo estilhaça a visão temporal pela multiplicidade de respostas ocorridas simultaneamente. É, portanto, resultado de fatores espaço-temporais.

### **1.10.3 Representação e Atuação**

*Que diferença faz a visão do teatro ter a perspectiva da teatralidade ou da performatividade?*

Às vezes é preciso dar uma volta relativamente longa para compreender algo próximo. Por isso, para responder essa pergunta, é preciso voltar no tempo um instante para compreender um aspecto do fazer do ator fundamental.

A citação da origem da *mimesis* na Arte Poética é relacionada ao ator. A arte mimética reproduz os gestos, as falas, as ações, mas segundo Aristóteles, não é uma reprodução qualquer, é aplicada à ação humana. Ocorre que, em Aristóteles, ainda não se percebe a diferença entre a ação do ator e a ação do personagem. Assim como não se percebe a diferença entre representar algo que está fora e presentificar algo a partir de referências próprias. Aproveitando o exemplo de Guenoun (2004), não existe distinção entre representar um círculo que se vê e conceber um círculo moldando-o a partir do que se entende como círculo.

Sem essa distinção, não é possível existir uma distância entre ator e personagem, e fica difícil conceber o que o ator faz como profissão e pensar procedimentos para o ator.

Dessa tradição surgem expressões utilizadas ainda hoje que têm a ideia de que o ator é como que “habitado” e metamorfoseado por uma outra pessoa; não é mais ele mesmo, e sim uma força que o leva a agir sob os traços de um outro.

Como foi dito anteriormente, apenas em Diderot, em seu *Paradoxo do Comediante*, vai se perceber essa distância ficcional entre ator e personagem. Não à toa, relativamente pouco tempo depois, surge a primeira sistematização do trabalho do ator com Stanislavski no que, num primeiro momento, chamou-se de Sistema das Forças Motivadas Interiores.

Se antes existia uma ideia que o bom ator era um grande mentiroso (afinal, ele agia e não um outro), nesse momento histórico pós-Diderot o grande ator é aquele que faz de verdade, aquele que torna real o que não existe (existe a apropriação de algo que não é do ator mas que é representado por ele). A arte do ator é aqui a arte da representação.

Em relação à personagem, percebe-se em sua concepção no teatro ocidental um movimento semelhante ao apontado por Mauss. No teatro grego, existe uma noção de máscara, “uma *persona*”, e é através do uso de *pessoa* em gramática que a *persona* adquire pouco a pouco o significado de ser animado e de pessoa, que a personagem teatral passa a ser uma ilusão de pessoa humana.

Assim, aos poucos, o ator vai se relacionando com uma entidade cada vez mais ligada à noção de pessoa, que começa a ganhar um estatuto de entidade psicológica e moral semelhante aos outros homens, entidade, essa, encarregada de produzir no espectador um efeito de *identificação*. O exemplo por excelência dessa concepção de personagem é o personagem do teatro naturalista.

Na concepção da relação entre ator e personagem existem duas entidades distintas, que entram em relação através da representação.

Tendo se estabelecido essa distância entre ator e entidade ficcional, começam a surgir artistas que questionam essa visão de representação. Apenas para exemplificar, Brecht concebia a representação em seu teatro dialético com o ator, que, ao representar, deveria mostrar um distanciamento em relação à personagem, evitando a *mimese*, de modo a deixar claro ao espectador a distância e, como isso, a existência dessas duas entidades. No lugar da catarse, buscava-se provocar no espectador um efeito de distanciamento, com o intuito de conduzir a uma reflexão racional, ao invés de uma assimilação emotiva, em relação ao conteúdo da peça.

Entretanto, pode-se perceber que ainda esse tipo de recusa à ideia de metamorfose pressupõe a existência de duas entidades: ator e personagem. Esse é o modelo de trabalho atoral que se coaduna com os princípios da modernidade, da cultura de sentido e do conceito de teatralidade.

A passagem para o pensamento que representa o teatro contemporâneo e a cultura de presença vai ocorrendo proporcionalmente na medida em que o ponto de vista do ator vai ganhando importância. O “como” ele cria personagens vai se transformando em um “como o ator age”.

A intensão do processo de criação vai mudando para a ação partindo do próprio ator. O processo vai mudar de uma *introjeção* (receber a personagem) para uma *extrojeção* (tirar coisas, figuras suas). O performer<sup>19</sup> vai representar partes de si mesmo e de sua visão de mundo.

O princípio do trabalho do ator passa a girar em redor de um novo centro. Em vez de representar ações de um outro (de uma personagem), o ideal torna-se o fluxo do ser-eu. Agora, o foco é a subjetividade do ator, a personalidade de quem está na cena, cujo

---

<sup>19</sup> Performer nesse trabalho não é aquele que faz performance, mas o próprio ator. Seja no sentido de superar ou ultrapassar limites de um padrão ou de se engajar num espetáculo, um jogo ou um ritual. Implica, segundo Schechner, três operações: o ser/estar (o se comportar); o fazer (atividade de tudo que existe); o mostrar o que faz (dar-se em espetáculo, em mostrar ou se mostrar). Apesar de serem características daquele que faz performance, está inexoravelmente ligado ao teatro por estar ligado ao fazer, o fazer performativo que está presente no teatro mais ou menos encoberto.

desempenho é pura expressão individual, numa vivência em que o importante é o aqui e agora.

O teatro, que era instrumento de mudança da sociedade, passa a fomentar a mudança do ator, para esse, a partir dessa mudança, constituir uma relação diferente com a sociedade na qual está inserido. Compreende-se o porquê do surgimento, a partir da década de sessenta, de tantos grupos com processos de preparação em que a busca por uma transformação de si era o foco central. Assim como se compreende o advento da performance nesse mesmo período.

Se antes existiam somente entidades chamadas de personagens, agora, constroem-se subjetividades em que o corpo aparece como “sujeito da cultura”. O corpo é construído e construtor de cultura aparecendo como *locus* de experiência e reflexão.

O corpo não é mais visto como uma espécie de texto inscrito sobre o qual a realidade social pode ser lida, mas como uma função do “estar-no-mundo”. Assim, o corpo é visto como integrante do processo de construção de subjetividades pela inculturação e aculturação, descritas anteriormente, num movimento contínuo e não como entidades/identidades fixas.

O eu-ficcional fixo da representação é complexificado quantitativamente e qualitativamente. Quantitativamente porque o ator pode ser muitas entidades, e não uma. Qualitativamente porque além do Eu ficcional, passa a existir um Eu-performativo (que coloca a técnica do ator em evidência), um Eu-biográfico (que coloca a história do próprio ator na cena) e um Eu-biológico (que coloca as características humanas do ator no foco, como, por exemplo, a idade, a sexualidade, o gênero). Esse não seria mais um processo de representação, mas de atuação.

## 2. Qual Treinamento?



No primeiro capítulo delimitou-se qual universo deve abarcar esse treinamento e como ele deve ser. Até aqui, sabe-se que tendo como estabelecida uma realidade em que o ofício do ator é legitimado pela diferenciação entre o intérprete e suas ações em cena, responde-se a um tipo de teatro que não visa apenas contar a história, mas compartilhar uma vivência com o público. Para tanto, o foco é experimentar uma prática de treinamento atoral que tenha princípios ligados à lógica do jogo e, portanto, da pedagogia. Esta prática teria como pressuposto o caráter de interdisciplinaridade e responderia a duas lógicas – temporal/dramática e espaço-temporal/performativa.

Deve ser um treinamento que propicie a sensibilização e desenvolvimento lógico, sensorial e emocional do ator. Deve ser facilitador de um esvaziamento do corpo, limpeza dos vícios que povoam o corpo cotidiano, viabilizar uma disponibilidade física capaz de mergulhar em seu próprio interior e imagens. Fomentar o estabelecimento do corpo-subjétil em que o ator se encontre aberto para afetar-se e reagir a estímulos.

A partir da ideia de *embodiment*, deve-se ter previsto trabalhos e exercícios para se atingir um limite, uma borda, criar uma fissura em sua géstica conhecida e cotidiana ou mesmo em seus clichês expressivos artísticos singulares.

Teria a ação física como ponto central, mas também investigaria o sentido com a abertura para o desenvolvimento de uma estética do grupo.

Sobre a criação, deve buscar a passagem do corpo fictício para o brincar e abrir o diálogo entre o intérprete e o meio.

Pela característica da sociedade contemporânea de interdisciplinaridade, deve ser uma proposta de interface, fusão, justaposição e tensão entre métodos/sistemas que sintetizem uma nova prática.

Como já foi dito sobre a variabilidade de formas teatrais contemporâneas, apesar de existir grande quantidade de peças com características que fujam da forma dramática, ainda

se vive sob a égide da cultura dramática<sup>20</sup> e mimética, portanto temporal, pois ainda, num contexto geral, vê-se a prevalência de manifestações artísticas com narrativas lineares. Mas existe uma crescente busca pela criação de obras que fogem desse tipo de teatro. É, por isso, pertinente pensar uma síntese de métodos/sistemas que abarquem esses dois caminhos estéticos (dramático/temporal – não dramático/espacial). Além disso, a escolha deve levar em conta a gigantesca gama de possibilidades teatrais que essas duas linhas comportam. Portanto, essa prática deve ser adaptável a necessidades particulares de atores em contextos diversos, podendo transitar pela fronteira do teatro dramático e do não dramático, do teatro e da dança/performance. Mais do que estabelecer uma estética, aqui o intuito é não hierarquizar nem excluir, mas sim, dar prioridade à flexibilidade de estéticas.

## 2.1 As Escolhas

No treinamento aqui proposto (assim como muitos outros treinamentos e parte significativa de diversas etapas de criação também), a improvisação tem um papel fundamental. A *improvisação* ou o *estado improvisacional* do ator promove o dinamismo entre o imprevisível e o programado, um estado de jogo, desestabilidade do pré-formalizado, visando o domínio da vivacidade do acontecimento teatral. É a improvisação que será a provocação que estimulará o ator. É ela que instituirá o jogo. Mas, antes de prosseguir, é necessário conceituar o que se entende por improvisação.

Segundo Pavis, improvisação é uma “técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e “inventado” no calor da ação”. (Pavis, 2001, p. 205).

Para Sandra Chacra, improvisação é “algo informal, espontâneo, imprevisto, sem preparo prévio, inventado de repente, arranjado às pressas, súbito, desorganizado, aleatório [...] um produto inspirado na própria ocasião e feito sem preparo e remate”.

Está de acordo com o conceito de Lionel Fischer

---

<sup>20</sup> O conceito de Lehmann para dramático inclui todo teatro baseado num texto com fábula, em que a cena teatral serve de suporte a um mundo ficcional.

“Improvisar: fazer arranjar, inventar ou preparar às pressas, de repente (improvisar uma fantasia, improvisar uma mentira); falar, escrever, compor, sem preparação, de improviso (improvisar um discurso)”.

Dessas palavras podemos deduzir no mínimo duas coisas. A primeira: que improvisar requer imaginação (inventar). A segunda: que é inerente ao verbo um sentimento de urgência (preparar às pressas).

Diferente do que possa parecer, improvisar não é uma ação vaga, não é fazer algo partindo do nada e sem nada, não é simplesmente improvisar espontaneamente sem rédeas, não é uma ação completamente livre e privada de critérios. É impossível uma improvisação partir de lugar nenhum, pois mesmo sem um tema ou estímulo específicos, ela parte do próprio improvisador em criação ou da própria circunstância estabelecida na cena improvisada. Cada escolha feita em cena determina as escolhas seguintes.

O objetivo da improvisação é buscar a sua ação e os recursos para alcançar um objetivo/necessidade em cena no equilíbrio entre a espontaneidade manifestada através da imaginação do ator e a artificialidade da forma artística. Ela promove o dinamismo entre o imprevisível e o programado, um estado de jogo, desestabilidade do pré-formalizado, visando o domínio da vivacidade do acontecimento teatral.

A improvisação constitui-se de uma organização aberta da sequência de ações, mas não de uma ação desprovida de limitações: “pode-se fazer tudo, mas não se pode fazer qualquer coisa”. A estrutura da improvisação aponta para o fato de que a improvisação não é uma ação completamente livre e privada de critérios. A improvisação é a arte de responder ao que lhe é dado, de responder às necessidades do momento.

Por isso a improvisação é um estado de percepção e prontidão que integra o ator aos acontecimentos imediatos da cena e o torna apto a distinguir o jogo, o foco, os objetivos e/ou as necessidades do momento e assim interagir ajustadamente. Trata-se, pois, de uma

resposta orgânica e viva na medida em que ocorre de acordo com a integração e a interação do ator e da cena.

A improvisação pode ser compreendida como um modo de habilitar a ação espontânea e adaptativa do ator, uma vez que ela constitui um ambiente que propicia uma ação imediata, sem premeditação, uma ação nascida da interação com o meio. Subsidiase uma ação adequada e ajustada em resposta ao desenvolvimento do jogo da improvisação com os parceiros e com o público.

Agir espontaneamente implica um estado quase imediato de resposta que se é capaz de dar às imposições, aos acontecimentos. Ou seja, o corpo/mente do ator age de acordo com as circunstâncias desenvolvidas no ambiente improvisacional e/ou com os objetivos e/ou ainda com as necessidades imediatas no aqui agora da cena, aspectos que constituem a estrutura da improvisação.

Isso exige e desenvolve a cumplicidade, o foco, as relações entre os atores, o jogo, a disponibilidade, a observação, a percepção, a receptividade, o estado de atenção e a espontaneidade, interação, formas de conexão e a presença, envolvimento e estado de alerta da mente/corpo.

Esses elementos impelem o ator a lançar-se no jogo sógnico, podendo ou não repetir ou criar ações, mas não se fixando em padrões adquiridos como ganhar ou perder. Eles permitem ao ator perceber seus padrões de movimento e de ação e compreender o que está se cristalizando ou mecanizando para, então, destituir os automatismos. O caráter de espontaneidade e momentaneidade da improvisação impele o ator a não se fixar em padrões adquiridos, mas atentar para a dinâmica das relações dos signos corporais na interação e comunicação entre corpo e ambiente.

A partir disso ele pode se atentar para a dinâmica das relações do ator com o jogo e com outros atores. Quer dizer, estabelecer uma relação de aprendizagem entre seu corpo e

o ambiente do jogo. Por isso, esse modo de organização da improvisação discute um modo do corpo estar no espaço.

O ambiente não é o 'outro' para nós. Ele não é uma coleção de coisas que nos encontram. Ele é parte de nosso ser. Ele é o lugar de nossa existência e identidade. Nós não podemos e não existimos fora dele (YUASA, 1987; LAKOFF & JOHNSON, 1999)

A improvisação é também um modo de conhecer e criar um sistema de ação e resposta ao jogo e habilitar o ator a entregar-se ao jogo de cena (disponibilidade e presença cênica).

Compreende-se o corpo não apartado da mente e a experimentação deflagra processos cognitivos de incorporação do conhecimento.

Pode-se dizer que o jogo simula uma situação cênica e exige respostas imediatas e espontâneas do ator, constituindo, assim, uma forma de exercitar a ação espontânea e imediata do ator.

O ator começa a melhorar a articulação entre a sua experiência imediata e as suas ações espontâneas no processo de comunicação cênica. O exercício de jogar aprimora a percepção dilatando as possibilidades de jogo dentro do próprio jogo; permitindo a criação e a percepção das várias possibilidades de situação cênica como, por exemplo, uma disputa, uma burla das regras, um desafio e, neles, as possíveis reações dos jogadores.

Isso ocorre porque, na improvisação, o corpo do ator constitui o eixo de construção da dramaturgia e da comunicação que emergem da relação do corpo com o ambiente. A linguagem utilizada nessa dramaturgia é formada pela organização e fluxo dos signos (ação, pausa, imagem, movimento, gesto, intenção, etc). Ela depende do contexto da ação imediata. Esse contexto é dado pelos estados corporais na sua interação com as possibilidades de ação constituídas pelas possibilidades do jogo da improvisação.

A improvisação lida com as qualidades de ser do homem no mundo, na medida em que permite ampliar esse modo de relação, envolvendo processos cognitivos formulados pela consciência ampliada.

Ampliam-se as qualidades de jogo do ator na medida em que se exploram as regras e as inúmeras formas de jogar. Somam-se a tudo isso o prazer e a alegria, características dessa prática, que provoca e estimula o ator. Por essas razões, a improvisação é e foi recurso muito explorado para o treinamento do ator em vários métodos e pesquisas de linguagem.

Numa reflexão que essa pesquisa gerou, chegou-se em algumas conclusões sobre a improvisação no teatro que poderiam ser apresentadas como parte da conclusão da pesquisa, pois pareceu ser um avanço na percepção desse trabalho sobre o ato de improvisar no teatro e nasceu da reflexão das questões levantadas nessa investigação. É possível que existam outras pessoas que tenham estruturado um pensamento próximo a esse que será exposto nas próximas linhas, ou pensamentos conflitantes e que o tenham estruturado melhor, até. Mas o intuito, aqui, não é fundar um ineditismo divisor de águas dentro do pensamento sobre a improvisação. Apenas quer-se relatar o ponto de vista teórico que nasce de uma reflexão sobre uma prática.

A improvisação tem uma função importante dentro do teatro. Ela é um procedimento que busca novas/diferentes respostas para um fazer. Portanto, pode-se dizer que a improvisação tem algo de experimento. Se o que se quer com essa prática é encontrar outras respostas, ela necessita de uma restrição. É pela restrição que se obriga o improvisador a encontrar novas respostas. Impedir o ator de algo em cena, leva-o a buscar outras maneiras de atingir um objetivo que antes poderia ser atingido com uma atitude padrão.

Acontece a partir de um comando. O comando é a regra que define o que poderá e não poderá ser feito. Dependendo da restrição, ela vai propiciar o florescimento de algo específico. Pode ocorrer delimitando que universo ele deve responder, ou que ele não deve

responder. Se no enunciado da improvisação se delimita o que o ator “tem que”, obriga ao improvisador se adequar a algo pré-definido; nesse caso, o que fica em evidência é o como ficar vinculado a essa lógica. No caso de um enunciado que determina o que o ator “não pode”, obriga o improvisador achar outras formas de fazer algo. Além dessas regras fixas, é possível criar regras móveis. Nesse caso, cria-se uma regra que vincula o ator a algo independente que o força a se adaptar.

Em relação ao sentido da improvisação, é possível direcionar o ator para o campo que deve explorar a partir da particularidade de alguns verbos colocados direta ou indiretamente no enunciado da proposta que servem de disparadores. Por exemplo:

Delimitar, definir, proibir, relacionar, escolher, especificar, justificar, descobrir, transpor, estruturar, desestruturar, utilizar, conectar, descontextualizar, contextualizar, criticar, expandir, simplificar, reduzir; são alguns dos verbos possíveis dentro da condução de uma improvisação. Cada um deles define um recorte que define uma busca distinta.

Para entender o que significa colocar indiretamente um verbo, o exemplo a seguir serve para facilitar o entendimento:

“Nessa improvisação você não pode soltar a mão de seu colega não importa o que aconteça.”

Ou

“Nessa improvisação você não pode perder a elegância perante as ofensas de seu chefe”

Nesses dois exemplos de enunciado, está se usando o verbo proibir escondido na frase.

A próxima característica da improvisação percebida é onde essa restrição age. Ela pode restringir um campo, um elemento ou um relacionamento. Aproveitando o verbo proibir utilizado anteriormente, seguimos com os exemplos:

Restrição de campo – “você não pode falar nesse período de tempo”. O que é mais forte é a restrição de tempo ou de espaço em que acontece uma coisa.

Restrição de elemento – “você não pode usar a fala”. O importante é o “O Que” está sendo proibido.

Restrição de relacionamento – “Você não pode falar em cena quando outro estiver falando” – Aqui se coloca em foco a mobilidade de resposta do improvisador.

Quando a improvisação está ocorrendo, ela pode oscilar entre momentos em que se consegue estar na regra estabelecida (estar na legalidade do jogo) e momentos em que não se consegue estar na regra (estar na ilegalidade do jogo). Em relação aos momentos que se consegue estar na regra, pode-se distinguir duas maneiras diferentes de se estar dentro do acordo pré-estabelecido. Chamou-se, aqui, de – estabelecimento e transição. O estabelecimento refere-se, aqui, ao momento em que algo é instaurado e percebe-se uma unidade em sua existência. A transição refere-se à passagem de um instante em que se tem algo estabelecido para outro momento estabelecido. A transição é a criação do caminho entre os estabelecimentos, estando dentro da regra. É possível que em alguns momentos de transição a cena venha contaminada por situações “ilegais”. Essas transições só poderão ser resgatadas se for possível recriar o caminho dentro da legalidade das regras da cena. Esse pensamento de estabelecimento e transição tem, de certa forma, um parentesco com a ideia de forma e fluxo.

A última característica da improvisação teatral identificada nesse trabalho se refere aos disparadores. Os disparadores são as estruturas que vão gerar a mudança de comportamento dentro dos padrões de resposta do ator. Não é a regra especificamente, mas algo que está dentro da regra. Por exemplo, “crie uma cena em que os atores só podem se

mexer durante o refrão da música”. Aqui o disparador é a música. O disparador pode vir de fora da cena (como o caso da música ou outro elemento que o ator tenha que responder que venha de fora) ou vir de dentro (uma delimitação interna ou uma relação estabelecida com alguém de dentro).

O foco nessa pesquisa é um processo pedagógico e definiu-se que o jogo seria um ótimo propulsor de transformações do performer. Por isso, faz todo sentido ter certa a improvisação como princípio. Tem-se, como referência para a exploração desse procedimento, a lógica do jogo de regras.

O jogo de regras ocupa o último estágio do desenvolvimento simbólico da criança (mais ou menos entre 7 e 12 anos). Esse tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, RPG, etc.). No jogo de regras propõe-se um problema a ser solucionado, um objetivo do qual o improvisador deve se ocupar e que determina as obrigações que devem ser feitas. Caracteriza-se, assim, pela existência de um conjunto de leis que determinam a maneira de se comportar do jogador. O jogo só pode acontecer se todos estiverem sustentando aquela realidade, respeitando aquelas regras específicas. Quando isso não ocorre, o jogo deixa de acontecer ou o jogador é penalizado. Pode existir alguma espécie de competição e uma lógica de cooperação entre os participantes. Pressupõe a existência de parceiros e tem um caráter eminentemente social.

Suas características têm grande valor pedagógico, sendo muito utilizado em processos educativos. Isso porque o jogo de regras é: motivador; prazeroso; propicia a realização de um esforço espontâneo e voluntário para atingir um objetivo; mobiliza esquemas mentais – estimulando o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; integra várias dimensões da personalidade – afetiva, social, motora e cognitiva; favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades.

Por esses motivos apresentados acima, escolheu-se dois sistemas que são colocados num espaço de convivência e tensão: um sistema de movimentos voltado para a criação de

material cênico, mais ligado a dança e a performance e outro sistema de criação dramático com uma lógica temporal. Uma das práticas se baseou principalmente na lógica do *Viewpoints* (filosofia de movimento traduzida em uma técnica para treinamento de performance e criação de movimento no palco desenvolvida por Anne Bogart) e outra se baseou nos Jogos Teatrais (sistema de Improvisação desenvolvido por Viola Spolin).

O primeiro oferece caminhos que permitem, ao ator, a vivência de possibilidades cênicas entre corpo e ambiente – o *Viewpoints* desenvolve a percepção, a memória, a atenção, a escuta, a sensibilização e o estado de prontidão para a ação no momento presente. Já os Jogos Teatrais de Spolin utilizam fundamentos do jogo de regras, das características do drama e do Método das Ações Físicas de Stanislavski para abrir espaço para a espontaneidade, estimular a criatividade, descobrir possibilidades expressivas do corpo.

Por mais que existam experiências bem sucedidas da utilização dos Jogos Teatrais no contexto do épico e do lírico, por exemplo, ainda assim é muito atrelado a um contexto logocêntrico, figurativo e representativo (mesmo não sendo dramático). Por outro lado, a prática do *Viewpoints* nasce do contexto da dança e da performance, e não se coaduna normalmente com o universo representativo, muito menos com o dramático; por mais que possam existir práticas que o aproximem desse universo, a lógica das ações e de personagens não estão pressupostas.

Ambas as abordagens são abertas para adaptações e evoluções dentro de contextos distintos, sendo utilizados para preparação e sensibilização de grupos de artistas.

É importante ficar claro que não se utilizará puramente os Jogos Teatrais e o *Viewpoints*, mas sua lógica, seus princípios. Várias práticas vieram de Spolin e Bogart, mas também outros autores que dialogam com essas sistemáticas.

### 2.1.1 O Representante da Teatralidade

Segundo Ingrid Koudela, o teatro é abordado a partir de rituais de diferentes culturas e tempos e o jogo é conceituado a partir das fases da evolução genética do ser humano e entendido como estímulo para aprendizagem, propiciando desenvolvimento da criatividade, em direção à educação estética e práxis artística. Nesse sentido, os jogos teatrais vêm com o intuito de propor, passo a passo, para crianças, adolescentes e adultos, experiências em teatro com foco nas estruturas da linguagem, por meio de um fazer artesanal e da criatividade no jogo teatral. Ancorado no jogo de regras tradicional, patrimônio de todas as culturas em todos os tempos históricos, reúne princípios de trabalho teatral passíveis de serem apropriados por indivíduos das mais diferentes origens sociais e culturais.

Nesse tipo de processo efetiva-se a passagem do jogo dramático subjetivo para a realidade objetiva do palco. A passagem do jogo de faz-de-conta para o jogo teatral pode ser comparada com a transformação do jogo simbólico no jogo de regras. Em oposição à assimilação pura da realidade ao eu, o jogo teatral propõe um esforço de acomodação através da solução de problemas de atuação. Viola Spolin enfatiza a função educacional do jogo teatral, de certa forma, herdeiro do jogo tradicional, pois esse é um jogo de regras, na classificação epistemológica de Piaget. O fato de os desafios cênicos formulados por Spolin serem apresentados como jogos com regras, permite que os alunos se apropriem de conceitos teatrais, prazerosamente. A consciência do “se mágico” (proposto por Stanislavski) é gradativamente trabalhada em direção à articulação da linguagem artística do teatro. Além disso, assegura a oportunidade para uma interação ativa, espontânea e verdadeira por parte de todos. A disciplina à regra cede à sua superação no universo simbólico do jogo teatral. Segundo Neva L. Boyd, *o jogo é psicologicamente diferente em grau, mas não em categoria, da atuação dramática. A capacidade de criar uma situação imaginativamente e fazer um papel é uma experiência maravilhosa, é como uma espécie de descanso do cotidiano que damos ao nosso eu, ou as férias da rotina de todo dia. Observamos que essa liberdade psicológica cria uma condição na qual tensão e conflito são dissolvidos, e as potencialidades são liberadas no esforço espontâneo de satisfazer as demandas da situação.*

### **2.1.1.1 Possibilidades Múltiplas**

As possibilidades múltiplas dos jogos teatrais, direcionadas pelo contexto do grupo de jogadores e pela abordagem crítica utilizada durante as avaliações, sugerem que ao mesmo tempo em que regula a atividade, tem significado de descoberta prática dos limites do indivíduo. Traz nela mesma a possibilidade da superação desses limites. O ator passa a ser o pedagogo de sua própria educação.

No processo de construção da linguagem, o jogador combina sua imaginação criadora com a prática e a consciência na observação de regras de jogo. Além de ser capaz de garantir o prazer e a ludicidade, os jogos teatrais estimulam as ações criadoras. Com ele percebe-se, aos poucos, os jogadores lidando com novas situações, trabalhando em equipe e aceitando, negociando e sugerindo novas regras de jogo. O fazer artístico é concebido como uma relação de trabalho. A partir daí, segundo Spolin, pode haver a substituição do tão mitificado conceito de talento pela consciência do processo de criação. A disponibilidade para a experiência e o caráter coletivo do trabalho são pontos centrais no processo de aprendizagem.

O jogo não permite que ocorram soluções fáceis ou falsas por tensões no processo de aprendizagem. Constitui um modo objetivo e sistemático que pode resgatar a prontidão necessária na educação e ainda despertar as habilidades expressivas e comunicativas requisitadas pelo teatro. É por meio do envolvimento criado pela relação do jogo que o participante encontra uma liberdade pessoal dentro do limite de regras estabelecidas. Pode buscar técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. Diverte-se ao máximo recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer.

### **2.1.1.2 Crise e Soluções**

O jogador é livre para alcançar seu objetivo da maneira que escolher. Ele tem, de alguma forma, que solucionar todas as crises que o jogo possa apresentar. Desde que obedeça às regras do jogo, ele pode fazer o que lhe vier à cabeça. Por meio do jogo e de soluções de problemas, técnicas teatrais, disciplinas e convenções são absorvidas organicamente, naturalmente e sem esforço pelos alunos. À medida que cultiva essas habilidades, ele se percebe como um jogador criativo.

Envolvendo-se com a estrutura e concentrando-se na solução de um problema diferente em cada exercício, abandonam-se, gradualmente, os comportamentos mecânicos, emoções, etc., para agir no palco, livre e naturalmente, especializado em técnicas improvisacionais e preparados para assumir quaisquer papéis em peças escritas.

O jogo propõe um problema a ser solucionado – um ponto objetivo com o qual cada indivíduo deve se envolver. Deve haver acordo de grupo sobre as regras do jogo e interação que se dirige em direção ao objetivo para que o jogo possa acontecer. A atuação, assim como no jogo, está intrinsecamente ligada a todas as outras pessoas na complexidade da forma de arte. O teatro improvisacional requer relacionamento de grupo muito intenso, pois é a partir do acordo e da atuação em grupo que emerge o material para as cenas e peças. No processo de construção de linguagem os jogadores estabelecem com seus pares uma relação de trabalho, combinando a imaginação com a prática e a consciência na observação das regras do jogo teatral.

Estabelece-se uma atividade de grupo gerando uma competição natural que propicia tensão e relaxamento (expectativa e diversão) de forma a manter o indivíduo intacto enquanto joga. É a estimulação crescente que aparece na medida em que os problemas são resolvidos e que outros mais desafiantes lhe são colocados. Os companheiros de jogo são necessários e bem recebidos. Essa competição natural pode se tornar um processo para maior penetração no ambiente.

O aparecimento e dissolução infinitos de problemas desenvolvem uma visão (percepção) cada vez maior com cada novo conjunto de circunstâncias.

Para continuar o jogo, a competição natural deve existir onde cada indivíduo tiver que empregar maior energia para solucionar consecutivamente problemas cada vez mais complicados. Esses podem ser solucionados trabalhando harmoniosamente com outros para aumentar o esforço ou trabalho de grupo. O mais importante é o processo.

O crescimento artístico desenvolve-se com o reconhecimento e a percepção do mundo e de nós mesmos dentro dele. A capacidade pessoal para se envolver com os problemas do jogo e o esforço despendido para lidar com os múltiplos estímulos que ele provoca, determinam a extensão desse crescimento. Tal crescimento ocorrerá encaminhado pelo próprio jogo. O objetivo no qual o jogador deve constantemente se concentrar e para o qual toda a ação deve ser dirigida provoca espontaneidade. Na ação, a espontaneidade e a liberdade pessoal são liberadas, e a pessoa é física, intelectual e intuitivamente despertada. Isso estimula o ator a transcender a si mesmo – ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo os percalços de seu processo.

Todas as partes do indivíduo funcionam juntas em unidade dentro da estrutura do jogo. Dessa experiência integrada, surge o indivíduo engajado dentro do ambiente, e aparece o apoio e a confiança que permitem ao indivíduo abrir-se e desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo. Além disso, a aceitação de todas as limitações impostas possibilita o aparecimento da cena.

### **2.1.1.3 Regra e Liberdade**

Como já foi dito anteriormente, o sistema de jogos teatrais se fundamenta no jogo regado, sendo que as regras estabelecidas têm por único objetivo libertar a espontaneidade. Não existe uma autoridade de fora se impondo aos jogadores, dizendo-lhes o que fazer, quando e como. Cada um livremente escolhe a autodisciplina ao aceitar as regras do jogo e acatar as decisões de grupo. Sem alguém para induzir sua atividade, o jogador pode, então, concentrar toda sua energia no problema e aprender aquilo que veio aprender. Os jogos são sociais, baseados em problemas a serem solucionados. O problema a ser solucionado é o objeto do jogo. Através do processo de solução de problemas, ele conquista o conhecimento

de teatro. As regras do jogo incluem o objeto (foco), a estrutura (Onde, Quem, O quê) e mais o acordo de grupo.

O acordo do grupo que joga em torno da estrutura dramática – lugar, papéis/personagens e ação – constitui o ponto de partida. Aliam-se a essa estrutura os outros três dispositivos que sintetizam a especificidade do sistema – foco, instrução e avaliação. O foco atribuído pelo coordenador é o mais importante; designa um aspecto específico – objeto, pessoa, espaço, tipo de relação, ação, parte do corpo utilizada, a área de jogo – sobre o qual o jogador fixa sua atenção. Graças a isso, a experiência teatral pode ser, por assim dizer, retomada em segmentos apreensíveis. O segundo é a instrução, ou seja, a retomada do foco pelo coordenador, a cada vez que isso se faz necessário. Em terceiro lugar aparece a avaliação efetuada pela plateia composta por uma parcela do próprio grupo, em alternância com a parcela de jogadores. Na medida em que se visa o desenvolvimento da capacidade de jogo numa ótica de aperfeiçoamento da comunicação teatral, tem na apreciação da plateia um importante fator para o desenvolvimento dos participantes. Recusando apreciações vagas e de cunho subjetivo, esse procedimento marcado pela preocupação com a objetividade da comunicação, entre quem faz e quem assiste, leva a avaliação do jogo a uma verificação se o foco estabelecido foi ou não atingido. Um parâmetro concreto de aferição é colocado à disposição dos participantes; a apreensão do fenômeno teatral é, portanto, possibilitado mediante um conjunto de regras articuladas entre si.

O foco (ou ponto de concentração - POC) é, ao mesmo tempo, um catalisador para o jogo e uma forma de criar unidade orgânica na improvisação. Segundo Spolin, através do foco do ator, o teatro, que constitui uma forma de arte complexa, pode ser isolado em segmentos para que sejam completamente explorados. Utilizando metáfora frequente nos escritos de Spolin, o foco é a *“bola com a qual todos participam do jogo”*. O foco é um problema técnico, às vezes, um problema duplo, que mantém os nossos mecanismos de censura ocupados fazendo com que a espontaneidade aconteça sem querer. Cada enunciado dado pelo foco é um problema essencial para a atuação que pode ser solucionado pelos jogadores. A mente ocupada no foco permite que o jogador fique liberto para a

resposta plena, sem censura, orgânica, diante dos muitos estímulos e fenômenos em constante mutação que entram ou emergem durante o jogo. Toda dispersão que possa ocorrer é absorvida pelo foco e a resposta espontânea se torna uma probabilidade. O foco é identificado com concentração. Essa não é sinônimo de introjeção mental ou fixação em um ponto x, mas equivale a fazer aparecer alguma coisa no palco. A concentração tem ligação efetiva com o nível físico (sensorial). A relação com o físico determina uma alteração no ritmo da representação. Resulta, daí, um detalhamento na realidade representada.

À capacidade dos jogadores de tornarem visíveis, a partir do corpo, para os observadores do jogo teatral objetos, ações, papéis – sem o uso de qualquer suporte material (figurinos, adereços, cenografia, etc) – dá-se o nome de fisicalização. Isso permite ao educando *descobrir as possibilidades expressivas do seu corpo e compreender o princípio semiótico da linguagem teatral* (SPOLIN, 2000). A fisicalização propicia ao aluno uma experiência pessoal concreta. Seu desenvolvimento posterior depende e dá ao professor e ao aluno um vocabulário de trabalho necessário para um relacionamento objetivo.

Os termos Onde, Quem e O quê são usados no sistema em substituição aos termos teatrais “cenário”, “personagem” e “ação cênica”.

A plateia é parte concreta do treinamento teatral por meio dos jogos. Nos jogos teatrais, assim como no teatro, o ator não deve esquecer seu público. É ele quem dá significação ao espetáculo. Pela relação que necessariamente se estabelece num contexto de jogos teatrais, compreende-se o papel dos espectadores, o ator adquire liberdade e relaxamento sem querer se exibir, pois o aluno-ator começa a ver os membros da plateia não como juizes ou censores ou mesmo como amigos encantados, mas como um grupo com o qual ele está compartilhando uma experiência. Quando o público é entendido como uma parte orgânica da experiência teatral, o improvisador ganha um sentido de responsabilidade para com esses espectadores, sem tensão. O observador torna-se parte da experiência. Essa relação se estabelece desde o primeiro dia de trabalho. Todos os jogadores revezam o

papel de ator e plateia, o que aprofunda a experiência estética dos participantes. Ao mesmo tempo em que podem articular um discurso teatral próprio, os jogadores vão desvendando possibilidades de ler criticamente a representação.

O procedimento da avaliação objetiva dos jogos, pela descrição do ocorrido em cena e da conservação ou não do foco e das regras do jogo, propõe que os jogos teatrais não só tratem de ensinar a ser ator, mas, também de ensinar a ser plateia. A aquisição de competência de codificação precisa estar articulada com a aquisição da competência da decodificação.

A ideia fundamental é a de que o teatro é um jogo, e como tal pode ser acessível a qualquer pessoa que aceite suas regras e descubra o prazer de jogar. O jogo teatral pode ser praticado por qualquer um, em qualquer espaço e, ainda mais, promove a discussão e a crítica dentro do grupo que o pratica.

O jogo se adapta ao grupo que está jogando, fazendo os participantes lidarem com a realidade próxima a eles. O conteúdo manifesto é trabalhado na realidade do palco, sendo objetivado pela necessidade de comunicação com a plateia. A “técnica” é substituída pela conquista desse processo de comunicação e o foco é o instrumento de descoberta da linguagem. A partir da relação de jogo, a aprendizagem não é compartimentada. O sentido da descoberta visa não apenas à criação de realidade no palco, mas implica na transposição do processo de aprendizagem para a estrutura total do indivíduo.

Isso ocorre porque o jogo não parte de um objetivo pré-determinado, mas os objetivos vão se criando e se refazendo na relação do grupo com o processo. Esse sistema leva todos a uma prática prazerosa de aprendizagem que se retroalimenta das necessidades do grupo. A partir de propostas estruturais, derivadas da linguagem teatral, o jogo teatral possibilita que desejos, temas, situações possam emergir do próprio grupo, não estando, portanto, sujeitos a sugestões de quem conduz o processo. A realização do jogo não se dá como resposta a instruções ininterruptas do coordenador, mas permitem que o grau de envolvimento dos

participantes no fazer teatral seja definido por eles mesmos. Sua motivação e suas capacidades são convocadas em cena de modo autônomo, sem que haja indução.

Os jogos teatrais repousam na distinção entre noções de *play* e *game*. Se a primeira está vinculada ao fluir contínuo e altamente mutável da brincadeira espontânea, o *game* diz respeito a modalidades lúdicas, caracterizadas pela presença de regras que asseguram a equidade da participação de quem joga. Essa noção de regra é eleita como parâmetro central da proposta de aprendizagem.

Os jogos teatrais tiveram também, como base de inspiração, o método das ações físicas elaborado por Stanislavski, enfatizando a ação física como eixo da formação do ator. Diversos conceitos como objetivo, linha direta da ação, imaginação, “se mágico”, forças motivas interiores, ação, circunstâncias dadas, adaptação, entre outros elementos desse sistema são apropriados por Spolin. Spolin formula seus dispositivos de aprendizagem de modo a promover a chamada fisicalização – preocupação em tornar reais lugares, objetos, ações, personagens. A realidade da cena é a matéria com a qual se trabalha; o ato de experimentar a arte do teatro nesses moldes é encarado como formador. Ao entrar em relação com o parceiro de jogo, propondo ações e respondendo simultaneamente às ações do outro, constituindo fisicamente uma ficção partilhada com as pessoas na plateia, o participante cresce, amplia sua percepção do outro e do ambiente, aprende como se dá a significação no teatro. A proximidade dos jogos teatrais com os métodos das ações físicas elaborado por Stanislavski revela a relevância dessa abordagem teatral, tendo em vista a importância do autor russo no que se refere à formação do ator.

A abrangência dos jogos teatrais dá a possibilidade de sua recriação com objetivos que não pressupõem necessariamente a preponderância da fábula. Existem inúmeros exemplos de exploração desse universo como a abordagem feita por Ingrid Koudela para a criação de espetáculos épicos, ou ainda, Marcos Bulhões em sua pesquisa com a espacialidade, Maria Lucia Pupo com seu trabalho com textos não teatrais – só pra citar alguns, entre muitos outros exemplos.

Separei em temas de acordo com um critério pessoal com nomes que achei pertinentes, que podem ser reelaborados de acordo com a necessidade do projeto que envolva essa prática.

**Tema 1 – Ação**

Comunicar e mostrar atividade e relacionar-se fisicamente com objetos imaginários.

**Tema 2 – Espaço**

Comunicar e mostrar ambiente.

**Tema 3 – Ação + Espaço**

Relacionar atividade com ambiente.

**Tema 4 – Personagem**

Comunicar e mostrar características que definem personalidade, profissão, idade, etc.

**Tema 5 – Gramelô**

Substituir formas de sons que tornam as palavras reconhecíveis utilizando a expressão vocal acompanhada de ação.

**Tema 6 – Imagem nas palavras**

Perceber, aproveitar e potencializar a sonoridade das palavras, assim como características de um texto como forma de potencializar a expressão.

**Tema 7 – Partes do corpo**

Perceber, aproveitar e potencializar a expressão de partes do corpo em cena.

**Tema 8 – Mostrar e esconder**

Percepção espacial da cena.

**Tema 9 – Foco**

Passar, tomar, convergir dividir ou redividir a cena.

**Tema 10 – Volume**

Relacionar os ressonantes que servem de caixas acústicas com a intensidade da expiração sonora.

**Tema 11 – Espaço avançado**

Comunicar e mostrar ambiente relacionado com a atividade e com o personagem.

**Tema 12 – Corpo neutro**

Percepção do próprio corpo e do corpo do outro como potencialidade expressiva.

**Tema 13 – Estados do ator**

Mostrar emoção ou estados de ânimo.

**Tema 14 – Personagem avançado**

Comunicar e mostrar personagem relacionando com a atividade e com o ambiente.

**Tema 15 – Ação + Espaço + Personagem**

Comunicar e mostrar ambiente, atividade e personagem.

**Tema 16 – Ação + Espaço + Personagem + ritmo da cena**

Comunicar e mostrar ambiente, atividade e personagem em diferentes estruturas temporais.

### **2.1.2 O Representante da Performatividade**

A escolha para representar a lógica da presença tem a improvisação sobre o movimento como ponto central. A ideia principal é que se improvise movimentos e as coincidências entre esses movimentos sugerem uma lógica, uma dramaturgia corporal que pode ser usada para o treinamento do ator e na criação de cenas. Isso quer dizer que essas improvisações sobre as coincidências são um recorte das improvisações de movimento, as instruções se baseiam em uma prática que Laban chamou de Dança Livre (1978), mas que também é conhecido por muitos como Movimento Improvisado.

*Qual a relação de Laban com a performatividade?*

Aparentemente, levando em consideração a época e a estética a qual pertenceu Laban, pode ser difícil ver alguma relação com o teatro performativo. Um teatro performativo segue uma lógica da presença, na qual a expressão do que diz a palavra não é o ponto central. Na lógica da presença, o corpo não está para significar um discurso racional, mas ele se coloca como discurso auto-referente. É sua materialidade e a maneira como ele se move que é colocado como elemento de cena e estruturante de uma dramaturgia. O movimento (mesmo que seja o não movimento) tem uma posição de destaque nessa lógica, pois ele é o que existe de material em qualquer evento que ocorre em cena. Laban é uma das pessoas que mais estudou as características e elementos constitutivos do movimento. Por mais que seu sistema servisse a uma estética representacional ligada a dança moderna, nessa pesquisa não se está escolhendo sua estética. Não é a estética de Laban que tem relação com a performatividade, mas sua estruturação da lógica do movimento – a Coreologia. Ao colocar as estruturas e elementos do movimento como referência, tem-se um direcionamento claramente performativo do fazer. A pesquisa de Laban ultrapassa sua estética; diz respeito a qualquer movimento, a tudo que se move, desde o som até movimento de máquinas ou da natureza. A performatividade tem uma visão de corpo mais ampla e tem a ver, também, com

uma presença mais bruta do corpo. Mas, um treino com o foco no movimento pode ser uma interessante porta de entrada para chamar atenção para aspectos não dramáticos que causam efeitos de presença, e o movimento por ele mesmo tem o poder de causar esse tipo de efeito.

Dentro das diretrizes firmadas no capítulo um, o objetivo da escolha por esse tipo de trabalho é ajudar a pessoa a se conscientizar e reafirmar sua própria potencialidade, aprender a relacionar e aumentar a capacidade de resposta e habilidade para se comunicar. O sistema aqui exposto, em primeiro lugar, tem de servir a esse fim. É por isso que se propôs um recorte da técnica de dança “livre”, ou seja, liberada de um estilo idealizado segundo normas específicas. No entanto, de maneira alguma, deve ser caoticamente livre. Ao contrário, ela é um jogo que define regras claras, restrições que colocam esse tipo de abordagem dentro da lógica do jogo de regras. Define-se um campo de atuação, um elemento que pode ser utilizado durante a dança livre; obedecendo-se essa regra, o participante é livre para expressar-se e encontrar sua maneira de lidar com o espaço dentro dessa outra “organização social”. Existe um ritmo universal de elementos formais que são parte de nossa bagagem e experiências humanas. Trata-se de chegar até eles e despertá-los no interior e, ao levá-los ao plano consciente, os poderes criativos podem se enriquecer.

A técnica preconizada por Laban estimula uma experiência ligada à compreensão do conteúdo do movimento. Ou seja, dentro de conceitos específicos determinados e claros – e não de formas externas impostas de fora para dentro – cada um pode criar e desenvolver sua própria expressividade cênica. A técnica de dança livre ou Movimento Improvisado diz respeito à maneira de abordar a prática. É o enunciado para a vivência. Traz do repertório de cada um novos arranjos, caminhos e possibilidades para a expressão. Move o praticante a engajar-se na matéria do movimento e descobrir a facilidade ou a dificuldade que tem para utilizá-lo e manejá-lo na improvisação. Isso permite maior compreensão de si mesmo e estimula a desenvolver o próprio potencial. É como adquirir um outro tipo de “habilidade”, uma habilidade que abre portas e diferencia as pessoas, pois permite a expressão e a comunicação pessoal e intransferível de cada um.

O movimento é um elemento básico da vida. Durante a vida, o ser humano lida com os fatores de movimento, que pertencem à própria natureza da existência e estão presentes em todas as atividades humanas. Todos os milhares de anos de civilização construíram historicamente o homem contemporâneo com seus valores e conceitos. A relação com o próprio corpo e com o corpo do outro faz parte dessa construção histórica.

Os movimentos do corpo relacionam o homem com o mundo exterior. As impressões que chegam de fora fazem o atuante reagir e projetar seus impulsos internos espontâneos para fora.

As ações feitas na vida cotidiana se utilizam de movimentos corporais assim como na cena. *Na realidade, a dança recebe a influência dos hábitos e as exigências de movimento que predominam num determinado período (Rudolf Laban).*

As improvisações de movimento do qual se refere esse trabalho, além de poderem ser úteis para o processo criativo, podem dar suportes que modifiquem o cotidiano do intérprete, atuando como energizadores e/ou trampolins para abranger outras necessidades e a vida cotidiana.

Independente do nível das pessoas envolvidas no processo, estabelece-se gradualmente um vocabulário do movimento que ajuda a adquirir expressividade na linguagem da dança. Deve-se, com isso, oferecer uma experiência estimulante ao praticante, ou uma oportunidade de ampliar sua sensibilidade e enriquecer suas respostas. O processo deve se dirigir a esse fim. Essa sensibilidade cultivada para o movimento e sua percepção mais aguda são capacidades necessárias para se relacionar com o mundo e com os outros. Experimentam-se relações em que se realça a consciência de si mesmo e dos demais. O sentido de prazer que oferece ajuda a achar harmonia e adquirir maior sentido e pertinência. Com esse fim, o impulso interior para o movimento se vitaliza e orienta-se para uma expressão plena e estruturada.

Um dos objetivos da dança, na educação, é ajudar o ser humano a achar uma relação corporal com a existência. O objetivo, como assinala Laban, *é o efeito benéfico da atividade criadora da dança sobre a personalidade e não a produção de danças sensacionais.*

Por isso mesmo, segundo Lenira Rangel,

Já me perguntaram, não só uma vez, se esta metodologia se aplica apenas a corpos “saudáveis”. Quero esclarecer que ela serve a qualquer corpo, o corpo que dança profissionalmente, de forma amadora ou não, “deficiente” visual, auditivo, etc. [...] assim, as ramificações da teoria de Laban se dão em quase tudo que se mexe, não importando quanto se mexe e sim como se mexe. (RENGEL, 2006, p.14)

Aqui, como estabelecemos um recorte sobre alguns aspectos da teoria de Laban, provavelmente não abrangeria todo seu universo, principalmente porque as coincidências são percebidas pelos sentidos, predominantemente a visão e a audição; mas a citação de Rengel<sup>21</sup> serve para ilustrar o caráter de inclusão que essa proposta tem, tendo em vista que está inserida nessa lógica metodológica.

O processo escolhido nessa pesquisa está atrelado a uma tomada de consciência sobre o significado do aprendizado reconhecendo seus princípios e experimentando suas formas. O importante, numa educação pelo movimento (que é um dos eixos desse treinamento), é o processo e o caminho para a construção cênica, enquanto que muitas outras atividades, seja no esporte ou no trabalho, a atenção se centraliza principalmente nas consequências práticas das ações. Embora as sequências de movimento das outras atividades físicas exijam o esforço específico da pessoa que se move, nos esportes e no trabalho, por exemplo, a concentração está no âmbito externo e não na consciência do processo. Criar e expressar-se pela exploração de movimentos executando e interpretando os ritmos e formas, sem deixar o objetivo do resultado final na frente da exploração, mantém o ator com o foco na conexão entre o interior e o exterior, estimulando o participante a ter capacidade para seguir qualquer impulso e mover-se com desenvoltura e segurança. A atitude interna é que torna conveniente e interessante a aprendizagem. Juntamente com a

---

<sup>21</sup> Lenira Rengel é professora, dançarina e coreógrafa especialista do método Laban

terminologia técnica que vai sendo conquistada, ela ajuda a sensibilizar o intérprete para as próprias deficiências de movimento, assim como as dos outros. *Assim, a pessoa poderia encontrar, com maior facilidade, as medidas necessárias para melhorar os movimentos deficientes* (Rudolf Laban).

Nessa maneira de se lidar com o movimento, o ator preocupa-se exclusivamente com o manejo de seu material, que é o próprio movimento e sua relação com o meio. Mas apenas o domínio do movimento isolado não tem tanta eficácia educacional. Para serem mais eficientes, os exercícios não só têm que ser rítmicos, dinâmicos e claros em sua forma, como também ser executados com o foco na percepção do interior de toda forma do movimento. Sem a estimulação recíproca do fluxo interior e exterior do movimento não se consegue a autoconsciência do corpo. O foco nas coincidências leva a atenção do praticante para o que ocorre no espaço e no tempo, mas, para estar dentro do jogo, tem que responder com seu repertório corporal. Durante a prática, é necessário uma clara consciência das sensações motoras, combinadas com as que surgem da interação do esforço e o corpo no espaço. No processo deve-se aperfeiçoar a organização e a qualidade das unidades de movimento. Com frequência, elas são criadas livre e espontaneamente, mas devem ser estimuladas a ser específicas o bastante para permanecer impressas no praticante de tal forma que possa obter uma experiência psicofísica do movimento. A partir da consciência das possibilidades de movimento é que a criação, a transformação, a dissolução de formas e desenhos do jogo se torna possível.

Essa improvisação das coincidências procura, aqui, integrar o conhecimento racional com a criatividade, objetivo de suma importância na pedagogia. O movimento tem um poder independente que cria estados mentais frequentemente mais poderosos que a vontade humana. A consciência da coordenação de esforços e das harmonias naturais da trajetória do movimento no espaço, assim como a experiência de sua reorganização, reinventa o modelo corporal preestabelecido do intérprete. Pouco a pouco, ao ir desenvolvendo a consciência de si mesmo e do ambiente, descobre-se que o corpo possibilita a manifestação da inter-relação entre o mundo interior e exterior. Investigar a lógica espaço-temporal numa

improvisação de movimentos sensibiliza o praticante para a aprendizagem de novas formas de movimento propondo, ao mesmo tempo, seu domínio sem perder a conexão com o meio. Ao estudar, vivenciar e compreender a linguagem do corpo cênico, compreende-se também suas mensagens subliminares, pois a linguagem tem significação. Por isso, a escolha de improvisações de movimento nesse projeto necessariamente implica conhecer e apropriar-se corporalmente das estruturas formativas (sua 'sintaxe', sua linguagem) sugerindo uma reinvenção de si. Essa reinvenção é um possível caminho para influenciar a maneira de lidar com suas organizações corporais, espaciais, sociais, políticas, etc.; e ampliar o próprio repertório, auxiliando no trabalho em cena. As relações possíveis com o movimento são percebidas por isso como subtextos da cena, como linguagem, como conteúdos educacionais. Dessa forma, não apenas é possível ter uma maior consciência corpóreo-espacial como também se sugere um novo tipo de cidadania (objetivo que constitui uma das metas da educação).

Outra motivação para a escolha da improvisação de movimento é que todo movimento pode ser analisado pela perspectiva coreológica. As ações executadas em cena ou em outras atividades humanas são constituídas de sucessões de movimentos com um esforço definido e características próprias. É possível constatar a diferença de esforço, por exemplo, pelo fato de as ações consistirem em combinações de elementos de esforço seguindo o peso, espaço, tempo, fluxo. Os esforços geram forma e a forma gera esforço. Da mesma maneira, as combinações de posicionamentos no espaço ou repetições de gestos determinam uma identidade do movimento naquele contexto. A consciência dessa lógica, no teatro, permite uma maior compreensão de lógicas que ultrapassam o universo cênico.

O estudo do movimento desenvolve a sensibilidade para individualizar aspectos da atuação do performer. Abranger em seu conjunto todas as infinitas possibilidades de posturas de movimento humano e todas as micro variações seria impossível. Em vez de se propor o projeto hercúleo de estudar cada movimento particular, compreende-se e pratica-se o princípio do movimento.

A presença e os movimentos do corpo do ator provocam processos de *afecção* no espectador e em si próprio. A prática de investigação a partir da lógica de movimentos propicia ao atuante ser construído e construtor da cultura. O corpo aparece como *locus* privilegiado de experiência e reflexão sendo gerador, por si mesmo, de sentidos. Problematizam-se, assim, as possibilidades do corpo. Podendo ter essa prática um papel primordial na compreensão e execução das próprias técnicas codificadas, desconstruindo-as.

Para análise, percepção corporal e intelectual dos elementos de movimento nas improvisações sobre as coincidências espaço-temporais, os estudos de Laban sobre Coreologia se mostram muito eficazes; por outro lado, um estudo dramaturgico também é pertinente a esse projeto já que as coincidências são também criadas em uma relação temporal. Laban expôs os elementos que compõem o movimento oferecendo ajuda inestimável no processo de criação e aprendizagem. Deve-se recordar, porém, que seu conhecimento só tem por objetivo estimular e provocar respostas. Os movimentos corporais refletem qualidades particulares do esforço interno do qual nascem contendo elementos criadores de ação desde seu primeiro impulso. Nos procedimentos aqui descritos a função do proponente é provocar respostas variadas no esforço dos participantes, mas sem direcioná-los para a criação cênica. Para a criação envolveria a seleção de material cênico e a repetição visando à fixação de estruturas, etapa que está fora do recorte desse trabalho.

Os componentes mentais, físicos e emocionais do movimento têm que aparecer em ações definidas do corpo e, por seu intermédio, em formas dotadas de sentido no espaço. Esse sentido é determinado pela lógica interna das improvisações ou de temas definidos anteriormente. Não se enfatiza a criação de histórias, com personagens, ações dramáticas, e outros elementos ligados ao drama. Mas baseia-se em uma lógica performativa, trazendo para o primeiro plano os elementos constituidores do movimento.

É a partir da combinação espontânea desses elementos propostos que pode surgir uma variedade quase ilimitada de passos, gestos e organizações cênicas que estão à disposição do praticante. O sentido do movimento, parte do estilo pessoal, mas com

características que se aproximam de uma validade universal numa lógica de inculturação. Inversamente, pela aculturação, familiariza-se com processos fundamentais de movimento, praticando unidades de movimento selecionadas e assimilando sua natureza diferenciada. O surgimento de material cênico não é um fim em si, mas um meio pelo qual se fomenta a expressão artística de maneira criativa e apropriada para o talento e para o estado de desenvolvimento dos atores/performers. Além disso, a improvisação das coincidências é uma etapa que deve ser conectada com as improvisações dos Jogos Teatrais.

Como foi dito anteriormente, apesar de fazer um recorte que aproxime muito essa prática dos princípios de Bogart, essa improvisação segue também, e principalmente, as regras anteriores a ela, que Laban chamou de Dança Livre ou que alguns chamam de Movimento Improvisado e tem como base o que se chama de *Coreologia* (ou estudo do movimento ou estudo da coreografia).

Segundo a *Coreologia*, o movimento articula-se a partir de cinco elementos principais:

1 – As partes do corpo: articulações, membros, superfícies, cabeça e tronco;

2 – O espaço: níveis (alto, médio e baixo), planos (porta, mesa, roda), projeções, progressões, formas e tensões espaciais;

3 – As ações: saltar, inclinar, cair, expandir, recolher, girar, gesticular, ficar parado, torcer e deslocar-se;

4 – As dinâmicas ou as qualidades de movimento: tempo (prolongado, repentino, rápido e lento, acelerado e desacelerado), espaço (flexível, direto), peso (leve, fraco, firme e pesado) e fluência (livre e controlada);

5 – Os relacionamentos: aproximação, distanciamento, entrelaçamento, etc.

A dança livre é uma espécie de regra do jogo, mas, dependendo do recorte feito (isto é, outras regras que delimitam o campo de ação do performer), encontram-se estilos de

improvisações distintas. Existem diversas abordagens consagradas que podem ser tomadas como exemplo. Cada uma estabelece uma ênfase em alguma maneira de ocorrer a dança livre. Por exemplo, a *Corêutica* é uma abordagem da exploração de movimentos que tem o espaço pessoal como ponto de vista para a improvisação (jogo). O contato-improvisação é uma abordagem de improvisação de movimentos com base no fator peso/energia entre duas (ou mais) pessoas, nela um improvisador usa o peso/força do outro para sugerir a movimentação seguinte. Nessa pesquisa, os “relacionamentos”, citados na lista acima, são o ponto central da proposta de improvisação que representa a performatividade dentro do treinamento sugerido nesse estudo e que se relacionam com os outros quatro pontos. A partir da lógica dos “relacionamentos”, os participantes experimentam improvisar elementos das “partes do corpo”, do “espaço”, das “ações” e das “dinâmicas”.

Como, dentro dos cinco motes centrais citados anteriormente, focou-se nos “relacionamentos”, é importante ressaltar elementos que são extra-movimento que podem ser importantes na cena. São características individualizantes que interferem diretamente na expressão artística. Entre eles estão o gênero (masculino ou feminino), corpo (idade, forma, peso, altura, etnia, raça), treinamento técnico (habilidades físicas, flexibilidade, estilo), figurino, experiências de vida (história pessoal, cultural, social e política). Uma pessoa de vermelho entre um grupo de pessoas de branco, por exemplo, é percebido com destaque mesmo sem fazer nada; assim como uma criança entre pessoas de mais idade. Têm importância porque podem gerar sentidos na cena.

O som ou o silêncio interferem também de maneira substancial tanto na atuação, criação ou apreciação da cena. Pode-se principalmente observar como o intérprete se relaciona com a música, com a ausência dela, com ruídos/sons externos através de ambientação, bloqueio, dimensão, modelo estrutural (simultaneidade, intensidade, etc), desafio (jogo entre música e movimento).

O espaço geral, ou seja, o palco, a sala de aula, os espaços públicos alteram a visão sobre a cena e a percepção corporal ao improvisar nesse espaço.

O estudo *Coreológico* foi estruturado por Laban em um conjunto de temas de movimentos básicos adequados à etapa e ao estado de desenvolvimento do aprendiz/ator ou da maioria do grupo. *Esse conjunto de temas se forma paralelamente a uma escala de complexidade crescente que corresponde aproximadamente ao desenvolvimento de uma criança desde a etapa da primeira infância até os grupos de mais idade (Rudolf Laban).*

Cada tema contém um conjunto de propostas de investigação para o corpo e representa uma ideia de movimento correspondente a uma etapa no desdobramento progressivo da sensação de movimento e ao desenvolvimento da compreensão mental dos princípios implicados.

### **2.1.2.1 Temas Básicos**

Segundo Rengel em seu livro *Dicionário Laban*, os 16 temas básicos de movimento podem dividir-se em temas elementares (1 a 8) apropriados para todos, inclusive para crianças menores de 11 anos e temas avançados (9 a 16) apropriados para no mínimo crianças maiores de 11 anos em diante.

#### **Tema I - A Consciência do Corpo**

Conscientizar para as possibilidades do uso do corpo na criação.

#### **Tema II - Consciência do Peso e do Tempo**

Conscientizar para as possibilidades da experiência do movimento sustentado ou súbito, firme ou leve, de qualquer parte do corpo; lida com dinâmicas e ritmos do movimento.

#### **Tema III - Consciência do Espaço**

Conscientizar o aluno/ator para o uso do espaço.

#### **Tema IV - Consciência da fluência do peso corporal no espaço e no tempo**

Esse tema trata da fluência e suas qualidades e completa a explanação dos quatro fatores de movimento. Além disso, também lida com momentos no movimento. Esses momentos são identificados como as qualidades de esforço associadas aos fatores: leve, firme, sustentado, súbito, direto, flexível, livre e controlado.

#### **Tema V - Adaptação com parceiros**

O objetivo é outra(s) pessoa(s) integrar(em)-se ao ambiente.

#### **Tema VI - O uso instrumental do corpo**

Favorecer a consciência geral adquirida, focando primeiramente a atenção no corpo como elemento cênico. Depois, na construção de um vocabulário técnico. Esse tema também trata da imobilidade, relacionando-a primordialmente às qualidades da fluência do movimento e à forma e equilíbrio do corpo.

#### **Tema VII - Consciência das oito ações de esforço básicas**

Identificar as oito ações básicas, experienciá-las e dominá-las isoladamente, buscando demonstrar as suas diferenças de qualidades.

#### **Tema VIII - Os ritmos ocupacionais**

Ligar movimentos de trabalho com o movimento criativo.

#### **Tema IX - Formas do Movimento**

O objetivo desse tema é transformar padrões e formas imaginados em movimentos guiados e controlados pela rede sinestésica na criação cênica.

#### **Tema X - Ritmos dinâmicos e as transições das oito ações básicas**

Reconhecer e dominar as mudanças de uma qualidade de esforço para outra tendo a ação como meta.

### **Tema XI - Orientação Espacial**

Criar um esquema para transformar o espaço em uma estrutura, com o qual o movimento se relaciona e se orienta.

### **Tema XII - Afinidades de esforço e forma**

Ligar esforço e forma no movimento e integrar corpo, expressividade, forma e espaço nas várias escalas espaciais ou fragmentos da mesma, integrando, assim, todas as formas de expressão corporal à expressão cênica.

### **Tema XIII - Elevação do solo**

Experienciar o natural impulso de superação da força da gravidade.

### **Tema XIV - O despertar da sensação de grupo e a composição de grupo**

Despertar a sensação de grupo e a composição de grupo.

### **Tema XV - Formações grupais**

O objetivo desse tema é tratar de formas e relações entre o grupo. O propósito é que as formações tenham relação com o conteúdo como um todo.

### **Tema XVI - Significado, expressão, comunicação e implementação no *corpolembodiment***

Desenvolver habilidades básicas como suporte para o processo criativo. Lida também com demonstrar que auto expressão e criação artística não são a mesma coisa.

Esse é o universo que será recortado para formar o que chamamos aqui de Improvisação sobre as Coincidências e que engloba a lógica do *Viewpoints* de Anne Bogart, da Dramaturgia do Espaço de Griffero, do trabalho sobre a multidão de Helena Bastos e outras possíveis técnicas que trabalham as coincidências espaço-temporais.

### **2.1.3 A Ligação dos Sistemas**

Após o início da investigação, percebeu-se que as ligações entre as duas práticas (Jogos Teatrais e as improvisações de movimento), às vezes, era muito difícil por serem lógicas distintas. Para solucionar esse problema, resolveu-se dispor da conexão do movimento com a ação a partir da imagem. Para tanto, foram investigados procedimentos que têm essa conexão pela imagem do movimento (ou postura) com a ação. Escolheu-se os princípios do “Movimento-Imagem” de Cristiane Paoli-Quito para fazer a “costura” entre as improvisações de movimento e os jogos teatrais. Não se buscou uma transposição literal do processo de Quito, mas um ponto de vista sobre sua proposta, relacionada no contexto desse projeto de pesquisa. É importante lembrar que, assim como foi feito com o *Viewpoints*, existem exercícios que foram inventados, outros que foram retirados de outros contextos.

O Movimento-Imagem é uma proposição criada e investigada por Paoli-Quito em sua ampla experiência na observação da prática de ensino, ensaio e pesquisa da linguagem teatral e da dança contemporânea. Nesse sistema, o corpo percebe as sensações de movimento e de imagens que está criando no espaço e que, simultaneamente, está compondo uma ideia. O princípio do “Movimento-Imagem” tem como estabelecido que tudo é cênico. Mas é preciso estar consciente de cada movimento, de cada sensação. A cada instante, a cada momento cria-se imagens. Isso significa que implica uma atenção especial à percepção e à consciência do fluxo de movimento, de imagem e de ideias, que, concomitantemente, se criam no processo de preparação.

Entra-se em cena com algum foco de pesquisa no corpo. Trata-se de perceber que o corpo produz imagens, mesmo em pausa. O ator deixa que um movimento leve a outro

movimento, sem pensar no que fazer – aparece da necessidade da exploração segundo o seu fluxo, segundo os seus apoios. Quando se entra nesse fluxo, surgem novos movimentos. É o movimento que suscita uma intenção e não uma intenção que motiva um movimento. Mesmo na pausa, durante uma improvisação dessa natureza, há movimentação interna, existem apoios diferentes que modificam a imagem do intérprete no espaço. Assim como o local que se está parado e os outros corpos em cena sugerem relações. Há nisso tudo uma eterna modificação nas sensações de imagens internas do performer. Segundo Quito “Um movimento leva a outro movimento, que me leva a imagens, que me levam a ideias”. As imagens internas e no espaço sugerem ideias. Quito chama de ideias as imagens que sugerem um contexto, ou uma necessidade, ou uma ação; sugere possíveis estruturações cênicas - “A ideia é a cena” (Paoli-Quito). Por isso, além do foco corporal, o ator deve perceber que imagens ele está criando no espaço exterior e no espaço interior, os sentimentos, as sensações, o que essas imagens estão comunicando para quem as observa.

Conforme ressalta Ambrosis<sup>22</sup>,

a ordem aparentemente sequencial – movimento gera imagem, que gera uma ideia, que gera um movimento – não se trata de uma relação de causa e efeito, linear e fechada nessa relação sequencial. Pelo contrário, trata-se de um complexo de relações comunicativas e interativas em fluxo, uma vez que o corpo em cena (em deslocamento no espaço ou em pausa) já contém os movimentos prováveis, as imagens possíveis e as ideias plausíveis. As imagens já contêm os movimentos, as imagens e as ideias concebíveis. As ideias, por sua vez, geram movimentos e imagens e são geradas por eles. Não existe fluxo de movimento sem a imagem e sem a ideia, não existe imagem e ideia que não se constitua de um movimento. (AMBROSIS, 2005, p. 69)

As imagens que são formadas no espaço não são somente imagens visuais, mas elas têm uma consistência, uma sensação, um diálogo com quem as observa. Cômico disso, o ator deve atentar para se o que ele quer comunicar está, realmente, sendo percebido por quem o está observando. Os movimentos, as imagens e as ideias vão se somando na

---

<sup>22</sup> Maria Ângela de Ambrosis Pinheiro Machado é atriz e professora de Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás. Pesquisa o processo de criação em teatro com o foco na construção do corpo do ator por meio da linguagem do palhaço.

relação consigo próprio, na relação com o espaço e na relação com outros atores e daí, com a cena.

O treinamento possibilita ao ator perceber a continuidade e o fluxo do Movimento-Imagem e, conseqüentemente, o fluxo de ideias produzido. O Movimento-Imagem, assim como as outras técnicas abordadas nesse trabalho, permite a diminuição da autocrítica para focar no aqui e no agora - qual é o seu movimento, onde você está, o que você está respondendo.

Essa proposição prima, antes de tudo, à preparação de um estado de alegria, de prazer e de divertimento como motor da presença, da disponibilidade, da prontidão, do jogo e da comunicação com o público. Prima também pelo desenvolvimento da consciência do corpo no espaço orientando a buscar sua própria pesquisa corporal. Esse processo se organiza a partir do desenvolvimento conjunto das habilidades motoras, perceptivas e cognitivas do corpo. Ampliam-se, não somente o repertório de movimentos, mas as possibilidades de desenvolver novos padrões e qualidades de movimento distinguindo um modo e uma lógica próprios de cada corpo na construção e composição cênica. Sugere, por isso, uma busca constante da estética pessoal do praticante.

### Segundo Nunes<sup>23</sup>,

Ao conhecer a rede complexa de conexões em que consistem seus atos, o ator pode compreender mais amplamente seus processos de apreensão e conhecimento do mundo e de si mesmo, atento às questões referentes à inseparabilidade entre corpo, mente e cérebro e os estados de consciência. (NUNES, 2003, p. 132).

O jogo constitui o fundamento no treinamento de Paoli-Quito para a prática da cumplicidade e da conexão entre os atores, o espaço cênico e a plateia. Seu caráter lúdico permite aos jogadores o envolvimento necessário para o desenvolvimento do jogo e suas possibilidades cênicas e, ao mesmo tempo, conduz a um estado de alegria, prontidão,

---

<sup>23</sup> Sandra Meyer Nunes é professora do curso de Bacharelado e Licenciatura em Teatro e do programa de Pós-Graduação em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina. Doutora em Artes, Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, desenvolve pesquisas na área de dança e teatro.

disponibilidade e prazer. De certa forma, o fato de o treinamento habilitar a percepção para a manutenção da fluidez das sensações/movimento/imagens/ideias facilita seu papel dentro dessa pesquisa de ligação entre a prática da improvisação sobre as coincidências no espaço/tempo e os Jogos Teatrais. No conjunto do trabalho, o Movimento-Imagem permite um estado de atenção e percepção do corpo, o que prepara o ator para ter uma maior percepção e expressão cênica das sensações, imagens e ideias que ele é capaz de gerar por meio de seu movimento, das relações e dos jogos cênicos entre os atores e com a plateia.

O ator explora movimentos com uma atenção dupla: atentando para o que se está explorando e que imagens seu corpo sugere. Por exemplo, a pessoa está em uma dança, explorando movimentos com a coluna, e em determinado momento a movimentação sugere que ele é uma pessoa que está olhando uma coisa no céu. Ele pode embarcar nessa imagem e continuar a cena. Quando, em determinado momento, ele não sabe mais como continuar, ele volta para o foco nos movimentos pela coluna. No fundo, a exploração continua quando ele está na imagem, quando o performer consegue integrar a exploração de movimento e as imagens que surgem colocando-as em função do que está apresentando, os movimentos e as imagens se alternam organicamente como cena. Nesse momento ele atinge um nível de consciência de si no espaço e um estado de prontidão muito interessante para o ator.

### **2.1.3.1 Movimento-Imagem e a Pulsão de Ficção**

A passagem do movimento para imagem carrega conexões entre muitas lógicas e vivências do performer

O imaginário, a simbolização e a efabulação se movem entre fatos e lógica, entre lá e cá, entre passado e presente, incluindo no raciocínio não só cada lado, mas o próprio princípio do movimento - não pendular, mas cíclico – e, em certa medida, em espiral. (SPERBER, 2009, p. 83)

Duas linhas históricas se entrecruzam e entretecem na formação das imagens e das cenas: a do passado longínquo e a de cada novo presente, que a partir de sua constituição é ressignificado a partir da cultura, do conhecimento, do pensamento que apresenta as marcas desse passado, isto é, dessa história. O marco zero, que ocorreu e recorreu num passado longínquo se apresenta, no presente, em cada improvisação, em cada criação e assim prossegue. Esse percurso se refaz biológica, psíquica, cultural e intelectualmente. Uma parte do percurso já feito anteriormente em outros tempos é refeita, retomada, permanentemente, e permite novos rumos, que não serão opostos àqueles dos primórdios. Serão nuances diferentes de cenas, que, de certa maneira, já estariam inscritas em conhecimentos do passado. Essa trama histórica, tecida com tantos fios e variantes, explica as mudanças de rumo insuspeitáveis, surpreendentes do que surge com o Movimento-Imagem, por exemplo, ou ainda em improvisações em que os atores estão porosos e sensíveis ao que ocorre a cada instante. Não nega a história: apresenta uma complexidade adicional.

O “poder de modelar as imagens das coisas, que se chama *fantasia*, enquanto gera e cria novas formas” se assemelha ao que chamei de efabulação. A palavra ‘fantasia’ lembra o conceito de figuração. (SPERBER, 2009, p. 83)

Sperber explica que,

segundo Paul Ricoeur<sup>24</sup>, o mundo, a vida, não correspondem apenas ao horizonte referencial no qual ocorre a ação cotidiana bastante automatizada. Quando o ser humano já tem condições de perceber a sucessão de situações e acontecimentos e quer referi-la, ela é articulada em unidades de sentido coligadas e pensadas. Os elementos - atores, circunstâncias, acontecimentos, ações, sequenciação das circunstâncias e acontecimentos - são indicadores da competência do indivíduo em elevar o mundo vivido do nível da pura pré-constituição passiva para o nível da estruturabilidade. O ator treinar articular suas referências em processos improvisacionais, de certa forma, o especializa em fazer essa passagem para um nível de estruturabilidade. (SPERBER, 2009, p. 83)

A ação só se torna relatável quando receptível como “texto”, pois o signo (e o evento) só se torna contextualizável ao estabelecer relações com outras ações, relativas à

---

<sup>24</sup>. Paul Ricoeur. *Time and Narrative*. Chicago, 1984.

experiência do indivíduo. A ação, nesse caso, precisa passar por uma mimese tripartite, constituída de prefiguração (ou figuração), configuração e refiguração. A refiguração tem o importante papel de atribuir sentido àquilo que foi enunciado. (cf Sperber, 2009, p. 84)

Existe uma dificuldade e ao mesmo tempo necessidade de encontrar figuras que levem ao jogo cênico. *O primeiro receptor de fato é o próprio enunciator, que busca sentidos, signos, imagens, gestos, palavras em meio ao caos até de imagens, de intensidades.* (SPERBER, 2009, p. 85) Em dado momento de apropriação do método do Movimento-Imagem, a sensação é como se o corpo movesse por si e o ator estivesse olhando de fora e direcionando esse rio de sentidos. É visível que, ao mesmo tempo em que está engajado, também não sabe o que virá a seguir: tudo é novo.

A figurabilidade no conceito freudiano é um sistema de expressão<sup>25</sup>. Exige que todas as significações, até os pensamentos mais abstratos, se expressem por imagens. Os discursos, as palavras, não são, segundo Freud, privilegiados a esse respeito: figuram no sonho como elementos significativos, e não pelo sentido que têm na linguagem verbal.

Essa condição tem como consequência

a Orientação dos deslocamentos para substitutos figurados. É assim que o deslocamento da expressão fornece um elo - algo concreto (como uma ação, ou palavra) - entre a noção abstrata e uma imagem sensorial. (LAPLANCHE, J. e J.-B. PONTALIS, 1977, p. 250, In SPERBER, 2009, p. 87)

[...] a transformação dos pensamentos em imagens visuais pode ser uma consequência da *atração* que a recordação visual, que procura ressurgir, exerce sobre os pensamentos separados da consciência e que lutam por se exprimir. (LAPLANCHE, J. e J.-B. PONTALIS 1977, p. 251, In SPERBER, 2009, p. 87)

A pulsão de ficção, percebida por Sperber, “transforma os pensamentos em imagens visuais” (expressas através de diferentes recursos). Esses não são pensamentos já formulados. São bastante obscuros no seu momento inicial (SPERBER, 2009, p. 87). É essa

---

<sup>25</sup> Ver Sperber, 2009, p. 86.

pulsão que faz a passagem do movimento/forma, que é simplesmente um impulso no espaço, em uma imagem, assim como passa a imagem para a ação e da ação para a cena.

# 3. Os Procedimentos



### 3.1 Para Saber Antes de Começar

Para a parte do trabalho que responde ao contexto da performatividade, escolheu-se, por motivos já expostos nos primeiros capítulos procedimentos ligados principalmente ao espaço e tempo. Foi escolhido como base o tema de movimento XIV – “relacionado com o despertar da sensação de grupo e a composição de grupo”. (RENGEL, 2003, p. 108)

Temas de movimento(s) são um instrumental didático, de aprendizado da teoria de movimento. Cada um dos temas trata de um conceito e/ou uma ideia de movimento e corresponde a uma etapa na progressão da sensação e compreensão mental/emocional do movimento. (RENGEL, 2003, p.101)

Também como já foi mencionado anteriormente, esse tema é muito próximo do que Anne Bogart chama de *Viewpoints*. Sandra Nunes ressalta que o

[...] método de treinamento para o desenvolvimento de uma conduta mais sensível, perceptiva e compartilhada, por parte do ator, na geração de material improvisacional e compositivo. Ao propor a criação de ações instantâneas baseadas na consciência do tempo e do espaço e construídas na relação entre os atores, ao invés de somente por intenções prévias desencadeadas por um viés excessivamente individual e subjetivo, nomeado pela diretora como “psicológico”, o método proposto por Bogart permite problematizar a conexão corpo-mente na formação do artista da dança e do teatro. (NUNES, 2008, p. 107)

Os exercícios aqui indicados nessa parte da pesquisa foram provenientes de diversas fontes. Muitos vieram de cursos sobre Coreologia ou *Viewpoints*, assim como, alguns deles, foram elaborados durante essa pesquisa, baseados nos mesmos princípios visando atender as necessidades da investigação.

A escolha dos exercícios ocorreu pela observação e prática de cursos ministrados por mim no Brasil e exterior durante três anos sobre esses assuntos. Em cada um desses cursos foi-se melhorando os procedimentos, mudando os exercícios, acrescentando novas práticas, inventando-se outras, retirando. Explicar todas essas “reconclusões” e idas e vindas que se passou seria um trabalho hercúleo e enfadonho para o leitor e sem sentido. Portanto,

decidiu-se relatar a forma final da organização das práticas a partir de uma reflexão do que “funciona” e “não funciona” e ficar claro o caminho que o processo sugere ao grupo.

Outra explicação importante é que os procedimentos aqui descritos foram colocados com esse determinado encadeamento para fomentar no ator pouco a pouco uma autonomia que permita fazer improvisações livres. Nesse momento ele escolheria as regras no ato de improvisar dependendo do contexto e de suas necessidades pessoais. A hipótese levantada é que quando ele conseguir adquirir tal autonomia, ele poderia improvisar sem regras externas, podendo trazer suas próprias inquietações estéticas, sociais, pessoais que definiriam o seu “teatro dos desejos”<sup>26</sup>. Isso significa que esse treinamento não marcaria uma lógica corporal que identificasse seus praticantes, como ocorre com o Balé, por exemplo, e nem uma lógica estética como ocorre com muitos praticantes da antropologia teatral, ou do teatro físico de Lecoq, por exemplo, mas permitiria uma liberdade criativa.

Os encontros de três horas são divididos em duas partes, uma para as improvisações sobre as coincidências e outra para os jogos teatrais. No meio do processo, quando os participantes começam a ter mais autonomia com a prática, reserva-se um tempo para o trabalho com o Movimento-Imagem.

### **3.1.1 Questões Pedagógicas**

Algumas questões práticas acerca da pedagogia parecem pertinentes antes de começar a prática. São percepções que surgiram nessa pesquisa e parece ser importante relatar. Muitos já escreveram sobre pedagogia brilhantemente e trazem grandes teorias. Aqui, não se pretende inaugurar alguma novidade, são apenas algumas percepções que surgiram durante a prática. O intuito aqui é relatar algumas percepções que surgiram nessa pesquisa. Existem estudos muito mais aprofundados sobre o assunto e não é objetivo desse trabalho ir mais a fundo nessa questão.

---

<sup>26</sup> Tomando emprestado o conceito de Antônio Januzelli que se refere ao teatro que se quer fazer.

Assim como um general de guerra, o professor/ diretor/ coordenador das práticas é um estrategista. Sua guerra é para fazer as práticas serem potentes, para fazê-las reverberarem no grupo em questão. Cada grupo tem suas características próprias e não é possível “aplicar” essa prática como se fosse uma espécie de antídoto de aprendizado. Existem aspectos que ficam invisíveis e que, se não são percebidos podem levar o processo a um fracasso.

Primeiramente, antes de começar um processo, é preciso ter claro qual é a proposta pedagógica geral, cito algumas:

Pode-se ter uma “pedagogia direcional” na qual se segue uma progressão em que os participantes vão estruturando um conhecimento que pouco a pouco vai sendo desenvolvido e avança num mesmo sentido. Um exercício leva a outro exercício.

Outra possibilidade um pouco mais aberta é ter uma pedagogia com múltiplos caminhos. Aqui, existem evoluções assim como na “pedagogia multidirecional”, mas existe mais de uma direção. Aprende-se coisas distintas num mesmo dia e elas vão evoluindo. Pouco a pouco, no percorrer do processo, elas vão se encontrando num desfecho que as une.

Uma terceira possibilidade é a “pedagogia-serial”. É possível ver uma evolução, mas participar de um encontro e não participar de outro não vai atrapalhar o processo pelo fato de cada dia ser independente e ter sua própria lógica de ser distinta dos outros dias.

Outra possibilidade é uma pedagogia mais interativa. São os praticantes, pela resposta que dão aos exercícios, que sugerem a continuação do processo. Aqui o que diferencia é a abertura para estabelecer o processo enquanto ele acontece.

Nas aulas, existem algumas posturas do coordenador que são importantes e definem a resposta do grupo. A proposição do exercício deve ser clara e simples. É preciso ter certeza que os atores tem certeza do enunciado. Mas como fazer quando o enunciado é

mais complexo? Uma alternativa é fazer o exercício em partes e, pouco a pouco, ir ampliando a regra. Outra possibilidade é propor que uma pessoa ou grupo comece(m) sozinha(s) a prática para deixa-la(s) errar o exercício. É uma armadilha preparada por quem coordena. Esse erro vai servir para mostrar algo que não foi percebido ou algo que é difícil visualizar apenas na primeira explicação. A explicação termina somente depois desse exemplo prático.

O orientador do processo pode mostrar como se faz ou como não se faz. Nesse caso é importante tomar cuidado com os exemplos e quando mostrar. Às vezes, mostrar como fazer um exercício pode fechar as opções criativas dos praticantes. Isso pode ocorrer por dois motivos. Ou porque o exercício está ainda nebuloso para quem o faz e o exemplo vira a tábua de salvação ou porque o exemplo tem características tão propriamente suas que não possibilitam visualizar outras opções análogas.

Durante a explicação ou depois em uma avaliação faz toda diferença o lugar que o diretor/professor se coloca. Se ele está na função de plateia ele é um espectador que dá um retorno distanciado do que ocorre, uma “visão de fora”. Apesar de ser obvio, é completamente distinto de ele estar junto com o ator no espaço de cena. Nesse segundo caso, o coordenador está junto, direcionando, mesmo quando mostra ele tem um papel implícito de “um igual”, de alguém que está tentando resolver o problema junto e não de apontar problemas ou avaliador que tinha quando estava na plateia. A terceira opção percebida é ele ficar entre a plateia e o público. Nesse caso, o coordenador é um mediador da relação entre plateia e ator(es). Ao mesmo tempo em que direciona e instiga a plateia a ver determinados aspectos importantes no momento, dá liberdade para a plateia dar um retorno ao ator. O ator recebe sua avaliação e a plateia exercita seu olhar. Essas três possibilidades de posicionamento desse coordenador, obviamente, não são fixas e podem variar em cada circunstância.

Outra questão pedagógica é como se dividem os grupos. A divisão é uma escolha estratégica importante porque define o rendimento dos participantes. Por exemplo, escolher

um grupo em que todos têm uma resposta cênica semelhante pode ser bom para tentar passar o limite de algo e servir como lição para quem assiste. Por outro lado, pode ser desastroso por não permitir o avanço, tendo em vista que os participantes ainda não conseguem se relacionar de uma determinada maneira. Dependendo do momento do processo algumas junções vão sendo necessárias. Se algumas vezes no início do processo as escolhas podem ser feitas para que as práticas ocorram bem, outras vezes, num momento mais avançado, a escolha é uma forma de provocação para os participantes.

Uma opção é deixar o grupo se organizar sozinho. Em um grupo que as pessoas não se conhecem será escolhido como parceiro de jogo normalmente quem está do lado, às vezes, em um grupo que já se conhece, a escolha que os participantes fazem é de conhecidos (mesmo quando escolhem alguém que está do lado, pois às vezes a pessoa está do lado porque, momentos antes, estavam conversando).

Outra forma é determinar com quem cada um vai, ou forçando uma aleatoriedade ou forçando juntar pessoas com características que possam ser interessantes juntas (colocar uma pessoa mais tímida com outra mais extrovertida pode ser uma maneira de soltar a mais tímida e centrar a mais extrovertida, por exemplo). Outra maneira de dividir os grupos é não dividir. Não que todos vão fazer juntos, mas pode ser que o exercício faça pouco a pouco eles se organizarem por si só. Normalmente, são exercícios mais livres que a improvisação vai levando o grupo a se reorganizar conforme as relações evoluem.

Outros exercícios são individuais feitos coletivamente, esse caso coloca em evidência o tempo de cada um para um determinado desenvolvimento. O ator não precisa se adequar a um grupo nem está sendo muito vigiado, portanto, tem mais liberdade para ter escolhas que em um grupo ele não escolheria.

Escolher fazer exercícios individuais com todos os outros na plateia cria uma importância e uma responsabilidade para quem está executando. É bom para fazer os alunos darem o máximo de si. Por outro lado, o tempo que ele leva para ocorrer faz o grupo se cansar mais facilmente. Dividir o grupo em subgrupos é uma opção que tem uma certa

rapidez para ocorrer, faz com que as pessoas tenham que se relacionar com outras pessoas e ao mesmo tenham uma plateia para o que será feito.

Todos fazerem juntos num mesmo exercício tira um pouco do engajamento dos participantes pelo fato de não existir uma plateia que está na função de regulador. Pode ser bom para ser mais descontraído. Por outro lado, fazerem todos juntos cria uma responsabilidade de criação de um coletivo de estabelecimento de alguma realidade coral (mesmo quando permite a precipitação de individualidades).

Um momento que é importante de se reparar é o entre exercícios. Quando um jogo é destituído, ou quando algo acontece errado, alguns grupos (principalmente de jovens atores) podem ter o costume de uma micro conversa/risadas/desconcentração. Com o tempo é bom fomentar que isso se transforme. Uma imagem que pode funcionar é pedir que ao fim do exercício tenham a imagem de “assoprar uma vela”. Toda vez que um exercício dá errado no meio, as pessoas automaticamente sopram uma vela imaginária por alguns segundos antes de retomar o exercício. O objetivo é substituir o espaço “vago” de não regra do momento pós-erro até a retomada do exercício por um evento pré-programado. Outra ideia é estabelecer contagens. Todos os eventos têm um tempo de 5 segundos para começar a ocorrer. Caso não ocorra, se desfaz o que foi feito e se refaz (por exemplo, se não se dividiram em grupos de 4 pessoas após a instrução, as pessoas devem voltar aos seus lugares e tentar novamente em 5 segundos).

Um ensinamento sobre os ensaios/aulas que vem de Januzelli é como começa o dia. Existe o que ele chama de “laboratório da chegada”. Segundo ele, não é possível simplesmente negar tudo que ocorreu fora do ensaio, o estado que os atores estavam antes de chegar. Esse é o momento de chegar e ir deixando para trás o estado cotidiano pouco a pouco para entrar em um estado de trabalho. Ele varia de pessoa para pessoa, de dia para dia e de grupo para grupo. Tendo consciência de como acontece, o diretor/professor pode dar espaço para essa expressão cotidiana no início existir e aos poucos deixar o ambiente se estabelecer de maneira mais fluida.

Segundo Janô, após o momento da chegada vem o aquecimento. Que é algo físico e esquenta e disponibiliza o corpo. Levando em conta o que a diretora do grupo Balangan Maria Thais diz, existe um primeiro momento em que se está na lógica do “eu”, um segundo momento que se está na lógica do “tu” para se chegar ao momento do “ele”. Isso quer dizer que o ator começa sozinho seu trabalho para pouco a pouco encontrar parceiros de trabalho para depois pensar na situação cênica de fazer algo para alguém.

A transição do aquecimento, no trabalho de Januzelli é o brincar. Brincar é o caminho para a improvisação, para o Big Bang. É onde acontece a conexão entre a restrição e o prazer. A palavra brincar tem a mesma origem a da palavra vínculo e isso diz muito do que se espera nesse momento. É um vínculo consigo, com o espaço e com o grupo. É um momento de comunhão necessária para o Big Bang ocorrer.

O estabelecimento de um rito pode ser bom para o grupo. Algo que crie uma qualidade de trabalho distinta da do cotidiano. Esse ritual envolve algo que ocorra no início e algo que ocorre no final. O momento de se desfazer o rito pode ser mais rápido, levando-se em conta que no início está acontecendo o processo do laboratório de chegada e no final é mais uma destituição de algo, por isso os tempos são diferentes.

Por fim, a conversa final é um momento que parece ser importante, pois é nesse momento em que os atores articulam racionamento as conquistas, as dúvidas, as angústias, fala do trabalho dos outros, escuta sobre seu trabalho. Nesse sentido, quando se faz essa roda de conversa é preciso ter uma atenção especial à maneira como se levanta a questão. A maneira utilizada durante todo o processo foi o seguinte:

“Esse é o momento de falar o que quiser. Podem ser pontos positivos, negativos, percepções, críticas, desejos, sugestões, dúvidas. Não só sobre seu trabalho como o de todos os presentes.”

Uma regra importante para esse momento é que tudo pode ser dito. Mas deve ser dito amorosamente e em uma postura de ajuda do coletivo, uma postura do “sim”. Outro aspecto

importante a ser fomentado na roda de conversa é a postura do grupo. Esse é um momento social, um momento de todos. Tudo que é dito é do grupo. Portanto conversas paralelas não são bem-vindas, elas são da esfera do particular e minam essa força coletiva. A postura de sentar também é algo a ser ressaltado. Uma pessoa deitada ou desatenta não está dando sustentação de atenção para quem está falando, não está dando importância para quem está com a palavra. Algumas vezes, o grupo é tímido e fala pouco. Uma maneira de fazer todos falarem e estabelecer a regra do “cajado”. Um objeto é o objeto que representa a palavra. Quem está com ele é detentor do poder de falar. Os outros não podem falar, no máximo dizer “HOU” se concordarem. O “cajado” (que pode ser um tênis, uma bola, uma garrafa de água) passa de um em um. Quem tem o cajado tem que dizer algo, nem que seja – “concordo com tudo que foi dito”. Isso força as pessoas a se acostumarem a falar.

### 3.1.2 De onde vieram os exercícios

Todos os exercícios a seguir foram retirados\adaptados\baseados ou de experiências práticas com professores, diretores, atores ou retirados de livros que descreviam práticas, ou ainda, criados durante a pesquisa.

Os exercícios que surgiram com uma referência externa tiveram como inspiração os seguintes autores:

Viola Spolin, Yacov Hillel<sup>27</sup>, Martim Rosso<sup>28</sup>, Jacques Lecoq<sup>29</sup>, Théâtre du Soleil, Bete Dorgan<sup>30</sup>, Marcelo Lazzarato<sup>31</sup>, Helena Bastos<sup>32</sup>, Lume, Juliana Monteiro<sup>33</sup>, Claudio Luchesi<sup>34</sup>, Anne Bogart, Michael Chekhov<sup>35</sup>, Rudolf Laban, Mônica Montenegro<sup>36</sup>, Augusto Boal<sup>37</sup>, Isabel Marques<sup>38</sup>, Cristiane Paoli-Quito<sup>39</sup>, Constantin Stanislavski, Maria Lucia Pupo<sup>40</sup>, Antônio Januzelli, Tereza Gontijo<sup>41</sup>, Cibele Cavalcante<sup>42</sup>, Lúcia Helena Gayotto<sup>43</sup>.

## 3.2 Improvisações Sobre as Coincidências

### 3.2.1 O Líder

---

<sup>27</sup> Yacov Hillel é professor da Escola de Arte Dramática da USP e Diretor teatral.

<sup>28</sup> Martín Rosso é prof. dr. da Escuela Superior de Teatro de la Universidad Nacional – del Centro de Tandil de la Provincia de Buenos Aires.

<sup>29</sup> Jacques Lecoq - ator, mímico e professor fundador da École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq.

<sup>30</sup> Bete Dorgam é atriz, professora e pesquisadora da linguagem do *clown*.

<sup>31</sup> Marcelo Lazzaratto é professor de interpretação teatral na UNICAMP e desenvolveu um sistema de criação chamado Campo de Visão.

<sup>32</sup> Helena Bastos é professora de dança contemporânea da USP, coreógrafa e bailarina.

<sup>33</sup> Juliana Monteiro é atriz e pesquisou o processo de criação de Anne Bogart.

<sup>34</sup> Claudio Luchesi é ator e ex-professor do curso de mímica da Escola de Arte Dramática da USP.

<sup>35</sup> Michael Chekov é ator e discípulo de Stanislavski, autor do livro “Para o Ator”.

<sup>36</sup> Mônica Montenegro é professora de voz da Escola de Arte Dramática da USP.

<sup>37</sup> Augusto Boal foi diretor de teatro, dramaturgo e ensaísta, fundador do Teatro do Oprimido.

<sup>38</sup> Isabel Marques é coreógrafa, bailarina e professora, fundadora do Instituto Caleidos e do grupo Caleidos. Tem sua pesquisa baseada nos estudos sobre a Coreologia.

<sup>39</sup> Cristiane Paoli-Quito é diretora do grupo de dança teatro Nova Dança 4, professora de interpretação da Escola de Arte Dramática da USP.

<sup>40</sup> Maria Lúcia Pupo é professora de Licenciatura da Faculdade de Artes Cênicas da USP.

<sup>41</sup> Tereza Gontijo é professora de clown e de *Match* de Improvisação, atriz do grupo Jogando no Quintal.

<sup>42</sup> Cibele Cavalcante é bailarina, coreógrafa e professora. Tem a Coreologia como ponto central de seu trabalho.

<sup>43</sup>

Lúcia Helena Gayotto é atriz e professora de expressão vocal. Utiliza Laban como referência para estudar a voz.

Os primeiros exercícios são feitos em roda. A regra dessas primeiras práticas é “seguir o líder”. Consiste em um dos integrantes ser o líder do grupo e todo movimento deve ser imitado pelos outros ao mesmo tempo. Dessa forma, as pessoas têm um objetivo bem concreto. Ter um líder tira a preocupação de todos estarem atentos a tudo que acontece em cena. O foco não está ainda no espaço, mas no indivíduo. Ao mesmo tempo, as formações grupais ocorrem pela imitação e ficam muito visíveis as composições (por mais simples que sejam), passando a atenção do indivíduo para o espaço paulatinamente.

No primeiro jogo, os alunos em roda decidem um líder enquanto um participante fica fora da sala. Todos têm que repetir seus movimentos. O participante que fica fora volta e tem que descobrir quem é o líder.

Trabalham-se muitos jogos que, todos em roda, decidem um líder que faz movimentos e os outros o seguem. As variações aparecem na passagem dessa liderança. Primeiro, com todos numa mesma roda, o líder passa sua liderança olhando para o colega a sua direita. Depois, esse guia pode escolher passar para quem está à sua direita ou à sua esquerda. Em seguida, ele pode passar para quem quiser na roda.

Na fase seguinte, cada um pode tomar a liderança em vez de recebê-la de alguém. Nesse caso, em vez de esperar ser olhado para ser o condutor dos movimentos do grupo, a pessoa começa a mover-se autonomamente em relação ao resto do grupo, forçando-os a mudar de guia.

Por fim, é possível passar ou tomar a liderança de qualquer um para qualquer um.

A ideia com esses exercícios é de todos terem que seguir e ser seguidos e acostumarem-se a essa dinâmica. Ter o foco fora de si, dentro do objetivo estabelecido de “comunicação e relação”, parece ser um ótimo primeiro passo, visto que o grupo responde, em geral, muito bem a essa experiência e até mesmo embarca em propostas sonoras feitas pelos líderes.

Essas primeiras práticas, ao mesmo tempo em que restringem os movimentos dos seguidores, dão ao líder liberdade para os movimentos que lhe aprouver. O fato de ter um grupo imitando os movimentos de alguém propicia ao líder uma potência expressiva, pois o que ele faz é multiplicado em diversos corpos. Essa sensação de poder e de potência expressiva, citada acima, é proporcionada pela grande restrição da regra. Depois dessa fase da roda, ela nunca mais ocorre, pois daqui por diante, as regras são cada vez menos restritivas ou criam outros desafios a serem alcançados. O objetivo é exatamente esse. Os participantes terem a percepção da potência que um movimento pode ter (mesmo que pelo recurso mais simples que é a repetição), os levam a buscar potência expressiva nos exercícios seguintes. Como as regras vão se modificando, os praticantes passam a achar elementos em comum e se readaptar em busca desse movimento expressivo. A relação entre atender a demanda das regras e o prazer de encontrar esse movimento expressivo dentro dos futuros exercícios, proporciona um interesse em investigar a expressão pessoal.

As atividades [devem ser] organizadas de modo que se aumente progressivamente a sua complexidade, com a introdução de dificuldades cada vez maiores, evitando-se, entretanto, que tais dificuldades percam seus atributos de estímulo e transformem as atividades em tarefas embrutecedoras e desencorajadoras (DEWEY, 1967, p. 69).

Com esse repertório, começa-se a fazer o mesmo exercício só que em duas rodas distintas. Agora, as rodas aos poucos se juntam e coexistem no mesmo espaço, cada um com seu respectivo líder e seus respectivos seguidores.

Com esse primeiro grupo de exercícios os praticantes passam a pensar em improvisações coletivas como possibilidade de expressão. A liberdade de criação surge, pois ninguém fica em evidência e tira a responsabilidade do indivíduo para a criação. Ao mesmo tempo, o grupo sabe que há um líder que os comanda e outro líder também comanda o outro grupo. Portanto, é possível existir múltiplas propostas num mesmo espaço.

Num primeiro momento, normalmente, as equipes não dialogam e apenas coexistem sem se relacionar. Com o tempo, para vencer a necessidade de um movimento tão

expressivo quanto os que ocorreram no primeiro exercício com todos dentro de uma mesma roda, os participantes passam a fazer movimentos que dialogam e se completam. Novamente, o coletivo pode vivenciar o prazer de movimentos feitos visando um único foco pelo grupo todo. Nesse exercício, em específico, as rodas podem encontrar diálogo pela complementação de movimentos e não apenas pela repetição.

### **3.2.2 Incluindo o Público**

No segundo grupo de exercícios, mantêm-se o líder, mas o objetivo é mudar a conformação grupal para incluir o público. Dividem-se os atores em pequenos quartetos que se dispõem no espaço como losango com todos parados num lugar e voltados para um mesmo lado. Cada grupo deve ficar no mesmo lugar, podendo fazer qualquer movimento que os outros do mesmo grupo repitam. Quem se mantém à frente é o líder. Quando esse quiser passar a liderança basta mudar o lado, de forma que todos fiquem virados para outra ponta do losango.

Um bom exercício para a sequência é o jogo que consiste em seis pessoas se posicionarem de pé, relativamente próximos, formando um triângulo com um na frente, dois na segunda fileira e três na terceira. Quem está à frente é o líder. A ideia é que o grupo seja como um corpo só, como se quem estivesse atrás fosse as asas do líder. O grupo segue o líder, pelo espaço, mas, dependendo da direção, muda-se o líder. As músicas que tocam durante o exercício sugerem estados, imagens e ações que o grupo fará junto. Quando muda o líder, o grupo precisa se reorganizar na formação triangular atrás desse novo guia.

Em seguida, aumenta-se mais o número de integrantes nos grupos, formando um “amontoado” de pessoas. Quem está à frente é o líder e é seguido e imitado pelo coro. Agora o grupo pode se deslocar se quiser. Em princípio, o líder passa a liderança quando muda de direção, mantendo a regra do exercício anterior, e deixa outro na frente do grupo. Com o tempo, quem quiser pode tomar a frente e tornar-se o líder.

Mais uma vez o exercício de foco de Spolin (dar e tomar) é explorado atrelado à prática. Assim, todos podem guiar e ao mesmo tempo podem deixar de guiar e voltar para o coro quando interessar. Além da direção explorada em exercícios anteriores, o grupo volta a poder deslocar-se pelo espaço.

Uma variação interessante desse último exercício consiste em os integrantes do grupo seguir apenas enquanto o líder está em seu campo de visão. Quando sai desse campo, o participante pausa na posição em que está até ver novamente o líder. Nessa variação, não se pode tomar nem dar a liderança. Agora, todos seguem, mas, pelo fato de os integrantes perderem do campo de visão o líder, nem sempre as pessoas que estão seguindo estão fazendo a mesma coisa que quem guia, pois podem estar parados sem ver o que está acontecendo. Abre-se a porta para uma maior liberdade em que a liderança começa a ser relativizada.

É interessante, também, pensar que esse tipo de prática pode ter muitas evoluções com mais de um líder guiando grupos diferentes. Também uma ideia interessante é dividir funções entre os líderes, por exemplo, um é responsável por guiar o som e outro por guiar o movimento.

Nesse segundo grupo de práticas, retira-se a formação em roda que volta os participantes para eles mesmos. Agora, pressupõe-se um público, mesmo que seja apenas o proponente do exercício ou alguns dos integrantes do grupo. Mas, de qualquer forma, são pessoas que estão no jogo como espectadores, forma diferenciada de participar das práticas até então. Esse público não é passivo, mas sim um novo time.

Se os atores reconhecem que não encaram uma plateia “fingida”, podem atuar para a plateia como atuariam para outro time do grupo. Pode-se assegurar para um ator: “Se eles forem uma plateia ruim, então, naturalmente, merecem ser punidos” (SPOLIN, 2000, p. 35).

### **3.2.3 Multiplicando os Líderes**

Esse é um momento delicado no processo. É quando paulatinamente a liderança é relativizada. A importância é que os participantes ainda consigam perceber a expressão potente do início num contexto de maior liberdade.

Os participantes devem começar o exercício seguinte andando pelo espaço. Em dado momento, devem encontrar um parceiro e formar duplas. Um passa a seguir o outro pelo espaço. Em algum momento, o outro toma a frente e passa a ser seguido pelo companheiro.

Multiplicando os líderes visa-se que muitos eventos ocorram ao mesmo tempo no espaço. Revelam-se muitas possibilidades para o performer que antes, por mais que existissem, não ficavam muito claras. Como se amplia o número de lideranças é importante simplificar a função do líder e dos praticantes. Antes, era possível fazer qualquer movimento (contanto que pudesse ser seguido pelos demais). Agora, só é permitido caminhar. E é preciso ficar claro que não se segue as formas desse andar, apenas devem andar pelo espaço. Os eventos ocorrem no diálogo entre as lideranças.

Numa proposta seguinte, as duplas podem se separar, mas devem manter-se em conexão. A cada novo exercício, os participantes tornam-se mais livres para investigações pessoais. Assim, a regra aos poucos deixa de ser uma determinação exterior. Por outro lado, essa liberdade leva o grupo a perder a conexão com o todo. É um momento delicado do processo. Quando isso ocorre, deve-se “rejogar” a proposta buscando melhores resultados. Parece que existe uma dicotomia nesse processo. Quanto mais os participantes ficam livres para uma investigação pessoal, mais se perde a conexão com o grupo, assim como quanto mais a regra determina uma improvisação que inclua o grupo, mais se perde a investigação pessoal.

Atingir o que denominei de expressão potente, fomentada nos primeiros exercícios referentes à liderança, é o que pode conectar o grupo sem perder a busca artística de cada um. Por isso, a passagem de um procedimento para outro deve liberar os intérpretes com muita cautela e deve ocorrer gradativamente.

### **3.2.4 Todos São Líderes e Ninguém é Líder**

Numa quarta etapa de trabalho a proposição é no sentido de passar a regra de liderança para uma liberdade maior dos integrantes. É o momento de destituir a função de líder. Aqui, começa-se a ampliar as possibilidades de conexão entre os integrantes e abrir maior espaço para a espontaneidade.

A improvisação teatral é fundada na espontaneidade, como fenômeno psicológico e estético. É o fator que faz parecerem novos, frescos e flexíveis todos os fenômenos psíquicos e teatrais, dentro de um universo em que tem lugar a mudança e a novidade. É exatamente esse aspecto que confere à improvisação o seu caráter de “momentaneidade” no qual se assentara todo e qualquer ato teatral (CHACRA, 1991, p. 45).

Os participantes começam a andar no espaço e podem se conectar a qualquer um para segui-lo ou deixar-se seguir. Esse procedimento visa dar o passo que não pôde ser dado completamente com o exercício em duplas. Agora não fica mais claro quem guia e quem é guiado. Esse exercício faz a passagem da regra de guiar e ser guiado para um embrião do que futuramente será chamado de regra pessoal.

Como nota Grotowski a respeito do trabalho efetuado por seus atores: “Todos os exercícios que constituíam simplesmente uma resposta à pergunta: ‘Como fazer isso?’ foram eliminados. Os exercícios agora se tornaram pretexto para elaborar uma forma pessoal de treinamento. O ator deve descobrir os obstáculos que o incomodam em seu trabalho criador. Os exercícios tornam-se um meio de superar as suas resistências pessoais. A questão que o ator formula para si mesmo já não será: ‘como é que posso fazer isso?’ Em compensação, ele deve saber o que não deve fazer, o que o bloqueia. Por uma adaptação pessoal desses exercícios, deve ser encontrada uma solução para eliminar esses obstáculos que variam individualmente de ator para ator.” (FÉRAL, 2003, p. 55).

A proposta é aos poucos deixar a regra mais difusa, “interiorizada”, para estimular suscitar necessidades, dificuldades, problemas, soluções dos intérpretes. Dessa forma, é possível mapear o repertório de cada um e possibilitar um olhar mais atento para ampliar as potencialidades e investigar as dificuldades. As necessidades dos indivíduos e do grupo nascem da relação com a prática.

Em seguida, eles não podem seguir mais outra pessoa, mas devem completar os espaços vazios. A cena é apenas andar e pausar. Agora, após todas essas práticas de coro e de guia, com poucos elementos coloca-se uma lente de aumento sobre as coincidências entre os participantes. A regra não está relacionada diretamente com manter a atenção no outro pela primeira vez. Mas, indiretamente, abarca a relação, pois o objetivo real não é apenas andar e pausar, mas perceber o que o coletivo forma no espaço cênico junto.

Outro jogo de coincidências, equivalente a esse último pode ser proposto, mas, dessa vez, com três elementos para desafiar a conexão com o espaço. As pessoas podem andar, desabar no chão e levantar. É preciso criar vínculo entre os participantes com esses elementos em cena. De tempos em tempos, é interessante voltar com essas práticas com os participantes para, aos poucos, se sensibilizarem para outros elementos da cena.

É possível utilizar algumas regras variantes, para tornar mais clara a proposta. Quando um pausa todos devem pausar. Quando um anda, todos devem andar. Ou ainda, o grupo deve pausar um jogador por vez e voltar a andar um jogador por vez; quando dois ou mais voltam a andar juntos, todos pausam de novo, assim como, quando dois ou mais pausam juntos, todos devem voltar a andar. Outra variação é todos terem que pular juntos e terem que pular um de cada vez. Fica claro que qualquer atividade que seja feita todos juntos ou um de cada vez poderia substituir os exemplos sugeridos aqui. Por exemplo, fazer um gesto, desabar, começar a falar, fazer careta, bater palma, entre outros. Ainda aqui é proibido focar em qualidades de movimento (o como se faz a atividade), como tipos de queda, ou formas de pausar e andar. Apenas é permitido fazer a ação no “neutro”, sem registrar as variações com que essas atividades acontecem. É uma restrição importante para levar o olhar do performer para os eventos simples do jogo.

O conjunto de exercícios em que se faz algo, um de cada vez, coloca em foco o protagonismo. Por exemplo, para uma pessoa andar sozinha, ela precisa que todos a sustentem, assim como o tempo que uma pessoa fica parada sozinha também depende de todos. O indivíduo só existe sustentado pelo grupo.

A proposta é agora que os praticantes estejam livres pelo espaço, podendo explorar relações que o espaço sugere. O movimento deve passar a ser potente não apenas pela imitação ou resposta ao colega, mas pelo diálogo com os outros elementos da cena.

### **3.2.5 Atenção ao Espaço**

Os jogos seguintes passam paulatinamente a atenção do grupo mais fortemente para o espaço. O primeiro procedimento coloca a atenção do grupo na variação entre o número de pessoas em cada nível espacial.

Nível é a relação de posição espacial que ocorre [...] do corpo como um todo em relação a um objeto, outros(s) corpo(s) ou ao espaço geral. Por exemplo, o corpo do agente está baixo em relação a uma cadeira ou a outro agente (RENGEL, 2003, p. 88).

No início dessa proposta, entram três pessoas no espaço se deslocando e têm que manter dois integrantes no nível baixo enquanto o outro fica no alto. Cada vez que entra uma pessoa a mais no jogo, muda a relação numérica entre os níveis. Por exemplo, com quatro pessoas, ficam dois no alto e dois no baixo; cinco pessoas, sendo quatro no alto e um no baixo. E assim sucessivamente. A lógica para a escolha de quem fica no nível alto ou baixo é aleatória escolhida pelo proponente. O jogo é brincar com as relações que podem nascer da restrição de nível. O importante, nessa etapa, é como esse espaço é configurado. Claro que as relações entre os intérpretes é que configuram esse espaço, mas o foco não fica nos atores. Esses relacionamentos ocorrem indiretamente, são pressupostos. Espera-se com práticas que ainda mantêm um foco físico bem concreto, como esse exercício, que a matéria trabalhada na etapa anterior ganhe mais complexidade ao fim dessa bateria de exercícios.

O jogo seguinte é o *Plateau*. O grupo senta em volta de um espaço grande no palco, em forma de quadrado. Imagina-se que esse espaço é sustentado apenas no centro, portanto, instável e, se desequilibrado, pode cair. Poucos ficam em cena se deslocando e equilibrando o espaço, mas todos são responsáveis pelo espaço. Caso o mesmo

desequilibre, alguém de fora deve entrar para equalizar o *Plateau* ou alguém de dentro deve sair. Para torná-lo mais simples no início, é interessante fixar o número de duas pessoas apenas no espaço de jogo. Na sequência, pouco a pouco, pode-se flexibilizar a regra para um número par de participantes. Em seguida, podem entrar trios apenas, e, depois, só grupos ímpares. Por fim, o *Plateau* é aberto para um número qualquer de integrantes sobre a bandeja. Pode-se criar ainda complicadores como a resposta ao nível em que o colega de cena está – quando alguém vai para o nível baixo o seu companheiro que equilibra a cena deve ir para o nível baixo, por exemplo.

Agora, as trajetórias e o espaço entre as pessoas também entram em jogo. Nesses procedimentos do *Plateau*, ainda o espaço é determinado pela ação do colega de cena, assim como o exercício anterior dos níveis. Mas essa determinação tende a acabar.

Mantendo-se dentro dessa lógica de espaço, trabalha-se em alguns dos encontros a topografia. A Topografia ou progressões espaciais diz respeito à atenção ao mapa que se forma no chão com nosso deslocamento. Andar em retas, ângulos, ondas ou círculos são as possibilidades. Essa regra é apenas pretexto para os relacionamentos ocorrerem. Pela primeira vez, desvincula-se o outro da regra. Consegue-se, assim, dar mais um passo rumo ao objetivo de libertar os participantes do vínculo explícito com o outro. Interioriza-se a regra um pouco mais, sem perder a relação com o grupo. A tensão entre a busca individual e a criação coletiva mantém-se, sem perder a potência expressiva. É possível fazer diversas variações sobre esse exercício. Como foi dito anteriormente, essa passagem da liderança para a liberdade dos atores nesse processo é delicada e dependendo do grupo necessita de mais ou menos tempo de prática nessa fase de transição.

Na sequência, o exercício seguinte é o espaço negativo. Essa prática consiste em pensar no espaço que não está preenchido para compô-lo. Esses exercícios são escolhas para uma percepção espacial mais fina e só pode ser sugerido após maior tempo de trabalho sobre o espaço. Ele abre a percepção dos atores, não apenas para as composições enquanto fazem ou estão em cena, mas na sua ausência. Distancia-se ainda mais da força

do indivíduo na cena. Uma variação desse exercício consiste em o propositor da prática dizer “PAUSA” para todos pararem e depois identificar os espaços que não estão preenchidos. Com uma palma todos devem se reagrupar para preencher os espaços vazios. Quando está equilibrado a pessoa que está orientando a prática dá uma ordem para voltar a andar. Como estão todos caminhando, os espaços preenchidos são sempre precários e instáveis, e a pausa nessa variação de exercício revela isso.

Outro procedimento sobre o espaço, que pode ser experimentado nesse momento é o das portas. Nele, o espaço entre duas pessoas ou entre uma pessoa e um objeto é considerado como uma porta e o objetivo das pessoas em cena é passar pelas portas. Nesse exercício, assim como no anterior, de espaço negativo, não surge muito material cênico. São procedimentos que ampliam a consciência sobre o espaço e a responsabilidade conjunta de constituir esse espaço.

### **3.2.6 A Forma**

Os métodos ligados à forma que o contorno do corpo (ou corpos) compõe no espaço inserem, de certa forma, a presença cênica na investigação espacial proposta até aqui. Isso porque se trabalha, entre outras coisas, o estado em cena. A forma sugere tensões, imagens, atmosferas, estados, relações. É um importante passo para a conexão desse trabalho do movimento com os jogos teatrais. Essa ligação proposta se faz pelo Movimento-Imagem. O Movimento-Imagem necessita muito do trabalho com os estados, assim como o Gesto Psicológico de Chekhov em que se preenchem as formas com estados para a criação (vide o capítulo 5 de “Para o Ator”). A preparação para o Gesto Psicológico é feita pelos Exercícios Psicológicos Especiais, assim como, a preparação para o Movimento-Imagem que terá o processo descrito mais para frente nesse trabalho.

A diferença entre o Movimento-Imagem e o Gesto Psicológico é que no primeiro a criação de imagem ocorre pela sugestão de estados que o movimento propõe, enquanto que no segundo se atrela a imagem ou estado ao movimento de forma consciente e racional. Mas ambos contaminam o movimento com um estado. No Movimento-Imagem, a imagem

sugerirá outra imagem, formando ações, cenas e assim sucessivamente. Por isso, trazer para a pauta o estado do ator é importante nesse momento.

É difícil o grupo estabelecer relações entre as formas junto com caminhar e pausar ou qualquer outra atividade nesse momento. Para facilitar a percepção das relações de coincidência, ajuda restringir bem o exercício. Todos escolhem um lugar no espaço, escolhem uma forma igual para todos. No primeiro exercício dessa etapa, as pessoas escolhem uma forma na expansão e outra na contração do corpo. Exploram-se as coincidências de trocas e as conformações de pessoas na mesma postura no espaço. Todos têm que passar de uma forma para outra, juntos; em seguida, devem passar de uma forma para outra um de cada vez. Depois, é liberado que se mude a forma como o grupo preferir. Nesse último, o orientador do processo deve chamar a atenção quando coincidências ocorrem como, por exemplo, metade passar de uma forma para outra ao mesmo tempo; ou todos mudarem de forma, menos um.

Na sequência, aprofundando a exploração da forma, é possível pensar que toda forma é estruturada em linhas, curvas e a combinação de ambas. Laban separa alguns nomes-moldes para essas formas. São elas: forma da agulha (forma unidimensional – só tem uma direção), da parede (forma bidimensional do corpo), do parafuso (forma tridimensional do corpo), e da bola (forma esférica). Todos escolhem novamente um lugar no espaço e, da mesma maneira que ocorreu o exercício anterior, escolhem uma forma igual para todos de duas das formas-modelo. Por exemplo, uma forma para agulha e uma para bola. Depois o exercício repete-se com as outras duas formas ainda não trabalhadas. Apenas depois disso, libera-se os performers para explorar duas formas com o caminhar. Agora, quando eles pausam, fazem uma forma, e, quando andam, apenas andam sem fazer forma alguma.

Cada vez mais a regra sai do coletivo e se foca no indivíduo. Às vezes, quando se perde essa atitude de composição em grupo é necessário voltar a fazer alguns exercícios anteriores para reestabelecer a tensão entre investigação do indivíduo e composição grupal.

Agora que os participantes podem andar e fazer formas, outra possibilidade de exercício é a forma ser feita parada ou locomover-se, mantendo a posição corporal da forma pelo espaço. Além das formas, é preciso preocupar-se com as transições entre as formas, o que Laban nomeia de *Shapes* ou módulos de transição. *Refere-se a mudanças no volume do corpo em movimento, em relação a si ou a outros corpos* (FERNANDES<sup>44</sup>, 2002, p. 141).

Aqui, além de estar atento à forma que o corpo compõe, investe-se na maneira como ela transita. Nos primeiros exercícios sobre esse tema, apenas locomove-se a forma ou a abandona para retomá-la em outro lugar no espaço. Pois, como já foi dito anteriormente, a passagem de um exercício para outro, nesse momento do processo, deve ser lenta e gradual para manter coexistindo a investigação pessoal com a composição grupal. Em seguida, começa-se a atentar aos *shapes*<sup>45</sup>, propriamente ditos. Passar de uma forma para outra com transição mais fluida (*shape flow*), direcionada (*shape directing*) ou esculpindo no espaço (*shape carving*). Na transição fluida, o corpo não se fixa em nenhuma posição, pois está em constante mudança, mas pode crescer ou diminuir nos eixos vertical (altura), horizontal (largura) e sagital (profundidade).

No *shape flow* pode-se ter o corpo crescendo ou encolhendo no eixo vertical, abrindo ou fechando no eixo horizontal e desdobrando ou dobrando no eixo sagital. Pode-se ter um crescimento/abertura/desdobramento ou encolhimento/fechamento/dobramento bipolar quando se amplia ou se retrai nos dois sentidos de um mesmo eixo, ou unipolar quando se amplia ou retrai em só um sentido. Além disso, ela pode ocorrer em uma, duas ou três dimensões ao mesmo tempo. Por fim, é possível ampliar o movimento em um ou dois eixos e retrair no restante dos eixos. No *shape flow* propõe-se uma movimentação mais isolada e por isso mais difícil de relacionamento. Refere-se a uma forma de movimento pessoal de relação consigo mesmo.

---

<sup>44</sup> Ciane Fernandes é dançarina, coreógrafa e professora da UFBA.

<sup>45</sup> Parece que existem outras possibilidades além das descritas nos estudos de Laban. Ele propõe três tipos de *Shapes*: o *directing* - utilizando um elemento espacial (o movimento direto); o *flow* - relacionado com dois elementos (fluência livre e espaço indireto) e o *carvin* - relacionado com três elementos (força, direção indireta, tempo lento). Se for levado em conta todas as combinações entre um dois ou três elementos possíveis (levando em conta os quatro fatores - tempo, espaço, força e fluência) existirá um enorme grupo de possibilidades de maneiras de transitar entre as formas.

Na transição direcionada (*directing*), o movimento pode ser linear ou bidimensional, caracterizando-se por ações lineares como a flexão, a extensão, a abdução e a adução. Esse *shape* propõe uma inclusão da relação com o outro, dirigindo-se a ele. *É importante que, ao exercitar a forma direcional, o ator-dançarino dirija-se ao espaço, a alguma coisa ou pessoa, diferente do isolamento da forma fluida* (FERNANDES, 2002, p.149).

Na transição esculpindo (*carvin*), procura-se interagir com o meio e não dirigir-se a ele. A rotação é a principal ação corporal dessa transição. O movimento tridimensional pede construções de espaço mais complexas, juntando a ação em dois ou três eixos no mesmo movimento. Mas desses dois ou três eixos, pode-se dar a ênfase na vertical, na horizontal ou na sagital.

A transição do *directing* tem relação com o movimento direto e o *carving* com o torcido. O *directing* seria uma transição unidirecional, o *carving* e o *flow* multidirecional. Tendo isso registrado, algo que não foi elaborado por Laban para os módulos de transição, mas que poderia ser pensado é fazer a transição de formas com outras misturas de fatores de movimento (espaço, tempo, fluência e energia/peso). Por exemplo, fazer a transição de uma forma para outra em movimentos de deslizar, ou sacudir, ou pressionar, etc.

No início do trabalho com os *shapes*, é interessante apenas fazer as transições no lugar, sem deslocamento dos intérpretes, para depois poder explorar deslocamentos.

Um exercício possível com os módulos de transição é estabelecer que quando três pessoas se movem, os outros devem ficar parados em suas formas. Primeiro quem se move pausa para outros três poderem se mover; em seguida, em vez de os participantes parados esperarem os que se movem parar, é o movimento de outros três que estão parados que finaliza o movimento dos três anteriores, para no fim poder existir a dinâmica de dar e tomar o foco já utilizado anteriormente, somado à lógica dos módulos de transição.

Na sequência, alguém sugere os movimentos, independente da afinidade, com as formas pré-definidas por Laban. O processo é o mesmo, mas os participantes estão livres de um arquétipo de forma.

Na prática seguinte, a forma do corpo deve ser estruturada em relação ao espaço e não mais em relação a formas pré-definidas (bola, parafuso, parede e agulha) ou a estruturas apenas pessoais. O corpo se “veste” (termo utilizado por Bogart) da forma de alguma arquitetura no espaço ou se relaciona com outros corpos para construir uma forma arquitetônica do espaço. Cada vez mais, o processo vai forçando os participantes se manter conectados com o meio e exige uma percepção maior do ambiente cênico.

Agora, o olhar dos performers fica apenas no exterior. Cada vez mais, sua criação é apenas resposta a algo de fora. Primeiro, os atores deveriam responder aos seus colegas, agora, cada vez mais, responder a outros estímulos exteriores. No exercício das formas pré-definidas, existia um conceito de bola, uma memória do que é essa bola. Agora, é a imitação de algo que é visível, portanto, passa menos pela imaginação da “coisa”, mas apenas por uma interpretação da coisa.

### **3.2.7 Gestos**

Ainda na relação de coincidências propostas pelo corpo, nesse momento, a ênfase será nas possibilidades de partes do corpo e de gesto, que fazem parte do tema de movimento I – relacionado com a consciência do corpo – e VI – relacionado com o uso instrumental do corpo. No momento anterior das formas, perde-se um pouco a conexão do indivíduo com grupo, pois se está ou preocupado com formas pessoais ou com formas relacionadas com o espaço. Essa pode ser uma estratégia de forçar relacionamentos por meio de respostas aos gestos ou às ações propostas. Quando alguém faz um gesto ou alguma ação deve ser correspondido por seu interlocutor.

Os gestos podem envolver uma parte (ou partes) do corpo. Eles podem ser feitos com as mãos, braços, pernas, cabeça, a boca, os olhos, os pés, o estomago ou qualquer outra parte (ou combinação de partes) que possam ser isolada. O gesto poderia se dividir em:

– Gesto comportamental – Gestos que pertencem ao concreto, ao físico mundo do comportamento humano como podemos observar no dia-a-dia. É o tipo de gesto que se vê no supermercado ou no metrô: coçar, apontar, acenar, fungar, cumprimentar e saudar. Esse tipo de gesto frequentemente tem um pensamento ou intenção por trás. Ele existe para dar informações sobre a pessoa ou a cena, como período, saúde física, circunstância, clima, etc. Normalmente é definido pela figura que está em cena, ou pelo tempo e lugar onde ela vive. Pode ser dividido e trabalhado em termos de “Gesto Privado” (beijar, gestos obscenos, se coçar, etc.) e “Gesto Público” (aperto de mão, constatar se está chovendo, amarrar os sapatos, etc.).

– Gesto expressivo – Aquele que expressa um estado interior ou emoção. É abstrato, simbólico e um tanto representativo. É universal e atemporal e não é algo que você veria comumente no supermercado ou no metrô.

Assim os participantes voltam a trabalhar em grupo. Na sequência, a prática seguinte envolve a improvisação das formas, dos *shapes*, do vestir as formas arquitetônicas e dos gestos/ações corporais juntas. A falta de relação das práticas anteriores é amarrada pela necessidade de resposta aos gestos/ações, que por sua vez, são influenciados pelos conceitos anteriores. A liberdade de utilizar todas essas opções de formas corporais deve ser vista com cautela, pois o grupo pode não estar preparado para esse momento.

A partir daqui, é interessante propor que o grupo faça improvisações livres em que os praticantes poderiam utilizar todos os conceitos aprendidos até agora como quisessem. Os participantes depois da improvisação descrevem quais conceitos utilizaram e quais não utilizaram, qual foi mais frutífero e quais não deram certo. Isso mapeia as dificuldades de cada um e que devem ser exploradas no encontro seguinte. É interessante fazer uma improvisação livre no final da primeira metade de cada encontro.

O procedimento seguinte consiste em deixar a arquitetura influenciar o movimento. A ideia é investigar como a atenção no espaço poderia afetar o movimento. Desse modo, dançam com o espaço, ao estar em diálogo com a sala, ao permitir que o movimento (especialmente *forma* e *gesto*) evolua fora dos contornos espaciais. A arquitetura é dividida em massa sólida (paredes, pisos, tetos, mobília, janelas, portas, etc.); textura (se a massa sólida é madeira, metal ou tecido, mudará o tipo de movimento que pode ser criado em relação a ela); luz (os recursos de luz no local, as sombras que criamos em relação a esses recursos); cor (criar um movimento com, ou em contraste com as cores no espaço. Ex.: Como uma cadeira vermelha dentre várias pretas afetaria a coreografia em relação com essa cadeira). Ao trabalhar com a arquitetura, cria-se “metáforas espaciais”, dando forma a sentimentos tais como “estar contra a parede”, “pego por entre as frestas”, “atolado”, “perdido no espaço”, etc. Essas metáforas são imagens ou sensações dos movimentos. Cada vez mais, a relação com o movimento aponta para a transformação em imagem.

Na seguinte improvisação, propõe-se que se vivencie alguns relacionamentos espaciais experimentando distâncias entre coisas no espaço cênico, especialmente um corpo do outro, um corpo de um conjunto de corpos ou do corpo do espaço ativo em cena. Nesse exercício, o foco está mais nas diferentes relações entre os participantes que as diferentes distâncias podem gerar. Propõe-se as perguntas - “Qual o alcance máximo de possíveis distâncias entre coisas sobre o espaço?”, “Que tipos de agrupamentos nos permitem ver uma figura sobre o espaço mais claramente?”, “Que tipo de agrupamento sugere um evento ou emoção, expressa uma dinâmica?” – como provocação para seções de improvisação. Esse exercício propõe um estranhamento das relações das ‘distâncias sociais’ ou ‘distâncias educadas’. O grupo tende a se posicionar a elegantes dois ou três pés de distância de alguém com quem conversa. Quando atenta-se às expressivas possibilidades do relacionamento espacial no palco, começa-se a trabalhar de maneira menos elegante, porém mais dinâmica de extrema proximidade ou separação. Esse procedimento cria situações interessantes que dão ideia de personagens em relação. Mas o interessante é que não ocorrem pela sugestão dos atores, mas pela sugestão da dinâmica do exercício. Tanto que vários personagens apontados não são, normalmente, nem percebidos pelos intérpretes.

O último procedimento de investigação do espaço é o que Laban nomeou como progressão espacial, chamado de topografia por Anne Bogart. Trabalha-se usando a imagem de que as solas dos pés têm tinta e, enquanto os participantes movem-se pelo espaço, a ‘pintura’ evolui no piso, que emerge a vista do espectador a toda hora. O propositor do exercício levanta a questão “que pintura fazemos no chão? Que cores e que formas desenhamos no chão juntos?”.

### **3.2.8 O Tempo**

Os elementos da coreologia que dizem respeito ao tempo são, normalmente, mais fáceis de serem compreendidos pelo grupo e incorporados às práticas com mais rapidez. Por outro lado, por possivelmente ser mais rapidamente compreendido, podem ser menos utilizados no processo, e por isso devem ser estimulados nesse momento de estabelecimento das diretrizes das improvisações sobre as coincidências.

Começa-se com exercícios em que a velocidade do movimento de um integrante se relaciona com a velocidade de outro; quão rápido ou devagar algo acontece no palco pode destacar um participante ou integrá-lo ao grupo.

Em seguida, vivenciam-se práticas sob a ótica da duração. A duração de um movimento ou sequência de movimentos dentro de uma prática funcionam especificamente relativos ao quanto tempo o grupo, trabalhando junto, fica dentro de uma certa sequência de movimentos antes que ela mude.

Um dos interessantes elementos relacionados com o tempo é chamado por Bogart de resposta cinestética, que é uma reação espontânea ao movimento que ocorre fora de você; o ‘*timing*’ em que a pessoa responde a eventos externos de movimento ou som; o movimento impulsivo proveniente do estímulo dos sentidos. Um exemplo: alguém bate uma palma diante de seus olhos, e você pisca em resposta, ou alguém bate com força uma porta, e você instantaneamente se levanta da cadeira em que estava sentado.

Outro elemento fundamental no processo é o que no *Viewpoints* se chama de repetição. Esse exercício diz respeito à repetição de algum evento na improvisação, sugerindo uma atenção à dramaturgia que se cria. Ela inclui a repetição interna (repetir um movimento dentro de seu próprio corpo) e a repetição externa (repetir a forma, andamento, gesto, etc. de algo fora do seu corpo). Cada vez que se repete algo ou se volta a uma situação anterior ou se mostra uma evolução daquela ação, gesto, som, etc. cria-se um elo com o evento anterior e estabelece-se uma unidade. Ela propõe uma dramaturgia, mas não uma história. Além disso, essa constância estabelece as características que dão unidade estética para as improvisações. Com esse elemento as improvisações passam a ficar bem mais elaboradas e refinadas.

### **3.2.9 A Voz**

Os recursos vocais abarcam todas as possibilidades sonoras que uma pessoa poderia utilizar: respiração, volume, intensidade, frequência, ressonância, velocidade, pausas, ênfase, entonação, ritmo, melodia. Quando esse som interfere na cena afetando seus rumos chamou-se, nesse trabalho, de ação vocal, tendo como pressuposto teórico que ação, segundo a definição de Renato Ferracini, é qualquer fluxo músculo-neural que tenha um engajamento psicofísico, se conecte com o exterior e aconteça e dialogue com o aqui-agora.

O trabalho de treinamento vocal do ator deve ser referenciado por ações vocais, nas quais o uso atualizado da voz está mais presente e fala da necessidade de sintonia entre evocação, atos e sentimentos e, portanto, de uma linguagem veraz. (GAYOTTO, 1997, p. 24)

O interesse desse momento não é passar por todos os recursos vocais, mas, assim como ocorreu com os elementos da coreologia aqui trabalhados, utilizar os princípios gerais para sugerir uma compreensão total da prática, para o ator poder escolher por quais experiências ele quer passar de acordo com sua necessidade e vontade no seu treinamento além de propiciar conexão com os jogos teatrais por meio do Movimento-Imagem.

Com os atores andando pelo espaço, pede-se que comecem a falar um texto qualquer no volume mais baixo que puderem. Eles devem andar pensando no espaço negativo. Depois de um tempo, propõe-se que um fale o texto alto enquanto os outros continuam sussurrando. Quem emite o som deve imaginar que segue sua própria voz pelas trajetórias, níveis e por outras explorações do espaço. Nesse exercício, coloca-se uma voz em foco. Os outros dão suporte para essa voz acontecer sem perder o foco. A indicação para os atores de seguir a própria voz os leva a colocar a voz em função da trajetória espacial. Em um determinado momento, a voz passa a comandar qual exploração espacial ocorre. A direção da cabeça, o volume, a articulação e as ressonâncias sugerem ao participante o que fazer, saindo assim da racionalização do que acham que deve ser explorado.

A passagem do foco ocorre como no procedimento dos jogos teatrais, chamado “dar e tomar”. Primeiro os performers que estão com um maior volume baixam e nesse vazio sonoro alguém deve entrar. Depois, os participantes devem interromper o outro com seu texto falando alto. Por fim, os participantes podem interromper ou dar espaço para qualquer um entrar com o som alto quando quiser.

Na sequência, o grupo é dividido em duplas. Cada dupla escolhe um pequeno pedaço de frase como “eu queria que” ou “eu sempre vou” ou ainda “não pode mais” entre outras. Esse exercício é dividido em três partes. Na primeira, um por vez, deve falar sua frase repetidamente explorando os recursos vocais. Na segunda, eles criam um diálogo com as frases se preocupando em pesquisar as possibilidades da voz e não com o sentido do texto. Esse exercício proporciona uma investigação mais apurada sobre os recursos vocais. Como no final dessa prática as duplas conversam, os atores podem saber que tendências, facilidades ou dificuldades têm, podendo, numa próxima oportunidade, ampliar o repertório ou investigar algum elemento específico.

Após esse exercício, colocam-se quatro cadeiras em fila no espaço. O grupo divide-se em quartetos. Um quarteto por vez senta-se em cena e os outros se tornam espectadores. Cada um escolhe uma frase do texto que utilizou no exercício anterior para ser repetido. Na

exploração dos recursos vocais devem encontrar conexões com seus colegas propondo outros sentidos para os textos. Nessa prática, os atores procuram utilizar os recursos corporais apreendidos na voz. Elementos como repetição, seguir um guia, velocidade, pausas, resposta cinestética, podem ser bem explorados pelo grupo. Retirar a participação do corpo dá foco à exploração das conexões que a voz poder fazer em cena.

Por fim, os atores podem usar o corpo e a voz em uma improvisação livre de 30 minutos.

### **3.2.10 Funções Cênicas**

O que se chamou aqui, de Funções Cênicas é uma evolução das coincidências de tempo, principalmente ligadas à repetição, que levam a uma lógica mais próxima da teatralidade, podendo sugerir algo que se aproxime de uma história. Todos esses exercícios dessa parte foram desenvolvidos durante a pesquisa e foi um dos principais achados desse trabalho.

#### **3.2.10.1 Aprofundamento da Repetição**

O primeiro dos exercícios das funções cênicas é relativo às gradações. Tendo como o pressuposto a ideia da repetição, nesse exercício, ela deve ocorrer com uma gradação de mais-maior-melhor-máximo ou menos-menor-pior-mínimo. Uma variação dessa proposta é sugerir que os atores façam a passagem de um estado para outro gradativamente cada vez que se faz uma ação. Por exemplo, se num primeiro momento uma pessoa cumprimenta outra com alegria, em cada repetição a alegria vai mudando para outro estado como a sensualidade, ou medo, ou raiva. Assim, sugere-se uma transformação dessa figura que está em cena. Essa variação quantitativa ou qualitativa, em uma terceira variação de exercício, pode não estar ligada a nenhuma ação, mas ser a tônica de tudo que for feito pelo performer.

O exercício seguinte refere-se ao conceito de contaminação. Aqui, o participante foca em proliferar algo que alguém fez. Algo que acontece isoladamente transforma-se em uma epidemia até que todos ou um grupo façam a mesma coisa que um primeiro. Esse elemento, assim como alguns outros, aqui, podem aparecer antes em outras improvisações, mas nesse momento ela é enfocada para registrar sua existência.

O exercício do efeito dominó é semelhante à contaminação, com a diferença que a regra é que apenas uma pessoa por vez faça a ação. Também é uma especificação do trabalho sobre a repetição.

Em relação à voz, descobriu-se dois exercícios. Um deles diz respeito à criação de música. É uma variação do exercício anterior, relacionado com o som. Enquanto uma pessoa canta uma música, outra pode fazer o som da percussão, outra fazer a melodia em um determinado timbre, etc. Outra versão mais difícil é responder a algo ou dialogar com alguém. Esse é um dos mais difíceis nesse contexto e deve ser utilizado com cautela, pois a tendência para sair da lógica das coincidências pode ser grande. Mas sabendo utilizar da maneira correta pode aproximar significativamente de possibilidades dramáticas abordando-se essa estética por outra lógica.

### **3.2.10.2 Aprofundamento dos Relacionamentos**

Outra possibilidade de experimentação refere-se a ter estabelecida uma relação fixa com algum elemento ou pessoa da cena. Agora, os participantes devem explorar o “estar com” o “estar contra” ou o “estar apesar de”. Isso significa, por exemplo, que um participante pode variar sua velocidade de acordo com o ritmo de uma música (estar com); ou ainda, sempre que alguém caminha ele senta (estar contra), ou independente do que faça o grupo, a pessoa anda (estar apesar de).

O jogo seguinte é chamado de “Concorrência”. Aqui, uma das pessoas concorre com outra em relação a algo. Por exemplo, duas (ou mais) pessoas que querem sentar em um

mesmo banco, ou duas (ou mais) pessoas que tentam cantar mais bonito um que o outro. Uma evolução desse exercício é o jogo “Opositor” – um dos participantes é a figura que sempre vai contra uma outra pessoa em cena.

Esse exercício sugere um outro, que é interessante, chamado “Cooperador”. Aqui alguém da improvisação deve ajudar um dos participantes sempre (ou sempre em uma atividade específica).

Um exercício interessante das funções cênicas, que é mais livre que esses últimos, é estipular que alguém ou um grupo ou mesmo todos devem criar um critério pessoal para alguma ação ou comportamento em cena. Por exemplo, sempre que a pessoa senta ela arruma o cabelo e sorri, ou quando uma mulher senta, a pessoa canta uma música específica. Cada vez mais, estimula-se a criação de vínculos que sugerem interdependência entre os praticantes.

Um exercício que aprofunda as possibilidades de relações é estabelecer a regra que, dentro da improvisação, alguma pessoa só se relacione com uma pessoa específica. Aqui, cria-se a sensação de existir vínculo entre essas instâncias de enunciação. Uma variação desse mesmo exercício é que determinada pessoa apenas se relacione de uma maneira específica com todas as pessoas (ou mesmo com uma pessoa, conforme a primeira versão desse exercício).

### **3.2.13 Personas**

A junção do aprofundamento sobre a repetição e o aprofundamento sobre os relacionamentos sugere um elemento que se aproxima mais ainda do teatro dramático. Aqui, o fato de o jogador ter um padrão de comportamento que se repete em função de algo ou alguém sugere uma lógica fechada e uma quase personalidade em cena. Por exemplo, o fato de uma pessoa sempre agir na improvisação com movimentos rápidos e ser sempre curvado sugere uma personalidade.

O primeiro exercício dessa parte de personalidade é do “organizador”. Aqui, é determinado que um dos improvisadores terá a função de arrumar as coisas/pessoas.

O primeiro exercício sobre personalidade serve para compreender a lógica do exercício que vem a seguir. Agora, uma das pessoas terá uma função um pouco mais ampla. Ele será “o especialista”. Ele é aquele que sabe fazer algo específico como ninguém. Por exemplo, ele é a pessoa que canta nos momentos decisivos da improvisação, ou ele é aquele que entra para cair em cena e sair. O “organizador” é um tipo de especialista. Nesse último exercício, abre-se a possibilidade de o intérprete escolher qual tipo de especialista ele quer ser.

“O fracassado” é o nome dado ao exercício que é a negação do exercício à cima. É estabelecido que uma das pessoas é aquele que sempre faz uma determinada coisa, mas sem sucesso. Por exemplo, ele é o que vem para cantar e canta mal, ou o que entra para dar a mão para outra pessoa, mas nunca essa dá a mão pra ele.

O exercício seguinte refere-se à “Obsessão”. Aqui, multiplica-se a quantidade de vezes que a pessoa repete determinada atividade. Por exemplo, uma figura que sempre penteia os cabelos. No caso da obsessão ele penteará os cabelos sem parar e pode chegar ao ponto de querer pentear o cabelo de outras pessoas, tamanho o grau de sua obsessão.

A improvisação, agora, é sobre as tensões do corpo. A regra é que os performers podem estabelecer tensões no rosto ou no corpo que sugerem uma personalidade por estar de acordo com a maneira de agir da pessoa. Pode também se buscar uma maneira de se articular os gestos e voz. Chega-se a quase existir um trabalho de personagem. Mas, como a lógica responde à materialidade da cena, o trabalho de personagem é relativizado.

Visando dar mais autonomia aos participantes, uma prática que pode já aparecer durante os trabalhos anteriores é a quebra de regras. As regras não devem aprisionar o ator, devem surgir como estímulo. Às vezes, a regra estimula que ocorra algo que sai da regra e é interessante para aquele contexto. Isso deve ser estimulado, porque a regra externa é

apenas um aparato pedagógico que ocorre nesse momento de preparação para compreensão da lógica das improvisações de coincidência. Depois disso, é o ator, em seu treinamento que vai criar suas próprias regras. Além disso, o próprio jogo improvisacional tem suas próprias regras. Isso significa que, às vezes, quebrar a regra é, para o jogo, mais adequado do que manter-se nela, pois a lógica da cena sugere uma transformação da lógica interna.

### **3.3 Movimento-Imagem - Procedimentos**

O Movimento-Imagem conecta as práticas de jogos teatrais com as improvisações sobre coincidência. Os procedimentos não são baseados apenas nos encontros propostos por Paoli-Quito, mas partem de diversas fontes diferentes, livros, práticas de outros pesquisadores, alguns inventados (mas que provavelmente já podem ter sido criados por outras pessoas e a pesquisa não teve acesso). Esse trabalho é desvinculado do treinamento das improvisações sobre coincidência e de jogos teatrais. Por isso, não importa a ordem de aprendizado de cada um desses sistemas. Aqui, se escolheu por terminar as três práticas juntas. Mas, independente da ordem escolhida, a proposta desse ensaio é que, após a compreensão das três lógicas, o ator possa uni-las em um treinamento único e complementar.

#### **3.3.1 Imagens grupais**

Inicia-se essa etapa com o objetivo de formar imagens grupais. Essa é a porta de entrada escolhida para o Movimento-Imagem, pois é uma maneira bem concreta de colocar o corpo dos atores em função de uma imagem específica. Aos poucos, com a percepção das possibilidades de imagens, pode-se enveredar para imagens mais abstratas e pessoais.

O primeiro exercício começa com o grupo andando pelo espaço e respondendo a comandos básicos como: uma palma – andar para frente e duas palmas – andar para trás; o

orientador dizer o número “1” significa que o grupo deve se organizar em duplas; o número “2” é o comando para formar trios; “3” é o comando para formar quartetos; “4” leva os participantes a formar quintetos; “5” é o comando para formar quintetos e sentar. Cada uma dessas instruções é dada depois de experimentar por um tempo a regra anterior. O propositor desse exercício testa a atenção do grupo. Essa prática serve também de aquecimento e de introdução ao universo do Movimento-Imagem.

Na prática seguinte, ao comando do orientador do processo, o grupo deve formar no espaço uma linha, um monte ou uma roda.

Seguindo a mesma linha da proposta anterior, o grupo deve formar linha, monte ou roda, mas sem o comando de ninguém, apenas com a percepção do grupo. Aqui, o grupo passa a ter mais autonomia sobre o exercício feito anteriormente. Ele começa a escolher e determinar suas imagens. A forma dessas três organizações grupais é determinada pelo grupo. Por exemplo, a distância entre as pessoas em uma linha ou se o monte é sentado, deitado ou de pé.

Na proposta seguinte, quem comanda o treinamento diz uma letra do alfabeto e o grupo tem que se organizar em 10 segundos para formar a letra no espaço. Depois de dizer algumas letras e o grupo adquirir certa prática, pode-se começar a diminuir o tempo para a formação das letras. Agora, as imagens tornam-se mais complexas e o grupo deve estar atento. Como esse exercício propõe que se formem figuras sobre as quais todos têm uma ideia mais ou menos igual sobre ela, não entra em jogo tanto a criatividade, mas a organização do grupo.

O passo seguinte é fazer o mesmo que foi feito em relação ao monte, linha e roda sem ninguém comandando, mas, agora, com as letras. A variação de distâncias, de níveis e de formas corporais não só torna as letras mais interessantes, mas, também, aproxima de imagens mais complexas que letras.

O mesmo exercício pode ser repetido quando o grupo estiver mais avançado, mas com um comando novo, não é dito qual é a letra. O grupo precisa achar a letra junto sem falar e sem comando externo, apenas percebendo as relações espaciais. Esse é um exercício difícil e precisa de muito treino grupal para dar certo.

A tensão proposta pelo Movimento-Imagem nesse momento se situa entre o rigor das formas e a flexibilidade para a criação em grupo. Essa tensão ocorre, pois existe uma tendência para o enrijecimento do rigor das formas, reduzindo a abertura para a criação coletiva ou a flexibilidade para aceitar a proposta do outro tirando a precisão das formas.

Para relacionar as formas do espaço com a cena propôs-se que, em dez segundos, o grupo forme imagens sugeridas pelo condutor do processo. As imagens agora são fotos, ao mesmo tempo em que são mais complexas, possibilitam maior liberdade na criação. Exemplo: “Casamento na igreja”, “roubo na praça”, “perdendo uma guerra”, “chegada na corrida”. Uma variação desse procedimento é a cena continuando a partir da imagem. Esses exercícios fazem a passagem de imagens geométricas simples para imagens tridimensionais e mais criativas. Mas o pouco tempo faz, no início com que apareçam figuras repetidas dentro de uma mesma imagem. Isso demonstra que o rigor das imagens ou a flexibilidade para a criação conjunta ainda não está ocorrendo. É importante ressaltar que não é necessário ser apenas pessoas nas imagens, é possível ser o mar, uma mesa, enfim, qualquer objeto ou entidade que os participantes achem pertinentes à imagem.

Uma evolução dessa proposta é uma prática que intitulo história em quadrinhos. Consiste em um grupo de seis pessoas entrarem um a um e parar no espaço seguindo um pulso para cada entrada. Quando todos estão em cena deve-se ter uma foto. Um a um, seguindo o pulso de quem coordena a prática, os integrantes vão saindo de suas posições e em outra parte do palco encontram outra forma corporal. Quando todos se juntam de novo, tem-se o segundo quadro da história (o momento posterior à imagem anterior). Ao todo, formam-se seis imagens. Elas devem contar uma história com começo, meio e fim.

Com esse último procedimento, cria-se uma evolução para o exercício de fotos, partindo do tema sugerido pelo condutor da prática. Aqui, os participantes voltam a ter as rédeas sobre as criações e concatenam as imagens em prol de uma história. Outro aspecto importante é que existe sempre um estado de prontidão instituído pela atenção sobre os outros praticantes. A necessidade de elaborar história leva os atores a prestar atenção na evolução que as figuras dos outros cria.

A fricção de duas imagens, segundo Quito, cria uma ação. Colocar imagens uma ao lado da outra gera essa fricção. Agora, as imagens friccionadas propõem história e podem se transformar em cena. Só falta entrar em movimento para isso ocorrer. Mas antes de entrar em movimento é preciso solidificar o conceito do Movimento-Imagem no grupo, para isso é interessante voltar o processo para o trabalho individual.

### **3.3.2 Imagens individuais**

Nesse próximo exercício, um por vez deve fazer uma forma no espaço e pausar. O seguinte participante deve ocupar os espaços vazios do anterior. Quando o segundo pausa o primeiro sai e entra a terceira pessoa no jogo. Isso ocorre até todos participarem. Ocorre um recuo estratégico no processo do Movimento-Imagem para facilitar a compreensão dos atores. Na coreologia, esses espaços vazios são conhecidos como tensão espacial e, no trabalho de Anne Bogart, conhecidos como espaço negativo, mas ambos têm o mesmo intuito, perceber o espaço que se forma quando propõe-se uma forma no espaço. Aqui, a ideia é trabalhar também formas que forem reação (ou resposta) de algo feito por outro, afinal tudo que ocorre em cena deve estar conectado de alguma forma.

Esse trabalho de aproximação para a compreensão do Movimento-Imagem, quando trabalhado individualmente, pode levar a uma criação desvinculada do meio, que não responde ao outro e ao ambiente. Quito resolve essa tendência utilizando práticas de contato improvisação. Aqui, tenta-se dar conta dessa dificuldade conectando os participantes pelo preenchimento dos espaços.

Diminuem-se os grupos definindo duplas para as próximas práticas. Um integrante da dupla deve pausar em uma forma corporal. Seu companheiro deve fazer uma forma que interfira na forma do colega dando a ideia de ser uma imagem. O primeiro sai, olha a forma que seu companheiro está e cria outra forma corporal que em relação à posição de seu colega, criando outra imagem. Esse exercício tem o intuito de deixar mais claro o que Quito diz em suas aulas que “um movimento levar a outro movimento que leva a uma imagem que leva a uma ideia” e ainda “as imagens já estão contidas no movimento”.

Na sequência, as duplas fazem a mesma dinâmica, mas a imagem aqui formada, antes de ser desfeita, sugere uma continuação da cena por um momento executada pelos participantes. Pela primeira vez aparece a imagem se transformando em ação.

Até aqui, trabalhou-se a forma revelando possíveis imagens “contidas” nele. Como já foi feita a passagem da imagem para a ação, começa-se, aos poucos, retroceder para o momento de transformação da forma sem sentido para a imagem.

Propõe-se um exercício também criado nessa pesquisa em que um integrante da dupla faz uma forma corporal. Seu colega diz o que parece essa forma. O primeiro age conforme a imagem sugerida. Por exemplo, uma pessoa levanta o braço, a outra diz que parece uma despedida. A pessoa com o braço levantado aproveita a mão levantada para acenar para alguém que está partindo. Depois invertem os papéis no jogo. O movimento transforma-se em imagem pelo olhar de quem está de fora, que, por estar de fora, é privilegiado. Com isso, quem faz o movimento aprende as possibilidades do movimento e a lógica do Movimento-Imagem pelo que seu companheiro fala.

A continuação desse exercício é com o companheiro não dizendo o que parece, mas se relacionando com uma ação que sugira o que o outro está fazendo. Por exemplo, se a posição do aluno é com o braço levantado e isso dá a ideia de uma despedida, o segundo jogador faz o papel da pessoa que está partindo, que vai servir de sugestão para o primeiro. É o mesmo princípio dos exercícios de personagem de Spolin, em que outros definem quem é a personagem de um jogador. Mas, aqui, o outro define a imagem. Novamente, a conexão

das imagens elaboradas com um parceiro é enfatizada para evitar imagens que não comuniquem nada à plateia. Esse exercício já não precisa da fala que enuncia a imagem, mas tudo é comunicado com o corpo.

Uma variante para esse mesmo exercício é a que um integrante monta, com o corpo do outro, uma estátua, quem é colocado na posição acha a ação que poderia se transformar naquela forma. Agora, o movimento é criado por quem está fora, e quem está sendo “moldado” tem o papel de se examinar como se estivesse examinando o corpo de seu colega. Ele está na imagem, pois é seu corpo que é moldado, mas está fora da imagem se observando. O seu colega montar a imagem no seu corpo serve para que ele crie um distanciamento com essa forma criada.

Volta-se novamente para o grupo todo. Nessa prática, forma-se uma roda. Um participante vai para o centro da roda e define um movimento repetitivo. Um a um, cada integrante na roda entra com uma ação complementar dando sentido para o movimento de quem está no meio e desenvolve-se uma cena curta. A pessoa que está no centro volta para o movimento original e o outro sai para entrada do próximo integrante da roda que escolhe outra maneira de se relacionar com aquele movimento dando um novo sentido.

É interessante fazer esses exercícios de tempos em tempos para exercitar a passagem do movimento para imagem. Esse procedimento possibilita a percepção de que um mesmo movimento pode ser muitas coisas, que na verdade ele é só um estímulo para a criação. Esse exercício é para exercitar essa percepção.

Uma variante é que um grupo de pessoas se alinha de frente para a plateia. Escolhe-se um movimento comum a todos da fila. Um por vez deve começar fazendo o movimento e transformar em uma ação. Nesse momento, volta a executar o movimento original e encontra outra ação. Essa atividade é repetida por essa pessoa para formar o máximo de ações possíveis com a mesma imagem sem tempo para pensar, deixando o movimento a levar a uma imagem em movimento. Quando a pessoa não consegue transformar em nova ação, passa-se a vez para a outra pessoa que está ao seu lado. Quem está fora conta quantas

imagens uma mesma pessoa consegue fazer partindo de um mesmo movimento como uma espécie de competição entre os participantes. É possível fazer uma variação desse exercício, com cada um tendo um movimento diferente também.

Esse exercício deixa claro o quanto o performer compreendeu a ideia do Movimento-Imagem e quão exercitado está. Com a prática desse exercício em vários encontros o grupo melhora muito e passa a fazer a passagem do movimento para a imagem mais facilmente.

Voltando um pouco com o trabalho de transformação de movimento em imagem para abordar os mesmos conceitos por uma outra perspectiva, volta-se ao trabalho em dupla. O jogo agora é imaginar que um dos integrantes da dupla tem uma gota de chocolate passeando dentro do corpo. O jogador vai se mexer para conduzir a gota pelas dobras, entradas, partes escondidas antes de lançar a gota para seu parceiro. Devem imaginar como se o corpo fosse um labirinto a ser explorado pela gota. Esse exercício leva os atores a relacionarem seus movimentos a uma espécie de diálogo, mas sem fixar um sentido ainda.

Essa prática sofre algumas alterações e evolui com a gota imaginária saindo do corpo, tornando-se uma bexiga imaginária que é jogada entre os dois colegas. Com o tempo, a bexiga pode ir mudando de tamanho e peso e, num período seguinte, também a forma pode ser alterada transformando a bexiga em qualquer objeto imaginário antes de ser lançado para o colega. É uma prática que lembra alguns jogos de Spolin com objetos imaginários, mas aqui a relação entre os parceiros é mais enfatizada.

A evolução final desse exercício se dá com a sublimação do objeto imaginário e ficando apenas a relação. Pode-se fazer movimentos ou ações que o colega tem que responder, transformar e repropor.

A seguinte improvisação que chamo aqui de improvisação sobre os três tempos é uma interessante continuação. Consiste num jogo que começa com todos deitados no chão. Periodicamente, o propositor fala a palavra “tempo”. As pessoas podem levantar no primeiro, no segundo, ou no terceiro tempo. Não podem passar mais de três deitados no chão. Cada

um escolhe em qual das três sinalizações quer levantar. Quando se levanta, a pessoa deve imediatamente se relacionar com alguém. Caso levante sozinho, deve pelo movimento achar uma ação para seu “solo”. Da mesma maneira que os integrantes têm um limite de três tempos para levantar, eles têm um limite de três tempos para voltar a deitar e abandonar o jogo.

Esse exercício obriga ao praticante configurar o movimento em imagem sem ter tempo de programar seu movimento. O participante cria a imagem no contato com o colega e evita imagens que não tenham função comunicativa.

Refazendo o caminho para compreensão do Movimento-Imagem pelos praticantes, utiliza-se o caminho feito com práticas de Paoli-Quito.

Um dos exercícios é o exercício das pausas. O grupo faz uma improvisação de Dança Livre/Movimento Improvisado com o foco em uma exploração específica de movimento e em determinado momento o coordenador da prática diz “Pausa”. Então, pede-se que metade da turma saia da pausa e observe a outra parte da turma que está pausada. Cada um está numa posição e sugerem imagens a quem observa.

Segundo Paoli-Quito, quando se está numa de terminada posição em pausa e se muda de posição, modifica-se a imagem, a pessoa está diferente daquilo que estava antes, já não é mais a mesma imagem. E para chegar da pausa até esta nova imagem, a pessoa fez uma série de pequenos movimentos para que resultasse na segunda posição. A cada instante, transforma-se a movimentação. O objetivo é que o intérprete esteja consciente que cada instante de movimento existe e que essa alteração, a cada instante de movimento, muda a imagem. Um movimento leva a outro movimento, para se chegar num gesto, para se chegar numa intenção, para se chegar numa sensação.

Em cada instante, existe, numa improvisação, sensações de movimento, tanto de movimentos no espaço quanto de movimentos internos. Cada uma dessas imagens constituem ideias. Quito dá o exemplo do que seria imagem “quando olho uma pessoa que

está numa determinada posição, pode-se dizer que ela pode estar esperando, conversando, ela pode estar mais aberta, mais fechada”.

No procedimento seguinte, três pessoas devem entrar em cena (o número de pessoas pode variar). Uma pessoa entra em cena primeiramente e se movimenta (num fluxo contínuo), só poderá entrar em cena um outro jogador, quando essa primeira pessoa que entrou, pausar. A segunda que entrou em cena, se movimenta e ela poderá pausar na hora que desejar. Mas, do momento que a segunda pessoa entrou, a primeira poderá se movimentar quando desejar. Se caso as duas pessoas pausarem juntas, elas só poderão sair da pausa quando as duas se movimentarem em uníssono. Quando o terceiro jogador entra em cena, essa estrutura vai se tornando mais difícil e as composições no espaço vão aumentando. Os jogadores, em algum momento, deverão pausar. Mas somente poderá sair da pausa se duas ou mais pessoas voltarem a se movimentar ao mesmo tempo.

Através das pausas, os atores percebem quais as imagens estão criando no espaço e a relação dessas imagens com os corpos dos colegas. Esse exercício traz, portanto, a escuta entre os participantes e a percepção da composição espacial.

O exercício subsequente é o que Quito chama de “Entradas e Saídas”. A regra é que a pessoa, explorando movimentos com um foco específico (por exemplo, movimentos partidos da coluna) deve entrar em cena com um objetivo – entrar para sair. Isso significa que a única certeza que a pessoa tem é que terá de sair. Porém, para entrar, 1) é necessário estar atento para “o que te mobilizou para entrar?”, em termos teatrais, “qual foi a deixa?”; 2) ter claro um foco de pesquisa em seu próprio corpo, para começar e desenvolver; 3) se tiver alguém em cena, perceber qual o melhor momento para entrar, ou seja, esse critério demanda perceber o fluxo de construção, ápice e destituição de uma cena; 4) perceber os movimentos-imagens criados; 5) perceber seu tempo de permanência em cena; 6) saber o momento de sair de cena; e 7) saber como sair sem destruir o que foi ou está construído. A importância desse exercício está justamente no fato de que ele é a conjunção de todos os recursos desenvolvidos no treinamento para a realização de um jogo de improvisação. Tal

como uma repetição de cena no ensaio de teatro com texto dramático, o jogo de entradas e saídas e suas regras constitui uma espécie de “repetição” da improvisação.

Um exercício interessante que amplia a compreensão das possibilidades do Movimento-Imagem é o “motor”. O Movimento-Imagem é o motor que impulsiona a cena. Existem os seguintes motores:

Ação

Lugar

Personagem

Texto (fala)

Sensação (fome, frio, dor, desejo, sede...)

Estado de animo (euforia, medo, alegria...)

Significa que o Movimento-Imagem pode sugerir não apenas uma ação, mas, por exemplo, uma sensação. Uma sensação pode gerar não apenas outra sensação, como pode sugerir um texto ou um estado, ou um personagem... É essa sensação (assim como os outros “motores”) que tem o poder de catapultar o ator para a cena. O exercício chama-se Porta.

Começa com todos em círculo. Uma pessoa vai à frente da outra e abre uma porta imaginária. A pessoa do outro lado da porta imaginária faz uma ação (1º. Motor) – entra fazendo alguma coisa. Quando se estabelece o que está acontecendo, podem entrar algumas outras pessoas (nem que seja apenas para fazer uma sonoplastia). Depois de um tempo, refaz a mesma prática com a segunda pessoa mostrando o lugar (2º. Motor). Vai-se refazendo o jogo com cada um dos motores.

O fato de criar trilhas diferentes de procedimentos rumo ao entendimento do que é o Movimento-Imagem traz ao praticante uma maior dimensão desse trabalho.

### **3.4 Jogos Teatrais – Procedimentos**

O processo de Jogos Teatrais não se baseou em muitos autores. O fato de existir uma grande quantidade de jogos de Spolin e o objetivo dessa pesquisa ser de possibilitar que os atores possam chegar num nível de improvisação bom para poder se “livrar das regras”, fez-se um recorte sem precisar utilizar outros autores. Portanto, os procedimentos foram apenas selecionados de seus livros e rearranjados conforme as necessidades apresentadas nesse trabalho.

#### **3.4.1 Tornar Presente as Atividades**

Primeiramente, visa-se a presentificação de objetos imaginários para dar “*o primeiro passo para a criação da realidade colocada diante do aluno-ator*” (SPOLIN, 2000, p. 45).

Esse também é o primeiro passo para retirar a resposta fingida dos participantes envolvendo-os e relacionando-se com os objetos. Outra função importante é de instituir o acordo grupal a encorajar as participações individuais, pois apenas a ação interdependente pode solucionar o desafio proposto pelo jogo. O participante aqui paulatinamente passa a ter maior independência no processo. O proponente do processo aos poucos passa a ser apenas mais um participante e tem a função de avaliar. Todos os jogos aqui são baseados nos jogos de Viola Spolin retirado do “Fichário de Viola Spolin” e organizados segundo os temas expostos no segundo capítulo.

Começa-se o processo de jogos aqui estruturado com o jogo da bola, pensando em experimentar manter uma bola imaginária no espaço e não na cabeça. Divide-se o grupo em duplas. As bolas são todas imaginárias, feitas de substância do espaço. Quando os jogadores começam o jogo, a instrução é a de mudar a velocidade e o peso da bola para

jogá-las. Essa instrução de peso e velocidade visa materializar esses objetos com as características do objeto em questão.

Nossa primeira preocupação é encorajar a liberdade de expressão física, porque o relacionamento físico e sensorial com a forma de arte abre as portas para o insight [...] Esse relacionamento mantém o ator no mundo da percepção – um ser aberto em relação ao mundo à sua volta. (SPOLIN, 2000, p. 14)

Tendo experimentado um tempo bolas com pesos e velocidades diferentes, pode-se passar para um jogo de queimada com uma bola imaginária. Todos devem sustentar a existência dessa bola imaginária juntos. Com esse jogo, faz-se a passagem da fisicalização da bola para a experiência do jogo colocando-a em movimento.

O termo fisicalização [...] descreve a maneira pela qual o material é apresentado ao aluno num nível físico e não verbal, em oposição a uma abordagem intelectual e psicológica. [...] propicia ao aluno uma experiência pessoal concreta, da qual seu desenvolvimento posterior depende (SPOLIN, 2000, p. 13-14).

Ainda com a ideia de manter o objeto no espaço e fora da cabeça, divide-se o grupo todo em times de vôlei. Agora, o jogo necessita mais uma participação em conjunto, em equipe para tentar vencer o jogo. *Uma barreira artificial é estabelecida quando as técnicas estão separadas da experiência direta. Ninguém separa o arremesso de uma bola do jogo em si* (SPOLIN, 2000, p. 12)

Com isso, pode-se brincar de pular corda... sem corda. Dessa maneira mantém-se a corda no espaço – fora da cabeça. Divide-se o grupo em times de quatro. Cada time joga seu próprio jogo de pular corda, sendo que dois jogadores giram a corda enquanto os outros jogadores pulam. O proponente tem a função apenas de acompanhar os jogos e resolver qualquer problema que possa aparecer. Joga-se até que todos tenham a oportunidade de girar a corda. Eles devem permanecer com a mesma corda, usando o corpo todo para jogar o jogo. Esse jogo envolve grupos como a queimada ou o vôlei, mas, aqui, a fisicalização é mais sutil, visto que quem está pulando a corda não toca no objeto imaginário.

Conseguindo manter a corda no espaço, pode-se passar para uma brincadeira com a corda mais elaborada – o cabo de guerra. A ideia é manter a corda no espaço como um elo entre os jogadores. Nessa ocasião, além de colocar a corda no espaço deve-se deslocá-la em grupo. Divide-se times de dois. Um time por vez tenta puxar a corda fazendo os adversários atravessar a linha do centro, exatamente como no jogo do cabo de guerra. Contudo, a corda não é visível, mas feita de substância do espaço. Quando o jogo termina as duplas saem.

Deve-se alertar os times para não ficar muito preocupados em vencer o jogo. O objetivo não é levar o jogo se colocando contra seus “adversários”. Todos são parceiros de jogo, mesmo os adversários, pois o objetivo é tornar visível a corda e, para isso, é necessário cooperação até dos supostos adversários. Quando se vence o adversário, os dois times saem. Por isso, mais importante que vencer o cabo de guerra é se manter no jogo tornando essa “batalha” uma cena interessante pra quem assiste.

Para finalizar essa primeira etapa de percepção da “substância do espaço”, forma-se uma roda e uma pessoa cria um objeto com a substância do espaço. Após essa criação, a pessoa utiliza seu objeto imaginário e passa para seu colega do lado. Esse utiliza o objeto e depois desmancha, criando outro objeto, e assim sucessivamente.

Para reforçar a precisão dos objetos propõe-se um jogo em que os participantes tenham que manter o peso dos objetos no espaço e fora da cabeça.

Tendo trabalhado com a substância do espaço, poderíamos, agora, investigar a criação de atividades, pois a partir do momento que os participantes conseguem substanciar um objeto inexistente, começa a utilizá-lo em atividade. Como ocorre no exercício anterior, após receber o objeto do colega, transforma-o em um outro objeto. O foco deixa de ser tanto a transformação, mas a utilização desse objeto imaginário.

Começa-se a seguinte improvisação com os atores entrando em acordo sobre quem será o primeiro jogador, que secretamente escolhe uma atividade e inicia. Quando a

natureza da atividade se torna aparente, outros jogadores entram, um por vez, e tomam parte.

Esse exercício foca na repetição de uma atividade. Por mais que seja preciso “presentificar” algo, sua atividade é apenas passagem para a atividade do grupo e é essa passagem que é focalizada.

A continuação do processo ocorre com um jogo que tem o objetivo de realizar atividades sem “contar” o que está fazendo. Para isso, divide-se o grupo em dois times iguais. Cada time entra em acordo secretamente sobre alguma coisa para comer (ou cheirar, ouvir, sentir, olhar etc.). Então, eles sentam-se em volta de uma mesa imaginária em que os jogadores devem comunicar pelas ações o que estão comendo, etc. O objetivo é perceber que existem outros textos, outras dramaturgias que não passam pela palavra, mas pelas ações.

Divide-se, então, o grupo em dois. Os times entram em acordo sobre uma atividade em que recipientes devem ser cheios, esvaziados e enchidos novamente. Dois ou três membros de um time podem carregar objetos em conjunto. Aqui, os times precisam expressar o mesmo peso e, nessa “negociação” do peso, o foco dos jogadores é tornar mais preciso o peso que está expressando.

Em seguida, depois de fazer o recorte de peso, propõe-se o recorte de tamanho com um exercício em que o foco é o envolvimento físico com um objeto grande no espaço. Individualmente, cada jogador seleciona e se envolve com um objeto grande que lhe cause complicação. Uma variação interessante é o mesmo exercício com objetos imaginários pequenos.

Esses exercícios exigem uma concentração nos movimentos, pois, objetos muito grandes ou muito pequenos são mais difíceis de presentificar. Como é muito fácil não ficar claro, às vezes, alguns precisam refazer o exercício.

Para ampliar o detalhamento dos objetos imaginários pode-se fazer o mesmo exercício, só que, desta vez, com objetos vivos. Aqui, a dificuldade é que o objeto não só precisa ser detalhado na qualidade de forma e peso, mas também na movimentação do objeto. Portanto, esse exercício engloba as necessidades dos outros exercícios de presentificar objetos como peso, tamanho, velocidade – características comuns à coreologia, chamados por Laban de fatores de movimento.

Tendo detalhado essa percepção, o jogo, agora, é estabelecer a relação entre os participantes através dos objetos. Para tanto, os participantes devem manter o foco no objeto entre os jogadores. Assim, eles têm que trabalhar atividades feitas em conjunto. Divide-se o grupo em times de dois jogadores que entram em acordo entre eles sobre um objeto, iniciando uma atividade determinada pelo mesmo. É um exercício semelhante ao carregamento de pesos em conjunto, mas aqui envolve o detalhamento nos outros fatores de movimento. Além disso, o fato de existir a regra em que o objeto inexistente obriga os participantes a se adequar a ele, enfatiza algo que já é intrínseco desses exercícios com objetos imaginários. Essa regra aparecer agora apenas coloca uma lente de aumento nesse fato para tornar consciente essa característica com o trabalho com objetos imaginários.

O jogo seguinte, ainda com o objetivo de aprofundar essa relação através de um objeto imaginário, consiste em os jogadores entrarem em acordo sobre um objeto que não pode ser usado sem envolver a todos. Divide-se a turma em três grupos. Os jogadores devem participar de uma ação conjunta, na qual todos movem o mesmo objeto. Cada parte do objeto tem uma especificidade e para ficar claro o objeto, cada especificidade de cada parte do objeto precisa ficar clara. O grupo necessita organização de uma maneira que as partes dialoguem.

Em seguida, a prática é semelhante, mas, desta vez, o objeto é que movimenta os jogadores. O grupo entra em acordo sobre um objeto que deve movê-los a todos, simultaneamente. O objetivo é que aos poucos a atividade torne-se mais importante que as individualidades em cena. É a força do coletivo que é importante. O objeto é apenas pretexto

para estimular essas relações. Aqui ainda não existe essa ênfase nas relações propriamente ditas. Mas o fato de o movimento de uma pessoa influenciar diretamente no movimento de todas cria-se um elo entre os jogadores.

Na sequência, a regra do jogo é que o primeiro jogador use ou estabeleça contato com parte de um objeto grande que apenas ele tem em mente e saia da área de jogo. Um a um, os jogadores usam ou entram em contato com outras partes do objeto até que o objeto todo seja deixado no espaço. Como foi dito anteriormente, o objeto é apenas pretexto. Nesse, diferente do jogo anterior, a relação começa a ser estimulada. A passagem entre a relação com o objeto para a relação com os colegas começa a acontecer.

Essa série de exercícios aos poucos obriga, cada vez mais, os participantes interagirem e se relacionarem com o objeto inexistente. Cada vez que os participantes conseguem “sobreviver” bem dentro da regra rígida, aperta-se mais ainda o cerco em uma realidade mais difícil. Aprofunda-se a sensibilização do grupo para pequenas sutilezas que poderiam sugerir atividades. A adversidade cria uma atenção maior, pois uma coisa pequena pode servir para resolver o problema de cena. Aparecem micro-eventos que compõe a cena tornando a improvisação mais interessante.

Dando sequência aos jogos, pode-se explorar uma improvisação mais avançada. Se eles conseguem deixar clara a atividade pela utilização dos objetos, agora, devem fazer isso sem os objetos. As pessoas precisam entrar, uma por vez, e comunicar a atividade que ocorreu antes de entrar em cena ou que ocorrerá depois que sair. Cada um entra e atravessa a área do jogo, sem usar fala ou atividade desnecessária. Dessa maneira, sensibiliza-se o grupo para “o mostrar” e não “o contar” e retira-se a “bengala” dos objetos imaginários, antes necessária para estabelecer as atividades. São as atividades que vão ajudar os atores a mostrar os outros elementos de cena.

### **3.4.2 Espaço**

A prática anterior serve para fazer a transição entre o “mostrar a atividade” para “mostrar o espaço”. O ambiente é formado de objetos físicos. Nesse momento do processo, o participante deve conseguir deixar claro que lugar é aquele por meio da maneira como se relaciona com os objetos. *Nós sabemos onde estamos através dos objetos físicos à nossa volta* (SPOLIN 2000, p. 82).

O primeiro jogo dessa etapa é o seguinte: a responsabilidade pelo espaço é individual. Um jogador deve ir até a área de jogo e mostrar o lugar utilizando três objetos.

Na próxima experimentação, cada time entra em acordo sobre um lugar. O primeiro jogador vai para a área de jogo e encontra um objeto no espaço, que pode ser parte do ambiente escolhido, e sai. Cada jogador estabelece contato, sucessivamente, com todos os objetos no espaço já colocados e depois acrescenta outro objeto, relacionado com o lugar.

É importante frisar que, se os objetos mudam de lugar sem que a plateia acompanhe a trajetória deles ao longo da cena, perdem-se as ações que os jogadores fazem com os objetos, assim como as relações entre os objetos. Não que os objetos criem relacionamentos, mas existe uma proporção espacial proposta entre os objetos em cena. Sem acompanhar as relações entre os objetos, não é possível ter a dimensão da proporção do espaço.

Uma variação desse jogo ocorre com o primeiro jogador continuando a entrar na área de jogo focalizando o espaço, ele encontra um objeto, o utiliza e o jogador permanece em cena. Só que, dessa vez, o segundo jogador entra, se relaciona e interage com o primeiro jogador e utiliza o objeto que o primeiro jogador propôs. O diálogo, se necessário, deve ser compartilhado com os jogadores na plateia. Só então o primeiro jogador pode sair. O segundo jogador encontra outro objeto. O terceiro jogador entra, se relaciona de alguma forma com o segundo jogador, utiliza ou estabelece contato com os objetos 1 e 2. O segundo jogador sai. O terceiro jogador encontra um objeto. O quarto jogador entra, se relaciona com o terceiro jogador, utiliza os objetos 1, 2, 3. O terceiro jogador sai. O quarto jogador acrescenta um objeto, e assim por diante. O contato ou a utilização dos objetos pode

acontecer a qualquer momento. Muitas vezes essa utilização nasce da relação entre os jogadores. O foco aqui é relacionar os jogadores – atividades – espaço. *Geralmente temos uma razão para estar em determinado lugar e para fazer alguma coisa – para manipular certos objetos físicos, para entrar em certos lugares* (SPOLIN, 2000, p. 83).

A regra “ter que se relacionar” com os objetos e falar com as pessoas, deve ficar invisível. Se a regra fica presente em cena, ao menos que seja por alguma intenção estética, perde-se a mágica da cena. A mágica, pois, imagine que se um ilusionista fizer uma mágica em que todos da plateia sabem o “truque”, não terá a atenção de ninguém. Nesse caso é semelhante, mas, ao contrário do caso do mágico, o público sabe o “truque”, ele conhece a regra (todos os espectadores ouviram a indicação do jogo). Mas o interessante é como cada jogador consegue lidar com a regra de tal maneira que a torne invisível.

A improvisação, agora, consiste em um jogador individualmente escolher um ambiente fechado do qual ele tenta escapar. Aqui não é mais regra utilizar objetos, os participantes podem usar o relevo do lugar, a maneira que se relaciona com fora desse espaço. Aqui, o importante é se conectar com o espaço não imediato.

Deve-se ter em mente três ambientes: imediato, geral e amplo.

O espaço imediato é a área mais próxima de nós: a mesa onde comemos, com os talheres, os pratos, a comida, o cinzeiro, etc. O espaço geral é a área na qual a mesa está localizada; a sala de jantar, o restaurante etc., com suas portas, janelas e outros detalhes. O espaço amplo é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu etc. (SPOLIN, 2000, p. 81)

Se o grupo já consegue mostrar o lugar relacionando-se com objetos, agora, deve fazer o mesmo sem estar no lugar. O jogador deve mostrar em que lugar esteve e para que lugar irá. Deve atravessar a área de jogo, fazendo uma entrada e uma saída. Não deve haver outra ação senão aquela que emerge ao comunicar que lugar o jogador esteve e que lugar ele iria. As atividades que devem acontecer em cena precisam ter um resquício do que ocorreu fora que deixe claro de onde a pessoa veio e ter a preparação para o lugar ou atividade que fará nesse lugar que irá entrar. Por exemplo, se a pessoa sai do banheiro arrumando a calça e dá um suspiro de alívio, está terminando uma atividade que começou

antes de entrar. Se ao contrário, o jogador sente uma dor de barriga e começa a abrir a calça antes de sair de cena está começando ou se preparando para uma atividade que ocorrerá nesse outro lugar, que não é visto.

### **3.4.3 Personagem**

O personagem é definido pelo grupo de ações que se faz em resposta a algo que outra pessoa fez, principalmente, mas também, é definido por elementos como a máscara, os gestos, a postura, as tensões corporais. É chamado por Spolin de QUEM.

A utilização do Quem durante as oficinas de jogos teatrais tornará os jogadores mais abertos para uma observação mais ampla de seu próprio mundo. Mostre! Não conte! É uma instrução utilizada nos jogos teatrais que trará uma compreensão mais profunda de como nos revelamos uns para os outros no cotidiano, sem dizer uma palavra. (SPOLIN, 2001, p. 48)

Começa-se essa etapa dividindo o grupo em dois, um dos grupos é a plateia enquanto o outro fica na área de jogo. Cada jogador escolhe uma profissão, escreve numa tira de papel e a dá para o proponente. O jogador entra na área de jogo e espera, focando em mostrar a profissão. Os jogadores não devem observar um ao outro e evitar diálogo.

Ao final, pergunta-se aos espectadores: quais foram as profissões? O grupo descobre quem acertou ou não. Uma variação desse exercício é o exercício com as pessoas tendo de mostrar quantos anos têm. A ideia é que os participantes concentrem-se nas atividades que revelam uma característica da personagem. Um conjunto de atividades define as escolhas ou opções de uma pessoa. Um conjunto de micro ações/movimentos já propõe uma dramaturgia do corpo. Nessa etapa, o objetivo é dar espaço para os jogadores perceberem isso.

Em seguida, com metade do grupo como plateia, um jogador inicia uma atividade, sem escolher um personagem. Os outros jogadores do seu grupo escolhem um relacionamento com o jogador em cena e, um por vez, entram na atividade. O primeiro jogador deve aceitar e

relacionar-se com todos os jogadores que entram como se os relacionamentos fossem conhecidos. Depois, o segundo grupo vem fazer o mesmo exercício.

Como as pessoas são definidas pelas restrições feitas pelas pessoas à sua volta, o foco agora é trabalhar com os atores dando as restrições para o outro jogador que não sabe quem é. Desse modo, o jogador se reconhece dentro da realidade proposta por meio da relação com o outro e se coloca como o devido personagem mais facilmente. *Os atores, para comunicar à sua plateia, devem mostrar quem eles são através do seu relacionamento com os outros atores* (SPOLIN, 2000, p. 83).

No jogo seguinte, um jogador voluntariamente deixa a sala enquanto o grupo decide “Quem será esse jogador”. O orientador do processo dá a indicação de que o ideal é que seja alguém que é comumente cercado por muita atividade ou vida institucional. Pede-se que o primeiro jogador volte e sente na área de jogo enquanto os outros se relacionam com o personagem e se envolvem com uma atividade apropriada até que o personagem seja conhecido pelo jogador que entrou depois. Nesse momento, ele se relaciona com os outros dando continuidade a cena. Aqui, aparentemente, apenas o jogador que saiu e não sabe quem é está trabalhando, mas, sem perceber, os outros jogadores estão também desenvolvendo a percepção de personagem, pois precisam detalhar suas ações, comportamentos e relacionamentos ao ponto de o jogador de fora conseguir descobrir quem é.

Depois desse jogo, propõe-se que dois jogadores A e B entrem em cena. A está sentado na área de jogo. B entra. B tem um relacionamento predeterminado definido com A, mas não disse anteriormente qual. A partir da maneira como B se relaciona com A, A descobre quem é. Esse jogo trabalha elementos muito parecidos com os trabalhados no exercício anterior, mas, aqui, os jogadores só tem uma pessoa para concretizar e sustentar o jogo. Não existe mais o grupo que cria uma atmosfera de um lugar. É preciso que os jogadores tenham mais domínio sobre como mostrar o personagem pelas ações e conflitos.

O exercício, agora, consiste em dois jogadores entrarem em acordo a respeito de um objeto através do qual mostrarão que personagem eles são. Eles têm que usar esse objeto dentro de uma atividade. Por exemplo: Quem = dois físicos; o objeto = uma lousa. A escreve uma equação na lousa. B sacode a cabeça, apaga o que está escrito e escreve uma nova. A diz: Você está certo!

O próximo exercício tem a proposta de uma atividade definir o personagem, mas essas atividades e esses personagens não devem ter uma combinação prévia. Dois jogadores iniciam o jogo com um determinado relacionamento (tendo definido seus personagens). No decorrer do jogo eles deixam que o personagem se transforme em novos relacionamentos, um após o outro. Os jogadores não devem iniciar a mudança (inventá-la) e sim deixá-la acontecer. No decurso dos relacionamentos que se transformam, os jogadores podem tornar-se animais, plantas, objetos, máquinas e entrar em qualquer espaço e tempo.

#### **3.4.4 Foco**

A partir do momento que o grupo consegue perceber a possibilidade de criar um espaço, personagens e desenvolver ações, é possível começar a explorar a possibilidade de coexistirem cenas dentro de uma mesma cena ou de cenas se dividirem num mesmo espaço. Para isso, inicia-se essa etapa dividindo o grupo em times de quatro pessoas. Cada time de quatro subdivide-se em times de dois. Cada subtime (cada um sentado em uma mesa) deve manter uma conversa separadamente. Durante a conversa, cada subtime deve ouvir o outro de modo a saber quando dar e quando tomar o foco da conversa. No começo, o proponente anuncia “Mesa 1” e “Mesa 2” para a troca de foco até que o jogo se torne claro para ambos os subtimes. Os dois subtimes iniciam suas conversas ao mesmo tempo. Quando a Mesa 1 é anunciada, o subtime 1 fica difuso. Os jogadores que estão nessa mesa fora de foco sustentam a ação, o relacionamento e a conversa silenciosamente em não-movimento, mas permanecem preparados para continuar ativamente quando chegar o momento de tomarem o foco novamente. A intervenção externa ajuda os atores perceberem a passagem de foco. Aos poucos, as rédeas dessa passagem ficam com eles.

Quando o ato de passar o foco para o outro time está compreendido, pede-se aos jogadores para continuarem suas conversas, dando o foco sem serem instruídos.

Logo depois, o grupo refaz o jogo com uma mudança de regra. Nessa vez, cada subtime deve tomar o foco do outro. O subtime que mantém a atenção da plateia terá tomado o foco. Ambos os times colocam toda a energia em tomar o foco através de som, atividade, etc. Por fim, ambos os times podem dar e tomar o foco do outro, sem qualquer instrução específica.

Normalmente, os times tendem, num primeiro momento, a tomar o foco pelo volume da voz principalmente, esquecendo que podem fazer ações mais definidas, amplas para tirar o foco do outro grupo. Para resolver isso, pode-se rejogar propondo a regra especificada: “devem tomar o foco pela ação corporal e não vocal”.

No exercício seguinte, divide-se o grupo em times de quatro, seis ou oito e combinam em um tempo bem reduzido o lugar, personagem e a atividade. Então, divide-se em subtimes de dois, os quais entrarão num nível de relacionamento imediato. Durante o jogo, os subtimes dão e tomam o foco como no jogo anterior. De tempos em tempos, o coordenador do processo dá a instrução “Convergir!” e todos os jogadores aproximam-se e se encontram em uma ação comum. Quando o coordenador dá a instrução “Redividir!” os subtimes devem se dividir e os jogadores continuar com novos parceiros, usando novamente a técnica de dar e tomar. Essa passagem deve ser feita naturalmente, sem quebra na ação, de forma que essa conversão ou divisão em grupos tenha ocorrido como resposta ao que ocorreu dentro da própria improvisação.

Na proposta que vem na sequência, mantém-se a possibilidade de formar grupos de quatro a oito jogadores por time e entrarem em acordo sobre o lugar, personagem e atividade e se dividir em subtimes de dois. Os jogadores nos subtimes são denominados “Um” ou “Dois”. Durante o jogo, o coordenador da prática diz “Um!” e o jogador de número “Um” de cada subtime se agrupa entre eles. Imediatamente, o jogador “Dois” vai para a posição deixada vaga pelo “Um”. Quando “Dois!” é chamado, os jogadores de número “Dois”

se reagrupam juntos, enquanto os jogadores de número “Um” vão para a posição na qual os jogadores de número “Dois” estavam. A instrução deve ser continuada até que todos os jogadores estejam prontos para iniciar o movimento (ao qual o parceiro deve responder). Toda ação deve ser integrada ao lugar e atividade assim como ocorreu no exercício anterior.

Esses exercícios colocam os atores no risco de ter que, de alguma maneira, se adaptar à nova situação. Isso os mantém com maior disponibilidade para o jogo.

Esse exercício de foco é nessa pesquisa um procedimento muito importante não apenas para a parte dos encontros em que se investiga os jogos teatrais, mas também nos encontros em que investiga-se as improvisações sobre as coincidências, visto anteriormente. O que foi aqui chamado na primeira parte de “busca por potência expressiva dos movimentos” que ocorria nas investigações baseadas na lógica dos *Viewpoints* é muito beneficiado pelo foco, visto que converge o grupo para determinados eventos e mantém a atenção de todos no grupo todo.

Depois de investigar o foco, volta-se a investigação sobre o lugar e sobre o personagem visando uma percepção de possibilidades mais apurada e integrando os procedimentos de jogos teatrais até agora aprendidos.

### **3.4.5 Lugar – Avançado**

Voltando aos procedimentos do ONDE de Spolin. A diferença principal é que aqui os jogos envolvem expressar a atividade e o personagem, mas o foco principal é em relação ao espaço.

Começa-se essa etapa dividindo a turma em grupos de três. Eles devem entrar em acordo sobre o lugar, personagem e atividade. Os jogadores precisam mostrar o lugar sem manipular objetos físicos. A dificuldade é ficar no jogo sem contar onde estavam, mas mostrar por meio das ações e ligações entre personagens.

Então, divide-se o grupo em times de dois ou mais jogadores sentados, entram em acordo sobre o lugar e quais personagens eles serão. Ao mesmo tempo em que devem ficar envolvidos em uma discussão, os jogadores devem mostrar onde estão através do envolvimento contínuo com objetos pequenos que podem ser alcançados com o braço. A divisão entre mostrar onde se está e manter a discussão requer muita percepção da cena. O fato de terem que ficar atentos ao personagem, às ações e ainda mostrar onde estão, exige dos participantes uma prontidão de cena grande.

Pensando em explorar o ambiente mais amplo, propõe-se que dois ou mais jogadores entrem em acordo rapidamente sobre um ambiente amplo (por exemplo, um campo de futebol, um deserto, etc.). Então os jogadores entram em acordo sobre o personagem e a atividade e exploram o ambiente mais amplo no espaço. Pela primeira vez, utiliza-se um jogo sobre o ambiente amplo, pois é mais difícil mostrar esse tipo de espaço, já que, normalmente, não se utiliza objetos. O fato de eles terem vivenciado os elementos personagem e atividade dá mais subsídios para o jogo ficar mais interessante.

No procedimento seguinte, a regra é criar fisicamente obstáculos para que o parceiro estabeleça contato com cada objeto no lugar. Duplas entram rapidamente em acordo sobre lugar, personagem e atividade e desenham num papel uma planta baixa do local. Cada jogador deve entrar em contato com cada objeto da planta baixa, procurando ao mesmo tempo criar obstáculos fisicamente, impedindo que o parceiro estabeleça contato com esses objetos. As ações devem ser integradas sem usar diálogo excessivo. Atrapalhar cria um conflito concreto e isso facilita muito o trabalho dos atores. O fato de criar uma dificuldade para o colega em cena mantém a conexão entre os personagens. Assim, é possível atentar os atores para elementos que levam a uma individualidade hermética, oriundos, principalmente, da coreologia.

Assim como foi feito com o Movimento-Imagem no jogo em que uma mesma ação proporciona muitas imagens, para perceber a gama de possibilidades dentro do mesmo espaço, propõe-se que os atores se dividam em grupos diversos. Todos têm um mesmo

lugar em comum. Os times devem tornar específico o lugar e escolher personagem e a atividade.

A disponibilidade para “entrar no vazio” é muito importante, pois a sensação de vida ou morte de estar sem nada em cena cria um apego enorme aos elementos trabalhados. Como eles não têm nada planejado, para sobreviver em cena, têm que usar o que foi aprendido. Os atores se fecharem em ideias anteriores à cena e não desapegarem dela, cria uma situação de improvisação, que metaforicamente remete ao afogado que mata seu pretenso salvador.

No jogo seguinte, dois jogadores devem entrar em acordo sobre o lugar, personagem e atividade e fazer no papel uma planta baixa detalhada. A atividade deve ser uma atividade mútua, que não depende do lugar onde eles estão. Esse jogo ajuda os jogadores a compreender que é através do relacionamento entre personagens e pela atividade que o ambiente adquire vida tanto para os observadores como para os jogadores. Esse problema de mão dupla dá aos jogadores tanto ocupação (atividade) como preocupação (ponto de concentração). Ajuda-os a remover mecanismos de censura que prendem os jogadores a velhos quadros de referência e comportamento estereotipado.

Na proposta seguinte, complexifica-se mais ainda a dificuldade para mostrar o lugar. Agora, os participantes devem entrar em contato com os objetos sem usar as mãos. Um jogador escolhe um lugar, ou personagem e uma atividade. Por alguma razão, o jogador não pode usar as mãos, mas estabelece, mesmo assim, contato com os objetos no ambiente para mostrar o lugar.

### **3.4.6 Personagem - Avançado**

Assim como o período anterior (lugar - avançado) este utiliza os elementos atividade lugar e personagem, dando mais ênfase a esse último.

Propõe-se que a turma se divida em times de tamanhos diversos. Os jogadores devem entrar em acordo sobre o lugar, o personagem e a atividade e se ocupar com uma irritação física ou embaraço ou tensão corporal ou vocal ou qualquer modificação no corpo que os atormenta. Todas as tentativas para remediar ou ocultar devem ser integradas no lugar, personagem ou atividade. Deve-se ser enfatizado que embora esse exercício possa produzir eventos muito engraçados, eles não devem ser transformados em piada.

O jogo seguinte, chamado por Spolin de “Sustente” tem como objetivo manter uma expressão facial e corporal dentro de uma sequência de Onde, Quem e O Quê. Consiste em quatro jogadores sentarem em cena e, cada um deles, fazer uma breve declaração de atitude, como *Ninguém me ama! Eu nunca me divirto! Nunca encontrei uma pessoa de quem não gostasse! Gostaria tanto de ter coisas bonitas!* Os jogadores devem trabalhar para atingir a expressão facial e corporal completa de sua frase. Quando isso é atingido e aparece a expressão corporal da frase, o proponente do exercício dá a instrução *Sustente!* Os jogadores recebem, então, instruções para uma sequência de Onde, Quem e O Quê. Seguindo a sugestão de Viola Spolin, são dadas instruções para um dos times passar pela escola maternal, escola primária, festa de formatura, um encontro de namorados, festa no escritório, encontro para jogar cartas, lar de velhos — os eventos que identificam as várias fases da vida. O outro time tem que fazer uma pessoa passar por diversos cargos numa mesma empresa com o mesmo personagem. Seria o *office boy*, o faxineiro, o secretário, o gerente e o presidente. Os jogadores devem manter a expressão física da atitude através de todas as mudanças.

As expressões básicas devem ser mantidas (ainda que haja alterações em cada evento na cena), e essas atitudes devem afetar os relacionamentos e a maneira de falar.

Nesse exercício, trabalha-se a máscara e características da expressão corporal. O fato de eles terem que passar por várias idades e posições sociais problematiza a composição corporal, pois alguns elementos corporais devem ser mantidos, mas outros sofrem transformação para concretizar a variação na idade e função profissional. Isso os

sensibiliza para diversas influências que a construção do corpo do personagem pode sofrer por motivos muito diferentes e que possibilitam sutilezas muito interessantes.

O exercício seguinte, chamado no fichário de Viola Spolin de “Sustente 2”, tem o foco de manter a expressão física ou qualidade corporal através de uma sequência de Onde, Quem e O Quê. Em times de quantidades diversas cada jogador assume uma postura corporal como, por exemplo, ombros corcundas, queixo beligerante, boca petulante, testa caída, olhos fixos, andar de pata choca, andar firme e agressivo, estômago flácido, etc.. Então, os jogadores estabelecem Onde, Quem e O Quê e realizam a cena mantendo a postura física ou qualidade corporal escolhida. Avalia-se no fim se as características físicas influenciaram as atividades dos jogadores dentro do Onde, Quem e O Quê.

Uma diferença fundamental nesse jogo é que ele coloca o personagem (formado por características físicas compostas hipoteticamente pela idade, posição social, região em que vive, rede de amizades, etc. ao longo da vida ficcional) em uma situação. A situação leva o personagem a algumas transformações determinadas pelo momento. Outras transformações são determinadas pelo espaço. Esse jogo entre as características do personagem materializado em seu físico com a situação e o lugar é o foco aqui. Por exemplo, um idoso em situação de fuga em um lugar que não pode fazer barulho. O fato de ser velho coloca o ator com determinadas limitações, mas ele ter que correr cria outras condições que precisam ser balanceadas, que, por sua vez, são alteradas pelo local em que ele se encontra.

### **3.4.7 Blablação**

A Blablação é um dos pilares do trabalho de Spolin, chamada por Dario Fo de Gramelô. A Blablação é a substituição de formas de sons que tornam as palavras reconhecíveis. A Blablação é a expressão vocal acompanhando uma ação, não a tradução de uma frase em Português. É um elemento que potencializa e torna mais precisa as ênfases vocais. Como não tem linguagem verbal, as qualidades vocais são exercitadas para tornarem-se ações.

Começa-se explorar a Blablação com o propositor da prática pedindo para o grupo todo virar-se para seus vizinhos e manter uma conversaço como se estivessem falando uma língua desconhecida. Os jogadores devem conversar como se estivessem fazendo sentido perfeito.

Esse exercíco serve como um aquecimento para os recursos vocais e uma preparaço para os exercícos que estão por vir.

Em seguida, um jogador individualmente, falando em Blablação, deve vender ou demonstrar alguma coisa para a plateia em um tempo de dois minutos. Na sequência, pergunta-se para os espectadores o quê está sendo vendido e se houve variedade na Blablação, Aqui não adianta fingir estar falando algo, mas é realmente necessário estar em comunicaço. O fato de todos saberem que a pessoa estava vendendo facilita o trabalho do “vendedor” para os atores irem se acostumando com esse novo recurso.

Na prática seguinte, dois jogadores sentados em uma mesa devem usar a Blablação para se comunicar. Dessa forma, A conta para B um incidente passado, como uma luta ou uma ida ao dentista. B conta então para A algo que aconteceu, também usando a Blablação. Depois, pergunta-se para A o que B disse e vice versa. Por fim, pergunta-se aos observadores o quê foi comunicado. No exercíco anterior, o fato de o jogador poder se comunicar com um número grande de pessoas o ajuda, pois ele tem muitos interlocutores que podem intervir em sua fala, além disso, ele não tem que lidar com o fato de ser entendido por espectadores. Aqui, a fala é direcionada a uma pessoa apenas, mas sob o olhar da plateia. São dois tipos de jogadores – atores e público.

Depois, formam-se times com um número diverso de pessoas. Cada time entra em acordo sobre Onde, Quem, O Quê de forma que os jogadores estejam numa situaço de ensinar/aprender. Toda fala deve ser em Blablação. Nesse exercíco, podem ser dadas algumas indicaço como “explorem mais vogais” ou mastigue mais as palavras” para melhorar a articulaço. Cada vez mais, a variaço de frequência, volume e velocidade deve ser usada nas falas dos jogadores. A necessidade de comunicar potencializada pelas

“dúvidas” dos jogadores que estão na posição de aprender aprofundam a precisão na ação vocal.

Times de dois e três jogadores e um instrutor. Os jogadores escolhem um assunto para conversar. Quando a conversa se torna fluente em Português, o instrutor diz a instrução “SAP!” e os jogadores devem mudar para a Blablação até que sejam instruídos a retomar a conversa em Português. A conversa deve fluir normalmente e avançar no que se refere ao sentido. O instrutor fica como juiz da conversa e avalia se os jogadores conseguiram manter a qualidade da comunicação. O interessante desse jogo é o fato de fazer a passagem do português para a Blablação e voltar para o português. Essa passagem obriga os jogadores a manter a comunicação. O português coloca as rédeas no sentido, e, quando os jogadores perdem o contato, o português os traz de volta para os trilhos.

O proponente do processo estabelece um jogo em que times de dois jogadores entram em acordo sobre Onde, Quem, O Quê de forma que cada jogador fale uma língua própria que o outro jogador não entende. Ambos os jogadores usam apenas a Blablação. Os exercícios servem apenas para acostamá-los a conversar sem precisar do sentido das palavras. Existe uma proximidade dessa passagem da fala sem palavras sem sentido para a fala sem palavras com sentido com a passagem do movimento para a imagem, pois o movimento abstrato é dotado de sentido pelos fatores do movimento colocados em função de alguma atividade específica. É a conexão com o mundo exterior e a interdependência que se estabelece que dá o sentido para o movimento, assim como ocorre aqui. Indiretamente, alimenta-se a mente para essa operação. Tira-se a estruturação do sentido *per si* voltando à origem da fala que liga a necessidade da fala ao outro.

Divide-se, então, o grupo em times de quatro jogadores, que então se dividem em subtime A e subtime B. Os dois jogadores em A falam a mesma língua. Os dois jogadores em B falam a mesma língua. As duas línguas devem ser diferentes. Nem o subtime A nem o subtime B compreendem a língua estrangeira um do outro. Todos entram em acordo sobre Onde, Quem, O Quê. Agora, fomenta-se uma estética da Blablação. Não é mais

simplesmente qualquer sílaba. Mas estabelece-se um recorte que delimita e identifica a fala dentro de um mesmo grupo.

Em seguida, times de dois a quatro jogadores entram em acordo sobre o lugar, personagem e atividade. Cada time deve preparar uma planta baixa do espaço. O jogo transcorre com a *Blablação*. Depois da atuação de cada time, os jogadores repetem a cena em Português. Algumas transições das cenas podem se perder, mas o sentido, em geral deve se manter. Pela primeira vez o grupo tem que pensar no jogo como cena.

Percebe-se que o elemento *Blablação* refaz a trajetória que foi feita com os objetos imaginários, com o espaço, com o personagem - a resignificação do vazio. Essa resignificação é uma das características que aproxima o jogo teatral do processo de improvisação sobre as coincidências e do Movimento-Imagem, na medida em que a no primeiro visa-se transformar o movimento em linguagem, assim como o Movimento-Imagem transforma o movimento em imagem codificável para quem vê.

### **3.4.8 Atividade + Lugar + Personagem**

Agora que o grupo já tem um conhecimento mais avançado sobre jogos, utiliza-se os três elementos de base do sistema de Spolin com o mesmo grau de importância em objetivos triplos.

Times de cinco jogadores devem entrar em acordo sobre a hora do dia, lugar, personagem e atividade. Os jogadores não devem desenvolver atividade apenas para mostrar a hora do dia, mas sim permitir que o corpo todo fisiologicamente focalize na hora do dia, colocando-os em movimento através do lugar, personagem e atividade. No final, pergunta-se para a plateia, que horas era?

Esse jogo é uma releitura do jogo sobre personagem feito em outro momento só que mais elaborado.

No jogo seguinte, as regras são as mesmas só que em vez de mostrar a hora do dia, os atores devem mostrar o clima do local.

O exercício seguinte de Spolin consiste em que o jogador, cada vez que uma frase é dita, deve tocar em alguém da cena para falar-lhe. Rejoga-se essa proposta com a regra de os jogadores não poderem tocar duas vezes com a mesma parte do corpo. Em seguida, improvisa-se com a regra de não poder tocar com a mão, por fim, o grupo só pode tocar com os pés.

Nesses jogos, um obstáculo totalmente externo ao jogo determinado por uma regra física delimita o campo de ação dos atores. A importância deles reside na aproximação maior dos jogos com o trabalho sobre as coincidências, visto que esta irá propor uma regra física que delimitará o campo de ação dentro do jogo. Ainda não se juntaram as práticas, mas pouco a pouco as improvisações vão se aproximando uma da outra por caminhos distintos.

Na proposta seguinte, os grupos devem definir rapidamente o local, a atividade e os personagens sendo que todos só podem sussurrar em cena. Aqui mais uma regra física delimitando o campo de ação dos performers. Só que dessa vez uma regra vocal.

Define-se, na prática seguinte, grupos de seis pessoas. Três dos integrantes ficam em cena e outros três fazem a fala dos personagens em cena. Separa-se a voz do corpo. Os seis de certa forma estão fazendo a cena, mas com parte dos recursos. A negociação entre quem faz a voz e quem faz o jogo cria limitações físicas mútuas. Agora, o passo seguinte, é dar liberdade aos atores criarem suas próprias regras físicas para investigar em suas limitações e encontrarem sua estética. Chega-se com os jogos na mesma dicotomia do treinamento e criação já proposta no processo representante da performatividade: quanto mais os participantes ficam livres para uma investigação pessoal, mais se perde a conexão com o grupo, assim como, quanto mais a regra determina uma improvisação que inclua o grupo, mais se perde a investigação pessoal.

Nesse momento termina as etapas em que os participantes têm contato com os procedimentos de base para nosso trabalho. O período seguinte é conectar os dois tipos de trabalho (performativo e teatral) com o auxílio do Movimento-Imagem.

### **3.5 Junção de Treinamentos**

A junção dos procedimentos deve ocorrer com calma. Pouco a pouco. A sugestão é atrelar uma regra de uma lógica em outra. Pode-se começar, partindo do Movimento-Imagem, que aqui serve de conexão entre os dois sistemas. Isso significa que uma improvisação livre de coincidências deve ter a regra de utilizar o Movimento-Imagem. Assim como um jogo teatral deve ser definido a partir de um Movimento-Imagem, ou ainda, no meio do jogo teatral deve ocorrer um Movimento-Imagem para definir que rumo à improvisação deve tomar. No início, a tendência é que essa conexão seja frágil ainda. Pouco a pouco, quando o grupo vai se acostumando com a proposta e essa prática fica corriqueira, pode-se ampliar o problema.

O problema, agora, é manter uma regra das improvisações sobre as coincidências e entrar na lógica do jogo.

Primeiro, é mais interessante pedagogicamente que o grupo tenha as regras dos dois tipos de improvisação vindas de fora, por exemplo, *plateau* e dar e tomar o foco.

Paulatinamente, com o grupo se acostumando com isso, vai tendo mais autonomia para sugerir os próprios exercícios. Fomentar que os participantes façam a passagem de uma lógica para outra com essa autonomia é o momento mais difícil, porque os atores devem deixar de responder aos estímulos externos para responder a sua percepção de cena e das técnicas aprendidas até então. Outra possibilidade é intercalar o procedimento de pausar a improvisação em momentos que seria interessante a passagem de uma lógica para outra e conduzir essa passagem com o procedimento de apenas informar durante a improvisação para eles se atentarem a passagem, sem pausar o exercício. Pouco a pouco

pode-se tirar as indicações. A conversa após os exercícios revelando possibilidades de conexão pode ajudar os atores a fazer essa passagem. Rejogar pequenos trechos pode ajuda-los também a perceber essa passagem.

O terceiro passo seria fazer com que uma prática sirva para retroalimentar a outra prática. Por exemplo, em um jogo teatral, as relações de coincidência espacial sugerir a resposta para a cena ou em uma improvisação sobre o espaço a lógica do jogo poder entrar no meio e alimentar essa investigação. Esse é o ponto do treinamento ambicionado desde o início, por isso deve-se trabalhar bem essa relação entre os dois sistemas.

É possível fazer improvisações que o foco seja somente fazer a passagem das lógicas teatral – performativa. Improvisações assim devem ocorrer quando já se compreende as duas lógicas e quando já se consegue fazer algumas passagens de uma lógica para outra, mas ainda os atores não têm total domínio do procedimento.

Conectar as práticas é o momento chave e crucial para esse trabalho se concretizar e deve já estar em vista do proponente do processo desde o início dos trabalhos. Muitas vezes, esses três passos sugeridos devem ir e voltar, intercalando exercícios em que se ajuda mais os praticantes de fora com outros exercícios que se permite maior liberdade para eles conseguirem fazer sozinhos as passagens, assim como ter conversas mais pormenorizadas explicando e exemplificando intercaladas com momentos que se fala menos e abre-se espaço para o rejogo.

A passagem do performativo para o teatral, normalmente ocorre pela organização a partir de algum elemento que sugere uma imagem. Por outro lado, a passagem do teatral para o performativo, normalmente, ocorre pelo isolamento ou multiplicação de algum elemento dentro da cena, como, por exemplo, uma resposta que um personagem dá para outro que passa a ser repetido por todos os personagens, destruindo, assim a lógica dramática e o conflito. Claro que isso não é uma regra, apenas uma tendência e essa ela pode ser utilizada para ser percebida mais facilmente pelos participantes por serem entradas mais obvias.

# 4. Considerações Finais



Esse texto organiza uma experiência que nasce na graduação, ainda, e que foi maturando por alguns anos. Vem a ser, em grande parte, uma reflexão sobre a prática. Nessa reflexão, questões ficaram mais claras e outros rumos foram sendo estruturados a partir da própria reflexão. Ao selecionar a sequência de alguns exercícios ficaram claros, alguns furos que precisaram ser tapados. Ao historicizar uma reflexão aparecem aspectos mais frágeis, pontos que precisavam ser tocados. A própria pesquisa pede o auxílio de outras teorias para poder ficar de pé. Com o tempo, ao ir tomando um corpo, descobertas são feitas. Essas descobertas só são possíveis por tomar corpo algo que antes era ideia e por isso imaterial. Partes obscuras aparecem. É como se um pintor imaginasse um quadro sobre um elefante, e ao pintá-lo se depara com a necessidade de pensar na cor da grama que esse elefante está pisando, na nuvem que está atrás, no ambiente que está inserido, no tamanho do rabo do elefante, partes com as quais antes não se preocupou.

Nesse sentido, essa pesquisa é mais do que o registro de uma prática, mas traz avanços que não seriam possíveis de ocorrer pela própria prática (levando em conta o contexto em que está inserida). Lança questões e dá espaço para novas buscas no que se refere o trabalho do ator.

Muitas descobertas foram feitas nesse vai e vem da teoria para a prática e da prática para a teoria. Uma delas refere-se a alguns pontos cegos na teoria de Laban em relação aos *shapes*, por exemplo. Outra é a descrição das improvisações sobre as coincidências como superação de aspectos não trabalhados por Bogart, podendo-se chegar a procedimentos ligados ao drama até. Outra boa descoberta foi a ligação entre Movimento-Imagem e esses dois sistemas (improvisação sobre as coincidências e os Jogos Teatrais). Uma descoberta interessante foi a análise da improvisação feita.

A partir das descobertas sobre improvisação, é possível pensar procedimentos para criação também. Como o processo criativo se pauta em processos improvisacionais, compreender sua estrutura abre espaço para novas pesquisas que ultrapassem o treinamento do ator.

Mais do que dizer o que o ator deve ou não deve fazer, esse treinamento propicia um estado de presença e resposta. O saber fazer viria depois, atrelado ao tipo de teatro que o grupo possa fazer.

O resultado não é uma receita de procedimentos a ser seguida, os procedimentos são uma baliza para quem está coordenando uma prática. Serve como um mapa rumo ao desconhecido, um caminho para poder se perder, para encontrar outros exercícios, para descobrir com o grupo outras soluções, sabendo que, ao estar perdido e sem rumo, o grupo tem a segurança de voltar, se necessário, para essa possível trilha.

Ao fim desse “mapa” de procedimentos, após um bom tempo percebendo o grupo e suas respostas ao processo, o coordenador vai poder criar seus próprios procedimentos. Por isso, não apenas serve para os atores estarem presentes respondendo às necessidades das improvisações, mas serve também ao proponente do processo que, assim como quem está na prática, terá de estar “pronto” e manter a porosidade e escuta.

# 5. Bibliografia



ARISTÓTELES. **Arte poética**. Editora Tecnoprint. Rio de Janeiro, s/d.

ASLAN, O. **O ator no séc. XX**. SP: Perspectiva, 1994.

ARTAUD, A. **O teatro e o seu duplo**. SP: Max. Limonad, 1984.

BARBA, E. & SAVARESE, N. **A arte secreta do ator**. Campinas: Hucitec, 1995.

BOGART, Anne e LANDAU, Tina. **The Viewpoints Book: a practical guide to Viewpoints and Composition**. New York: Theatre Communications Group, 2005.

BONFITTO, M. **O ator compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BOURRIAUD, Nicolas. **Formas de vida: a arte moderna e a invenção de si**. Martins Fontes, São Paulo, 2011.

CHACRA, Sandra. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 1983.

CHEKHOV, M. **Para o ator**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

DEWEY, John. **Vida e Educação**. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1967.

DIDEROT, Denis. **Discurso sobre a poesia dramática**. (1761) Editora Brasiliense, São Paulo, 1986.

DIDEROT, Denis. **Paradoxo do Comediante**. São Paulo: Editora Scala, 2006.

FÉRAL, Josette. **Acerca de la teatralidad**. Buenos Aires, Ed. Nueva. Generación, 2003.

FERNANDES, Ciane. **O corpo em movimento: o sistema Laban/Batarnieff na formação e pesquisa em artes cênicas**. São Paulo: Annablume, 2002.

FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator**. Campinas: Ed. da UNICAMP/FAPESP, 2001.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: ed. Martins Fontes, 2006.

GADAMER, Hans-Georg, **Verdade e Método I**: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Vozes: Petrópolis-RJ, 2007.

GADAMER, Hans-Georg, **Verdade e Método II**: complementos e índice. Vozes: Petrópolis-RJ, 2007.

GAYOTTO, L. H. **Voz: partitura da ação**. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

GRIFFERO, Ramón. **Dramaturgia del espacio**. Santiago: Ediciones Artes del Sur, 2011.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca do teatro pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1971.

GROTOWSKI, Jerzy. **O Teatro laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969**. Textos e materiais de Jerzy Grotowski e Ludwik Flaszen com um escrito de Eugenio Barba. Curadoria de Ludwik Flaszen e Carla Pollastrelli com a colaboração de Renata Molinari. Tradução: Berenice Raulino. São Paulo: Perspectiva; SESC; Pontedera, IT: Fondazione Pontedera Teatro, 2007.

GUÉNOUN, Denis. **O Teatro é Necessário?**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GUINSBURG, Jacó. **Stanislavski, Meyerhold & Cia**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

JANUZZELI, Antônio. **A aprendizagem do ator**. São Paulo: Editora Ática, 1992.

- KOUDELA, Ingrid D. **Jogos teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 1984.
- KOUDELA, Ingrid D. **Texto e jogo**. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KUSNET, Eugênio. **Ator e método**. Rio de Janeiro: Serviço Nacional de Teatro, 1975.
- LABAN, Rudolf. **Dança educativa moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.
- LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.
- LENORA, Lobo. **Teatro do movimento: um método para o intérprete criador**. Brasília: Secretaria de Estado da Cultura do DF: LGE, 2003.
- MACHADO, Maria Angela de Ambrosis Pinheiro. **Uma nova mídia em cena: corpo, comunicação e clown**. Dissertação de Doutorado. PUC. São Paulo, 2005.
- MARTINS, Marcos Bulhões. **Encenação em jogo: experimento e aprendizagem e criação do teatro**. São Paulo: Hucitec, 2004.
- MIRANDA, Regina. **O movimento expressivo**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980.
- MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU/Edusp, 1974.
- ORTEGA Y GASSET, José. **A ideia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. São Paulo, Perspectiva, 1999.
- PUPO, Maria Lúcia. **Entre o mediterrâneo e o atlântico, uma aventura teatral**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

QUILICI, Cassiano Sydow. O “Contemporâneo” E As Experiências Do Tempo. In: **Ensaio em Cena**, (org.: Cássia Navas, Marta Isaacsson, Silvia Fernandes). São Paulo: Ed. ABRACE, 2010.

RENGEL, Lenira. **Dicionário Laban**. São Paulo: Annablume, 2003.

RENGEL, Lenira. **Cadernos de corpo e dança**: os temas de movimento de Rudolf Laban (I-II-III-IV). São Paulo: Annablume, 2006.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **O diálogo, elementos para uma poética do drama moderno e contemporâneo**. Évora: Editora Licorne, 2011.

SPERBER, S.F. **Ficção e Razão: uma retomada das Formas Simples**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild: Fapesp, 2009.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais. O fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na sala de aula**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

SPOLIN, Viola. **O Jogo Teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

STANISLAVSKI, C. **A preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civ. Bras., 1964.

STANISLAVSKI, C. **A construção do personagem**. Rio de Janeiro: Civ. Bras., 1970.

STANISLAVSKI, C. **A criação de um papel**. Rio de Janeiro: Civ. Bras., 1972.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno**. São Paulo: Cosacnaify, 2011, 2ª. ed.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: Editora IMAGO, 1975.

Revistas e publicações acadêmicas:

SALA PRETA. **Dossiê Teatro Educação**, nº 2, 2002, p. 211-289.

BONFITTO, M. **Revista Sala Preta nº 5** - Sentido, intensão, incorporação: primeiras reflexões sobre diferentes práticas interculturais no trabalho do ator. São Paulo, 2005.

DORNELLAS, José Raimundo Ferreira (2008). **Caminhos Da Formação Do Ator Conexões Interdisciplinares de Quatro Experiências**. Dissertação de Mestrado, São Paulo: USP.

EISENSTEIN, S.M. Diderot a parle de cinema. **Revue Littéraire Mensuelle**. Paris, Europe et Messidor/Temps Actuel, n. 661, 1984.

ELIAS, Marina. Rev. Cient. / FAP, v.7, p. 23-37, jan./jun. **Um Ponto de Vista Sobre o**

**Movimento Improvisado nos Territórios da Dança e do Teatro**. Curitiba, 2011.

FERRACINI, Renato. **Corpos em criação, Café e queijo**. Tese de Doutorado, Campinas: Unicamp, 2004.

FLEURI, R.A. **Intercultura e educação**. Revista Brasileira de Educação, nº 23, pp.16-35, 2003.

LIMA SANTOS, Maria Thaís (2002). **O encenador como pedagogo**. Tese de Doutorado, São Paulo: USP.

MACARI, Maria Carolina (2012). **Tiros de Movimento-Imagem** - estudo de um processo artístico e pedagógico de Cristiane Paoli-Quito. Dissertação de Mestrado, São Paulo: UNESP.