

BRITO, Iremar Maciel de. As estruturas do jogo na criação de roteiros e textos teatrais. Rio de Janeiro: UNIRIO, Professor Adjunto IV.

RESUMO

Qualquer atividade que imaginarmos, para receber o nome de jogo, segundo o pensamento de Huizinga, necessita ter alguns elementos que fazem parte de sua essência. Isto é, todo jogo tem um espaço, um tempo, um objeto a ser conquistado e um conjunto de regras. A mesma coisa acontece com o jogo teatral, cuja ação dramática circunscreve-se num espaço, ocorre durante um tempo definido, busca a conquista de um objetivo e está sujeito a um conjunto de regras. Assim podemos criar roteiros de jogos teatrais que possibilitam a criação de performances ou mesmo a escrita de um texto. Criar um jogo teatral é, antes de tudo, responder a algumas perguntas básicas, inerentes a toda criação dramática: o que acontece, onde, com quem e como? Portanto, o jogo teatral começa com um estado inicial, onde surge uma força perturbadora ou peripécia, mudando o rumo lógico dos acontecimentos. Desenvolve-se esse novo estado, até que surge uma força equilibradora, ou seja, uma segunda peripécia, criando-se a partir dela um estado final da narrativa. Assim, criar um jogo teatral é mostrar um problema, cênicamente, desenvolver a busca de sua solução e, finalmente, encontrar a solução. Esquema da sequência de um jogo teatral como proposta de criação de um roteiro ou de um texto dramático: 1 – Situação inicial - É o ponto em que começa a narrativa teatral. (Exemplo de roteiro de um jogo teatral: Situação inicial: as pessoas estão em casa, recebendo uma velha desconhecida a quem deram abrigo.) 2 – Peripécia (mudança) - Alguma coisa que acontece, mudando completamente a sequência lógica das ações. (Exemplo: Uma carta é colocada por baixo da porta.) 3 – Desenvolvimento da nova situação - A nova sequência desenvolve-se, a partir de sua própria lógica. (Exemplo: O velho quer ler, mas não encontra os óculos. – As outras pessoas da casa tentam ler, mas ou não conseguem decifrar a letra ou são analfabetas. Como todos procuram os óculos.) 4 – Peripécia (mudança) - Surge uma nova mudança e instaura-se um nova sequência, com uma nova lógica. (Exemplo: Finalmente encontram os óculos. O velho lê. A carta diz que a senhora X que está entre eles é uma assassina fria e perigosa, por isso certamente vai matar um deles. 5 – Situação final – Consequentemente, atingi-se um estado final, onde as expectativas abertas pelas peripécias chegam a um fim. (Exemplo: Armam um plano e prendem a senhora X.) Pretendemos nesse trabalho propor mais um caminho de criação da narrativa de roteiros e textos dramáticos, a partir das técnicas utilizadas na estruturação do jogo.

Palavras-chave: Jogo teatral – Narrativa – Texto

Bibliografia

HUIZINGA, Johan. “Homo ludens”. São Paulo: Perspectiva, 1996.

BRITO, Iremar Maciel. Les structures du jeu dans la création de scénarios et de drames. Rio de Janeiro: UNIRIO, professeur agrégé IV.

RÉSUMÉ

Toute activité que l'on imagine pour obtenir le nom du jeu, selon la pensée de Huizinga, besoin d'avoir des éléments qui font partie de son essence. Autrement dit, chaque jeu a un espace, d'un temps, d'un objet à réaliser et d'un ensemble de règles. La même chose arrive avec la pièce de théâtre dont l'action dramatique est limitée dans l'espace, se produit pendant une durée définie, cherchant à conquérir un objectif et est soumis à un ensemble de règles. Ainsi, nous pouvons créer des scripts pour les jeux de théâtre qui permettent la création de spectacles ou même d'écrire un texte. Créer une pièce de théâtre est, tout d'abord, pour répondre à certaines questions fondamentales inhérentes à toute création dramatique: quoi, où, avec qui et comment? Par conséquent, le jeu commence avec un état initial, qui est une force perturbatrice ou mésaventure, changer le cours des événements logiques. Développe ce nouvel état jusqu'à ce qu'une puissance poussée esquilibradora, soit un second accident, la création d'un état final de la narration. Ainsi, la création d'une pièce de théâtre est de montrer un problème, scéniquement, de développer la recherche de sa solution, et enfin trouver la solution. Schéma suivant une pièce de théâtre comme une proposition visant à créer un script ou un texte dramatique: 1 - Situation initiale - est le point à partir duquel commencer narration théâtrale. (Exemple de script d'une pièce de théâtre: Situation initiale: les gens sont à la maison, obtenir un vieil inconnu qui a donné refuge.) 2 - accident (changer) - quelque chose qui arrive, en changeant complètement la séquence logique des actions. (Exemple: Une carte est placée sous la porte.) 3 - Le développement de la nouvelle situation - La nouvelle séquence se développe à partir de sa propre logique. (Exemple: Le vieil homme veut lire, mais ne peut pas trouver ses lunettes - Les autres personnes dans la maison essayer de lire, mais soit ne peuvent pas déchiffrer les paroles ou sont analphabètes Comme tous les verres de regarder...) 4 - accident (changer) - Surge une et d'introduire une nouvelle modification en une nouvelle séquence d'une nouvelle logique. .. (Exemple: la lettre de s Enfin trouvé les lunettes Lit Old dit que Mme X est entre eux est un tueur froid et dangereux, aussi sûrement que tuera l'un d'eux 5 - Situation finale - donc atteindre un état. fin, où les attentes créées par les aventures ont une fin (Exemple: Ils mettent en place un plan et détiennent Mme X.). nous entendons ce travail pour proposer une autre façon de créer des scénarios de textes narratifs et dramatiques, des techniques utilisées dans la structuration la partie.

Mots-clés: jeu - Récit – Texte

Bibliographie

HUIZINGA, Johan. "Homo ludens». São Paulo: Perspectiva, 1996.

BRITO, Iremar Maciel de. As estruturas do jogo na criação de roteiros e textos teatrais. Rio de Janeiro: UNIRIO, Professor Adjunto IV.

Introdução

Nos primórdios do século XX uma nova visão estética começava a se espalhar pelas artes na Europa. Era o modernismo que buscava ver a arte como um jogo e não mais como uma representação mimética da realidade. Entretanto, qualquer atividade que imaginarmos, para receber o nome de jogo, segundo o pensamento de Huizinga, necessita ter alguns elementos que fazem parte de sua essência. Isto é, todo jogo tem um espaço, um tempo, um objeto a ser conquistado e um conjunto de regras.

O jogo na criação do teatro

A arte do teatro, embora trabalhe com situações da vida, também fugiu do mimetismo e abraçou o mundo do jogo, nos primórdios do século XX. Assim, o jogo teatral, cuja ação dramática circunscreve-se num espaço, ocorre durante um tempo definido, busca a conquista de um objetivo e está sujeito a um conjunto de regras. Vista dessa forma, a arte do teatro transforma-se num jogo em que os seres humanos lutam por seus objetivos. Mas o objetivo não é a imitação das formas da vida. São jogos criados a partir da vida com o propósito de discutir as ações do homem.

A criação de roteiros de jogos teatrais

Todo texto teatral ou espetáculo dramático começa pela criação de um roteiro. Assim podemos criar roteiros de jogos teatrais que possibilitam a estruturação de performances ou mesmo a escrita de um texto. Criar o roteiro de um jogo teatral é, antes de tudo, responder a algumas perguntas básicas, inerentes a toda criação dramática: o que acontece, onde, com quem e como? A primeira dessas interrogações diz respeito a ação teatral, ou seja, ao choque de forças contrárias que envolve os personagens. A segunda nos fala do espaço dramático, onde a ação teatral vai acontecer. A terceira nos aponta os personagens envolvidos nesse jogo e revela seus objetivos, sua luta e seus sonhos. Finalmenta, a última questão estabelece a linguagem e a encenação de um roteiro ou mesmo de um texto dramático. Todos esses elementos podem ser criados intuitivamente. É assim que muitos dramaturgos trabalham. Entretanto existe técnicas que podem facilitar ou mesmo organizar esse tipo de trabalho, como o chamado sistema universal da narrativa de Todorov. Segundo o teórico, toda narrativa tradicional é constituída por cinco momentos: começa com uma situação inicial; ela sofre a ação de uma força perturbadora; desenvolve-se a partir dessa interferência; sofra a ação de uma força equilibradora; chega, finalmente a uma situação final.

Um sistema para a criação de roteiros

Portanto, o jogo teatral começa com um estado inicial, onde surge uma força perturbadora ou peripécia, mudando o rumo lógico dos acontecimentos.

Desenvolve-se esse novo estado, até que surge uma força esquilibradora, ou seja, uma segunda peripécia, criando-se a partir dela um estado final da narrativa. Assim, criar um jogo teatral é mostrar um problema, cênicamente, desenvolver a busca de sua solução e, finalmente, encontrar a solução.

Esquema da sequência de um jogo teatral como proposta de criação de um roteiro ou de um texto dramático:

1 – Situação inicial - É o ponto em que começa a narrativa teatral. (Exemplo de roteiro de um jogo teatral: Situação inicial da sequência narrativa - Um casal vendo TV, briga por causa das contas. Nesse momento, se quisermos desenvolver um texto, precisamos que ele nos revele duas coisas: quem são esses personagens e em que lugar passa-se aquela ação dramática). Assim começa a se estabelecer os rumos da narrativa teatral.

2 – Primeira peripécia (mudança), ou seja, uma força desagregadora - Alguma coisa que acontece, mudando completamente a sequência lógica das ações. (Exemplo: – Dá na TV os números vencedores da loteria). Assim, nesse momento, surge a necessidade de uma atitude: encontrar o cartão da loteria para conferir os números).

3 – Desenvolvimento da nova situação, criada pela primeira peripécia - A nova sequência desenvolve-se, a partir de sua própria lógica. (Exemplo: A mulher acha que ganhou, porque joga sempre esses números; procuram o cartão; reviram a casa toda procurando). Na criação do texto os diálogos vão revelar o objetivo e a posição de cada personagem em relação à ação dramática em curso.

4 – Segunda peripécia (mudança) - Surge uma nova mudança e instaura-se um nova sequência, com uma nova lógica. (Exemplo: A mulher encontra o cartão na própria bolsa, mas percebe que jogou um número errado) Ficamos sabendo dessa informação através do texto e da ação dramática.

5 – Situação final – Consequentemente, atingi-se um estado final, onde as expectativas abertas pelas peripécias chegam a um fim. (Exemplo: Voltam a brigar como antes). E, novamente, sabemos de tudo através do diálogo e das ações dramáticas daquele momento.

A criação do texto dramático a partir do roteiro

Seguindo o roteiro anterior podemos criar inúmeros textos dramáticos, como esse que se segue.

Título: A loteria

(João e Maria veem televisão no quarto de sua casa).

JOÃO – Assim não dá! O preço da gasolina subiu de novo!

MARIA – Se você trabalhasse mais, não reclamava tanto!

JOÃO – Se você gastasse menos, ajudava mais! Aquele vestido que você comprou...

MARIA - Espera, vai dar o resultado da loteria. *(Olham para a TV)* Ai meu Deus!

JOÃO – Não me diga que ganhou!

MARIA – Ganhei! *(Pulam de alegria. Comemoram muito)*

JOÃO – Vamos pegar nossos milhões! Cadê o bilhete? *(Maria pega o bilhete na bolsa e cofere os números)*

MARIA – Não é possível, eu errei! Eu perdi tudo! Eu errei! No lugar do nove, eu marquei o número oito.

JOÃO – Você tem que usar óculos!

MARIA – Amanhã vou ao oculista.

JOÃO – Mas só dá para fazer os óculos no fim do mês.

MARIA – É, no fim do mês. (*Os dois ficam vendo TV em silêncio*).

Proposta final

Pretendemos nesse trabalho propor mais um caminho de criação da narrativa de roteiros e textos dramáticos, a partir das técnicas utilizadas na estruturação do jogo. Assim propomos uma maneira ou uma técnica de criação do roteiro que se transforma na base de criação de textos teatrais. Entretanto, essa sequência narrativa pode ser alterada de inúmeras maneiras. Se nós invertermos a sequência e começarmos a narrativa pelo número cinco, ou seja, a situação final, estaremos fazendo a história andar numa direção diferente da sua lógica normal.. Assim, com uma nova organização dos momentos da narrativa em sequências diferentes, estaremos criando diferentes caminhos para contar uma mesma história.

Palavras-chave: Jogo teatral – Narrativa – Texto

Bibliografia

BROOK, Peter. *A porta aberta*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1999.

COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.

GREIMAS, A.J. *Semiotique narrative et textuelle*. Paris: Larousse, 1973.

HUIZINGA, Johan. “Homo ludens”. São Paulo: Perspectiva, 1996.

TODOROV, Tzvetan. *Estruturas narrativas*. Ed. Perspectiva: São Paulo, 1970

PROPP, V. *Morphologie du conte*. Paris: Seuil, 1970.

UBERSFELD, Anne. *Para ler o teatro*. Tradução de José Simões. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.