

ALMEIDA, Patrícia Neves. O “Como” e suas formas de manifestação na prática do jogo teatral. Sorocaba: Universidade de Sorocaba; Professora Assistente. Arte-Educadora.

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma análise do elemento “Como” na prática do jogo teatral de Viola Spolin, a partir da investigação desse aspecto em três níveis: o “Como visto”, o “Como falado” e o “Como sugerido em cena”. A pesquisa envolve a participação de alunos do segundo ciclo do ensino fundamental, da escola municipal “Profª. Vilma Ap. Penatti Galvão”, de Boituva (SP), no desenvolvimento do jogo teatral na disciplina Arte, e tem como modalidade a pesquisa-ação, com abordagem qualitativa. O estudo revela a predisposição que os alunos têm ao “como” e as formas em que essa tendência se manifesta.

Palavras-chave: Jogo Teatral. Elemento “Como”. Teatro.

ABSTRACT

This paper presents an analysis of element “How” in practice of play games of Viola Spolin, from research of this aspect into three levels: the “How has seen”, the “How has talked” and the “How suggested on the scene”. The research involves the participation of students in second cycle of basic education, of the municipal school “Prof. Vilma Ap. Penatti Galvão”, of Boituva (SP), in the development of play games in the course Art, and has as modality of action research, with qualitative approach. The study reveals the predisposition that students have to “how” and the forms in which this trend manifests itself.

Keywords: Play Game. Element “How”. Theatre.

RÉSUMÉ

Cet article presente une analyse de l'élément “Comme” dans la pratique du jeu théâtral de Viola Spolin, à partir de la recherche de cet aspect en trois niveaux: le “Comme vu”, le “Comme parlée” et le “Comme suggéré sur la scène”. La recherche implique la participation des étudiants le deuxième cycle de l'éducation de base, le hall de l'école “Prof. Vilma Ap. Penatti Galvão”, de Boituva (SP), dans le développement du jeu théâtral la discipline dans L'Art, et son mode de recherche-action, avec une approche qualitative. L'étude révèle la prédisposition que les eleves ont à le “comme” et la manière dont cette tendance se manifeste.

Mots clés: Jeu Théâtral. Element “Comme”. Théâtre.

O elemento “como” deve ser evitado em cena? De que maneira ele se manifesta? Ele pode ser positivo no desenvolvimento do jogo teatral? Essas questões me guiaram na investigação a seguir. Por meio da aplicação de jogos teatrais em sala de aula, com alunos do segundo ciclo do ensino fundamental, pude observar a relação dos alunos-jogadores com o “como”. O objetivo deste

estudo é verificar a suposição de que o “como”, presente de várias formas, nem sempre precisa ser evitado.

“Evitar o como” é uma sugestão de Spolin (2001; 2003; 2007) em seu sistema de jogos teatrais. Para ela, planejar impede o comportamento espontâneo. Assim:

Desde a primeira oficina de trabalho deve estar claro para todos que Como um problema é solucionado deve surgir das relações no palco, como num jogo. Deve acontecer no palco. (Aqui e agora!) e não através de qualquer planejamento anterior (SPOLIN, 2003, p. 31).

De acordo com Spolin (2003), o pré-planejamento deve envolver somente os elementos necessários à realização do jogo: “Onde”, “Quem”, “O que” e “Foco”. Outras informações comprometem o caráter improvisacional da ação.

Entretanto, a prática mostra que evitar o elemento “como” na vivência do jogo teatral não é tarefa fácil. Frequentemente meus alunos dizem “Mas como eu farei isso?”. Apesar da recomendação, Spolin (2003, p. 31) admite que “[...] este ponto é difícil de ser incorporado e irá requerer constante esclarecimento para todos”.

De fato, existe uma propensão dos alunos-jogadores a combinar (planejar) “como” desenvolver o jogo, bem como a perguntar e pedir exemplos de “como” fazer. Essa tendência se manifesta, na minha observação, de três modos, os quais denominarei: “Como visto”, “Como falado” e “Como sugerido em cena”.

O “Como visto” refere-se a exemplos assistidos, ou seja, ver de que maneira o outro realiza a ação. O “Como falado” diz respeito às situações em que se verbaliza a forma com que o jogo deve ser desenvolvido. E, o “Como sugerido em cena”, surge das relações do próprio jogo, na medida em que um jogador determina “como” o outro deve agir, interferindo no seu improviso.

Para uma melhor compreensão da investigação, utilizarei descrições de situações vividas na aplicação do jogo teatral em sala de aula e trechos de relatos dos alunos-jogadores.

O desejo do “como”: “visto”, “falado” ou “sugerido em cena”

Ao iniciar a prática do jogo teatral com um grupo de alunos de 8º ano, o qual nunca havia vivenciado o sistema, notei uma resistência por parte dos jogadores na realização de jogos individuais, mais especificamente no jogo “Orientação nº 1”, presente em “Improvisação para o Teatro” (2003), nomeado também de “Parte de um Todo/Atividade” em “Jogos Teatrais na Sala de Aula” (2007). Nesse jogo, um jogador entra em cena e sugere uma ação simples. Em seguida, outro jogador entra e joga com o primeiro, complementando, auxiliando ou mesmo criando um conflito. A dificuldade encontrada na ocasião da aplicação desse jogo foi a negação dos jogadores em iniciarem o jogo. Nesse momento, instaurei uma discussão para compreender o porquê da recusa e obtive como resposta:

“Eu não quero ser a primeira. Eu não sei o que fazer”
“Eu não tenho ideia. É muito difícil”
“É difícil saber ‘como’ fazer o gesto certo sem o material na mão”
“É ruim fazer sozinho”

Encorajei os alunos-jogadores a irem para a cena e deixarem que as questões fossem respondidas pelo próprio jogo, pela relação entre os jogadores, pois como sugere Spolin (2001, p. 27): “Mesmo que alguns jogadores não estejam captando e pareçam confusos, comece o jogo. [...] A instrução dada durante o jogo e os períodos de avaliação após cada jogo irão remover equívocos”. Mas ainda havia insegurança e um aluno me disse: “A gente quer que você faça, pra gente ter uma ideia de ‘como’ fazer”. Não entrei em cena para não dar exemplos, seguindo a orientação do sistema de Spolin (2003, p. 34). “Evite dar exemplos. Se, por um lado, eles são algumas vezes úteis, o contrário é mais frequentemente verdadeiro, pois o aluno está inclinado a devolver como resposta o que já foi experienciado.” Diante do impasse, um aluno se voluntariou. Mal havia iniciado, foi interrompido por uma pessoa da plateia, que tinha dúvidas acerca do “como”. Pedi que o jogo seguisse e, timidamente ele se desenvolveu.

Analisando a situação, percebo duas tendências do “como”, o “visto” e o “falado”. Ao solicitarem a minha presença no jogo, os jogadores demonstraram o desejo de ver como se faz, de ter um exemplo prático, assim teriam uma “ideia de ‘como’ fazer”. A mesma vontade irrompeu na jogadora que interferiu no jogo, pedindo explicações verbais sobre a forma de realização do jogo.

Na sequência solicitei outro voluntário e, dessa vez, o jogo fluiu sem resistências. Então, perguntei aos alunos: “Por que não houve recusa na segunda tentativa?”, e eles responderam: “A gente viu o que ele estava fazendo e a gente conseguiu fazer”. Assim, pode-se considerar que a plateia, “parte orgânica do jogo que sustenta a ação em cena” (SPOLIN, 2003) se beneficia de um “Como visto”, na medida em que tem um exemplo prático de “como” fazer. Da mesma maneira, tem a vantagem de participar da avaliação (discussão em que se avalia o desenvolvimento do jogo), momento em que pode aparecer um “Como falado”, dependendo dos comentários que surgirem. A própria autora atenta para essa possibilidade: “Com o tempo [...] Os grupos irão querer ser os últimos para beneficiar-se da avaliação prévia dos grupos que os antecederam” (SPOLIN, 2007, p. 50).

Na prática com meus alunos, o “Como sugerido em cena” ocorreu com menor frequência. Denomino assim as ações de um jogador em cena que têm como intuito determinar o que o outro jogador deve fazer. É comum ouvir um aluno-jogador dizer “ele não fez como eu imaginava”.

Na sala de 8^o ano, citada acima, um aluno disse: “Você tem que combinar para os dois fazerem a mesma coisa, para não acontecer de a outra pessoa mudar o jogo”. Essa afirmação exprime o desejo do jogador em manter a sua ideia inicial fixa, sem alterações. Quando a sua vontade não é atendida, o jogador pode interromper a ação em cena, parando o jogo, ou mesmo, não comprar a ideia do parceiro, comprometendo o desenvolvimento do jogo. Um exemplo: um jogador entra em cena e começa a brincar com um carrinho; o segundo

jogador assume a postura de pai da criança e pede para que ela vá brincar no quintal; o primeiro jogador responde: “Você não é meu pai” ou “Quem é você?”, pois o “quem” que se apresentou não era o “quem” planejado por ele.

Uma outra forma de “Como sugerido em cena” é a ação do jogador de orientar, durante o jogo, a maneira com que ele deve acontecer. Geralmente, apresenta-se de maneira “contada” entre os jogadores, com expressões como “não é melhor você fazer isso?”, “você não ia fazer tal coisa?”.

Uma experiência com o “como”

Em minha prática docente, sempre que oriento o jogo teatral tomo o cuidado de não dizer aos jogadores a forma como devem realizar a ação, bem como de não dar exemplos ou entrar em cena e “sugerir o como”. Entretanto, em uma determinada situação de jogo, experimentei apresentar o problema utilizando um exemplo prático.

Na ocasião, em uma sala de 9º ano, propus um improviso em que os jogadores deveriam mostrar o “onde” e suas delimitações. Vale ressaltar que a turma não é iniciante na prática do jogo teatral. Apresentei o problema e surgiram muitas dúvidas, pois os alunos-jogadores não conseguiam compreender a diferença entre um “onde construído” e um “onde deduzido”. Para eles, a ação de escovar os dentes, por exemplo, já denunciava que o “onde” era banheiro. Foi então que mostrei, jogando, as delimitações, objetos e móveis desse banheiro. Para minha surpresa, nos improvisos que se seguiram, os alunos-jogadores mantiveram como foco, efetivamente, o mostrar as delimitações do “onde”. E relataram em seus protocolos:

“Improvizando no ‘onde’ nós tivemos a explicação detalhada, tivemos alguns exemplos para tomarmos iniciativa e começarmos a fazer a prática” (Carolina 9º A).

“Eu me senti muito inspirada com a explicação da professora” (Tamires, 9º A).

De fato, essa “inspiração” foi real. Ao contrário do que esperava (a reprodução da minha ideia ou das minhas ações), o exemplo que dei funcionou como propulsor de outras ações criativas. Os alunos-jogadores não me copiaram, mas sim, se motivaram a partir de minha explicação que continha, ao mesmo tempo, um “como visto” e um “como falado”. Além disso, a tendência ao “como sugerido em cena” também desapareceu, como é possível observar no relato a seguir:

“O Rafa e eu definimos os objetos de uma farmácia, foi interessante porque as pessoas entraram no jogo sem saber ‘onde’ estávamos e eles conseguiram terminar o jogo” (Ketilly 9º B).

Considerações

De acordo com as sugestões de Spolin (2001, 2003, 2007), evitar o “como” permite que o jogador jogue espontaneamente, mantendo o caráter improvisacional da ação. Entretanto, percebo que é inerente ao processo o desejo dos jogadores em saber “como fazer”. Essa vontade manifesta-se de formas diferentes, seja pelo desejo de “ver” ou “ouvir” como se faz, seja pela

“sugestão” determinada em cena.

A experiência me fez considerar que o “como” pode ser positivo na medida em que motiva e propõe novas criações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

_____. **Improvisação para o teatro.** 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____. **Jogos teatrais na sala de aula.** São Paulo: Perspectiva, 2007.