

JOGO TEATRAL NA PEDAGOGIA DA CRIAÇÃO CÊNICA

Ensaio sobre a prática pedagógica da linguagem do teatro sob a ótica do jogo

THEATER GAME IN THE PEDAGOGY OF SCENIC CREATION

Iremar Maciel de Brito

(UNIRIO / UERJ)

Resumo

Jogo teatral na pedagogia da criação cênica discute as relações entre a criação do jogo no teatro e a sua prática pedagógica na Educação. Examina os principais elementos do jogo e do teatro pensando, sobretudo, seus pontos convergentes, além de propor um caminho pedagógico para a sua realização. Assim, essa pesquisa busca, antes de tudo, estimular professores e alunos na criação de uma linguagem, onde o teatro seja visto como um jogo e o ator como o seu jogador.

Palavras-chave | jogo | teatro | pedagogia

Abstract

Theater game in the pedagogy of scenic creation discusses the relations between theater game and its pedagogical practice in education by the examination of their main elements. It also proposes a path to an educational achievement in this field in order to encourage teachers and students for the creation of an appropriate and creative language.

Keywords | play | theater | pedagogy

I - Introdução

O principal objetivo deste trabalho não é criar uma discussão teórica sobre a pedagogia do teatro, mas expor e fundamentar uma prática pedagógica, pautada no jogo. Este é também o objeto que pesquisamos e trabalhamos em sala de aula na Escola de Teatro da UNIRIO, tanto na Licenciatura, quanto na Pós-Graduação. Ver o teatro como um jogo e o ator como um jogador é o fundamento básico deste trabalho, no qual buscamos o estabelecimento de um caminho pedagógico para criar esse tipo de teatro.

A pedagogia do teatro lúdico nas escolas e cursos do Brasil costuma dividir essa atividade em dois tipos de jogos. O primeiro deles é o "jogo dramático", onde o foco principal é a preparação do jogador nos fundamentos do teatro. O segundo é o "jogo teatral", quando o jogador começa a criar e a representar personagens, envolvidos em ações completas. É exatamente do jogo teatral que pretendemos falar neste trabalho, daquele jogo em que o ator passa a ser o criador de um personagem inserido numa história, ou seja, numa fábula teatral. Trata-se, portanto, da busca de um caminho pedagógico para levar o participante, através da prática do jogo teatral, a se expressar artisticamente, dialogando assim com o outro numa atividade voluntária e prazerosa.

Encontramos na filosofia do jogo, exposta por Huizinga em *Homo ludens* (1996), os parâmetros básicos desse tipo de atividade. Ele nos fala do jogo como uma função da própria vida, fundamental para a sobrevivência do ser humano. Segundo Huizinga o jogo estava presente nas atividades arquetípicas, desde início da sociedade humana. Os povos primitivos transformavam em jogo a celebração de seus espíritos, relacionando nesses cultos a brincadeira e a seriedade, a representação e o misticismo. Da mesma maneira que o jogo atuava nas sociedades mais antigas, ele também atua de inúmeras formas na sociedade contemporânea. A própria linguagem humana é vista através do prisma do ludismo por Huizinga. Para ele por trás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras. Portanto o jogo se constitui numa das principais bases da civilização, seja na linguagem, seja nos relacionamentos humanos. Nele o homem cria um mundo poético, diferente do mundo real da natureza e oposto à seriedade da vida.

Entretanto, depois de examinar o fenômeno do Jogo, Huizinga afirma não poder defini-lo em termos lógicos, biológicos ou estéticos, mas assegura que o jogo pode ser compreendido através dos elementos que o caracterizam. Seguindo o pensamento do autor alemão, passaremos a focalizar algumas características do jogo. A primeira dessas características aponta o jogo como uma atividade voluntária, absolutamente livre. Quem se recusa a entrar no jogo, não está apto para jogar, portanto não se envolve com esse ato. É preciso querer jogar para que o jogo aconteça. Por isso o jogo é necessariamente um ato de liberdade, quando nos soltamos do real, do concreto, e, de alguma forma, caímos na brincadeira, no espaço do não-sério. A segunda característica do jogo é o fato de ele ser um

tipo de atividade diferente da vida real. Não se trata de trabalhar para conseguir o alimento e sobreviver, mas de fazer alguma coisa que está absolutamente fora desse ato de seriedade. Na terceira característica do jogo, Huizinga nos fala do espaço do jogo e do tempo que essa atividade dura. Assim o jogo distingue-se da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração. Por isso é jogado até o fim, dentro de limites de tempo e de espaço, seguindo um caminho e um sentido próprios. No entanto uma de suas qualidades fundamentais é a possibilidade de ser interrompido e recomeçar no momento seguinte, até atingir o seu ponto final. Portanto todo jogo pode ser sempre repetido.

A quarta e última característica arrolada por Huizinga diz respeito às regras do jogo, o contrato firmado entre seus participantes, que cria um nível de entendimento entre eles. Ainda relacionando-se às regras, depreende-se que sempre há alguma coisa em jogo, algo a ser conseguido.

Da mesma maneira que existe o "homo sapiens", também existe o "homo ludens". O homem pode ser visto assim de duas perspectivas diferentes que, no entanto, se completam: o homem que sabe e o homem que joga. Esse duplo do homem também é um duplo do teatro, se pensarmos no apolíneo e no dionisíaco nietzschiano, duas faces de uma mesma moeda.

O jogo é tenso, pois há, ao mesmo tempo, a possibilidade do acerto e o perigo do erro, em relação ao objetivo a ser alcançado. E nisso reside sua paixão e sua inserção no tempo presente. Trata-se de uma atividade que não é em si mesma tranqüila, pois exige do participante uma disponibilidade para viver esse risco. Mas para se jogar não é necessário apenas assumir os riscos do jogo, mas também conhecer seus fundamentos, que orientam o jogador em cada movimento, isto é, na criação da jogada.

No futebol, por exemplo, entre os elementos básicos desse esporte estão o chute, o passe e o cabeceio. Enquanto isso, no teatro, nós temos a expressividade da voz e do corpo, os sentidos atentos e a imaginação criadora. Estando, tecnicamente, mais bem preparado, o jogador estará mais apto para realizar a melhor jogada. Se o ponta levar a bola para a esquerda, o lateral pode cortá-la; por outro lado, se levá-la para a direita, o zagueiro que se aproxima pode tomá-la. No jogo dos personagens acontece a mesma coisa, pois um sempre está tentando ganhar do outro ou armar uma jogada juntamente com este. O que o jogador precisa para atingir a sua meta? Uma maneira de burlar a vigilância do outro? Uma maneira de enganar, lograr o adversário? Ele precisa, antes de tudo, assumir o risco do jogo, pois antes da jogada se realizar, o jogador não pode afirmar se haverá acerto ou erro. No jogo do teatro os personagens estão numa arena, lutando como gladiadores, ou relacionando-se como seres humanos em seus jogos particulares, em busca de objetivos secretos, vivendo no perigo de cada momento o sabor da vitória ou o gosto amargo do erro. Podemos, portanto, estender ao teatro os fundamentos de qualquer tipo de jogo, pois suas

características são as mesmas: uma atividade voluntária, fora das necessidades de prover a subsistência da vida do homem, com a determinação de um espaço, de um tempo, de regras, além da tentativa incessante de alcançar alguma coisa, que represente a vitória.

O objetivo da arte do teatro é buscar a recriação da vida humana, num determinado espaço, limitado num tempo, vivendo os riscos de qualquer jogo e, portanto, o fogo de sua paixão que é a base de criação de uma arte viva. Jogar não é apenas um caminho do teatro, mas também a busca de sua própria essência, a expressão de um conflito que acontece no momento presente e se desenvolve a partir dos estímulos que atuam sobre ele.

II - O jogo do teatro

1 - O teatro lúdico

O teatro lúdico é aquele que abraça o risco da jogada e trabalha com estímulos, transformando o teatro numa forma de jogo. Esse jogo é uma criação da arte tão semelhante à vida que se confunde com ela. Para Peter Brook, a primeira coisa em que devemos pensar, quando queremos fazer um teatro vivo, é no espaço desse tipo de jogo. Segundo o diretor inglês o teatro vivo surge, com mais propriedade, num espaço vazio, onde a imaginação criadora é liberada.

A ausência de cenários, portanto, cria uma concentração maior na figura do ator, levando o público a perceber mais detalhadamente o que acontece com ele. Nesse sentido, desde que não use uma roupa que caracterize um tipo, como uma bruxa, um rei momo ou um palhaço, isto é, usando apenas trajes normais, o ator pode invocar a imaginação do público, através do texto e de suas ações. Da mesma maneira que a ausência de cenários ativa a imaginação criadora da platéia, os objetos ou coisas usados num teatro lúdico, isto é, os adereços, podem se transformar, de acordo com o trabalho do ator e o jogo que estiver sendo praticado. Graças ao trabalho do ator, o público diante de um banco de madeira, pode perceber o medo de um rei de sentar-se no seu trono. Assim, com a interferência da imaginação, um importante elemento na criação do teatro lúdico, o banco terá a força e a concentração de energia que um trono de verdade poderia ter.

Entre as diversas características que fundamentam o teatro lúdico, surgidas da relação entre o jogo e o teatro, queremos destacar algumas, particularmente importantes na criação desse tipo de arte:

1 - O teatro lúdico vê o espetáculo como um jogo e o ator como um jogador.

2 - O teatro lúdico joga com novas expressões dos seres humanos e de suas relações, buscando uma arte que se renove sempre no momento exato de seu encontro com o público.

3 - O teatro lúdico, como todo jogo, depende das circunstâncias do presente para estabelecer seu caminho.

4 - O teatro lúdico está aberto para uma infinidade de jogadas novas a cada momento, mas todas elas estão sujeitas às convenções de espaço e tempo, além de seguir as regras propostas pelos jogadores para a realização desse mesmo jogo.

5 - Entretanto não se pode esquecer que jogar é sempre correr riscos, aceitar o desafio, buscar o correto, o teatro vivo, mas poder incorrer no erro e cair no teatro morto. No teatro vivo percebemos uma poderosa energia envolvendo atores e espectadores no momento mágico da criação, mas no teatro morto, vemos apenas o tédio e o desejo que aquele momento sem graça e sem paixão acabe logo.

6 - O teatro lúdico não pretende revolucionar a linguagem do teatro, pretende apenas ser mais um meio de evolução dessa mesma linguagem.

7 - O teatro lúdico está aberto para estabelecer relações criativas com a platéia, fazendo com que ela participe do espetáculo de uma forma ativa, mesmo sem precisar entrar em cena ou transformar-se em ator. Assim o teatro lúdico não se propõe a eliminar a diferença entre palco e platéia, mas apenas estabelecer relações diretas e objetivas dentro do espetáculo, onde os dois lados funcionem em harmonia no momento mágico da criação artística.

8 - O teatro lúdico pretende criar, a cada momento, relacionamentos vivos entre o ator e seu personagem, o personagem e os outros, o personagem e a platéia, tomando por base os estímulos que atuam sobre todos eles no instante da criação teatral.

A simples visão dessas poucas características nos leva a perceber o teatro lúdico como uma maneira de entender e praticar a arte do teatro, diferente da estética tradicional, uma estética excessivamente mimética e repetitiva. O teatro lúdico pretende criar, através do caminho do jogo, uma estética que explicita uma arte viva, não importando a forma que ela utilize para alcançar esse resultado. Na estética do teatro lúdico o momento artístico em que o espetáculo se desenrola deve ser sempre novo, graças aos estímulos que atuam no presente, mesmo que suas regras não permitam modificar o texto ou as bases da marcação de um ator.

Para aprender a jogar teatro, o participante precisa buscar ser espontâneo, usar a imaginação de uma maneira criativa, concentrar-se na atividade que estiver realizando, ter sinceridade em suas emoções, projetar o que sente através do corpo e da voz. Simplesmente, para aprender a jogar teatro, o participante tem que aprender tudo aquilo que se exige da profissão de um ator em qualquer época e em qualquer estética. Mas como conseguir tudo isso?

Em primeiro lugar, aceitando o teatro como uma forma de jogo e sentindo o desejo de jogá-lo, já que uma das características do jogo também é a vontade de jogar, porque sem ela, não se abraça o risco e sem este não acontece o jogo. Para jogar com um grupo é necessário que o ator tenha uma consciência lúdica que o leve a compreender as características básicas dessa arte, vista como um jogo. Alguns pressupostos são básicos para que o jogo tenha uma qualidade cada vez maior, isto é, aconteça no tempo presente e crie relações profundas e verdadeiras. Assim, arrolamos aqui, alguns desses pressupostos básicos do jogo do ator nesse tipo de teatro, um teatro verdadeiramente vivo:

1 - O ator deve conhecer as regras do jogo jogado por um grupo onde comece a atuar. Cada tipo de trabalho estabelece as regras de seu jogo teatral e só é possível entrar em relacionamento criativo com os outros, quando o ator souber qual o tipo de jogo teatral se pretende trabalhar e quais as regras que norteiam esse jogo.

3 - O ator deve conhecer o melhor possível o espaço do jogo, tanto o espaço físico, a sala ou palco, como o não-físico, os espaços dramático ou os espaços internos de um texto.

4 - O ator necessita conhecer os companheiros na prática do trabalho, estabelecendo um relacionamento que respeite a individualidade criativa do outro.

5 - O ator precisa conhecer pela prática o desenrolar do tempo dramático. O tempo físico ou cronológico de uma cena deve ser preenchido com o tempo dramático do personagem e dos acontecimentos do texto. Assim o tempo dramático brinca com o tempo cronológico, dando a sensação de que é muito maior ou muito menor do que este. Entre um pólo e outro, no entanto há uma infinidade de tempos a ser encontrada pelos atores, no movimento interno ou físico de seus personagens.

6 - O ator precisa aprender na prática a receber estímulos e transformá-los em impulsos criativos. Uma música não é ouvida uma vez, criando um determinado estímulo, ligado a uma determinada resposta. Uma música precisa ser realmente ouvida cada vez que tocar e o ator deve aprender a trabalhar com esse estímulo sempre de maneira nova, embora a resposta possa estar dentro de um certo tempo, espaço e momento dramático. Não é fazer qualquer coisa, mas sentir-se livre para receber e transformar o estímulo em arte. Isso é a pedra de toque do jogo do ator. Assim ele poderá representar o mesmo personagem, fazendo a mesma ação todas as noites e sempre criar de uma maneira livre e nova para ele mesmo. Como resultado o ator terá uma atuação verossímil e criativa, jogando o seu personagem a partir dos estímulos que atuam sobre ele.

7 - O ator deve conhecer em profundidade o objetivo de seu personagem, isto é sua posição dentro do jogo dramático, o seu relacionamento com o mundo e com os outros. Isso vai servir de estímulo e bússola na orientação das jogadas do ator, criando esse mesmo personagem.

8 - O ator deve saber com muita clareza a função que seu personagem representa dentro do jogo, bem como conhecer em profundidade o que é ele individualmente e socialmente.

Como jogar teatro? Aqui estão algumas bases do jogo do teatro e de como ele pode ser jogado, lembrando que isso é apenas a escolha de um caminho tático em meio às inúmeras possibilidades do jogo:

1 - O jogador de teatro deve buscar o aprimoramento técnico da matéria prima de sua arte, isto é, seu corpo e voz. Assim, é necessário preparar o corpo e a voz para executarem movimentos flexíveis e relaxados.

2 - A mente do jogador deve estar sempre em ação, apta para receber e responder aos estímulos que o rodeiam e definem as circunstâncias em que o jogo acontece.

3 - O estímulo recebido é transformado em ação que se realiza de acordo com o clima dramático da cena.

4 - Cada jogador tem uma posição definida dentro do jogo, isto é, conhece o seu personagem e a função que ele representa na narrativa teatral.

5 - Cada jogador deve ficar durante todo o jogo numa ação permanente. Mesmo que a jogada aconteça entre outros jogadores, ele precisa estar sempre ligado na ação dramática que é a bola de seu jogo. Assim, no momento em que a bola vier em sua direção, ele apenas dará continuidade à jogada, sem perder o ritmo do jogo.

6 - Cada jogador, ao executar uma jogada, cria os espaços em que ela deve acontecer e abre-se á possibilidade da intervenção do outro.

7 - Cada jogador precisa ter sempre a consciência de que o jogo do teatro se dá por uma relação de troca. Ele está sempre dando alguma coisa e recebendo uma outra.

8 - Quanto mais claro for o objetivo de cada jogador, mais ele sabe o que tem para dar, ao mesmo tempo em que reformula, enfatiza ou muda sua posição dentro do jogo, de acordo com o que recebe do outro.

9 - A jogada é tanto mais bem executada, quanto mais claro for o clima que se formar a partir da relação entre os jogadores (alegria, tristeza, ódio, etc.).

10 - O objetivo do jogo do teatro é a formação de climas que traduzam racional e emocionalmente uma posição diante da vida.

11 - Jogar teatro é criar uma brincadeira onde se discute a vida e se aprende a viver melhor.

III - Tipos de jogos para teatro lúdico

Embora saibamos que são inúmeras as possibilidades de criação de jogos teatrais, optamos por um caminho que parte de um aquecimento físico do ator, para relacionar-se a um aquecimento emocional e finalmente chegar à cena ou ao jogo teatral, onde o relacionamento com o outro é fundamental. Assim, optamos por chamar o aquecimento físico de jogos do ator, o aquecimento criativo de jogos do personagem e a história improvisada, chamamos de jogos da cena.

1 - Jogos do ator

Esse tipo de atividade tem como objetivo principal preparar o ator física e mentalmente para criar sob uma perspectiva lúdica. Esse tipo de atividade busca diminuir o nível de censura interna do ator, abrindo seus canais de recepção aos estímulos do jogo, levando-o a sentir-se à vontade para brincar com as atividades propostas e fazendo com que veja a si mesmo como um jogador. Nesses jogos as palavras não são usadas, não há portanto a criação de um texto verbal, mas apenas a improvisação de ações rápidas e fugazes. Os jogos do ator foram divididos em três grandes grupos, de acordo com a ênfase dada à utilização do espaço, do tempo ou da ação dramática. Assim é apontado em cada jogo o elemento mais importante a ser trabalhado nele, nomeado como o seu foco e ponto de convergência de toda a sua energia. Portanto esses jogos são chamados de jogos do ator com foco no espaço, no tempo ou na ação.

Regras dos jogos do ator

01 - O tipo de jogo: os atores seguem o texto de ações dado pelo orientador, sem usar a palavra, nem combinar previamente os movimentos. Portanto, o ator não vai decidir as ações que serão realizadas, mas apenas seguir aquelas sugeridas pelo orientador. Quando o orientador falar a palavra "ação", todos os atores começarão a andar num ritmo normal, procurando ocupar o espaço vazio que aparecer à sua frente. Na dinâmica do jogo, uma vez ocupado o espaço, imediatamente, ele descobre um outro e anda nessa direção. Assim, logo que o objetivo é conquistado, surge, imediatamente, um outro que deverá ser alcançado. Mas, quando o orientador falar a palavra "corta", todos deverão parar como estátua, interrompendo o movimento. Nesse momento, ele dará as instruções do movimento seguinte que começa quando repetir a palavra "ação".

02 - O espaço do jogo: escolher um espaço, de tal forma que, mesmo espalhando-se por toda a área de trabalho, os atores estejam relativamente próximos uns dos outros.

03 - O tempo do jogo: varia de acordo com as indicações do orientador.

04 - O objetivo do jogo: criar rapidamente os movimentos sugeridos, da forma mais espontânea possível, sem buscar a representação. Reagir prontamente aos estímulos dados pelo orientador é o desafio do jogo, aquilo que cria a tensão lúdica nos jogadores. Varia de acordo com a proposta do jogo e o foco de concentração do ator no espaço, no tempo ou na ação.

2 - Jogos do personagem

Os jogos do personagem têm como objetivo levar o ator a descobrir como se joga e a criar sempre novas jogadas. São jogos onde todos trabalham numa mesmo espaço e ao mesmo tempo, mas cada um deles atua sozinho, fazendo suas experiências. São jogos sem a utilização de palavras e têm como objetivo levar o ator a concentrar-se mais na ação do que num texto verbal. Nesses jogos todos têm a possibilidade de brincar com um mesmo personagem, vivendo uma mesma situação, embora cada um tenha a sua maneira particular de expressá-lo. Assim, o ator cria uma coisa nova e, ao mesmo tempo, semelhante à do companheiro. O objetivo principal desse tipo de jogo é a abertura de diversas possibilidades do ator realizar um treinamento criativo, experimentando o seu jogador em diferentes situações teatrais.

Regras dos jogos do personagem

01 - O tipo de jogo: os atores seguem o texto de ações dado pelo orientador, sem usar a palavra, nem combinar previamente os movimentos. Portanto, o ator não vai decidir as ações que serão realizadas, mas apenas seguir aquelas sugeridas pelo orientador.

02 - O espaço do jogo: escolher um espaço, de tal forma que, mesmo espalhando-se por toda a área de trabalho, os atores estejam relativamente próximos uns dos outros.

03 - O tempo do jogo: varia de acordo com as indicações do orientador.

04 - O objetivo do jogo: criar rapidamente as ações dos personagens sugeridos, da forma mais espontânea possível, sem buscar a representação. Reagir prontamente aos estímulos dados pelo orientador é o desafio do jogo, aquilo que cria a tensão lúdica nos jogadores. Varia de acordo com a proposta do jogo e o foco de concentração do ator na criação do personagem.

3 - Jogos da cena

Jogos da cena são situações teatrais roteirizadas, trabalhadas sob a forma de jogo, com improvisação de textos e ações. Nesse tipo de exercício, onde o ator tem o seu personagem e este representa uma função dentro do jogo, o relacionamento com o outro é o elemento fundamental. O objetivo desse tipo de trabalho é levar o ator a sentir-se cada vez mais um jogador de teatro, agindo em interação com o outro, passando a bola e recebendo, criando a jogada em conjunto, participando de um movimento de grupo, onde o

mais importante é o jogo da equipe. Tendo sempre em mente que, além do trabalho em grupo, é necessário que o ator tenha a ousadia e a consciência criativa em seus movimentos individuais, pois além de ser um jogo de equipe, o teatro, como a vida, é também um jogo de individualidades.

Regras dos jogos da cena

01 - O tipo de jogo: O orientador divide os atores em grupos. Cada um deles recebe o mesmo roteiro de jogo da cena para criar as ações dramáticas numa improvisação. Discutem o espaço, o tempo, a ação e os personagens do jogo, onde o uso da palavra e o relacionamento entre os atores passam a ser as principais bases da criação da ação dramática. Por isso, a partir do momento em que começa o jogo teatral o orientador não deve mais interferir, pois tudo o que acontecer deverá ser resolvido pela improvisação dos atores.

02 - O espaço do jogo: escolher um espaço vazio, que se transforma apenas dentro dos espaços do jogo, mas permanece sempre o mesmo espaço sem coisas desnecessárias dentro dele.

03 - O tempo do jogo: varia de acordo com as propostas do jogo.

04 - O objetivo do jogo: criar rapidamente as ações dos personagens sugeridos, da forma mais espontânea possível, sem buscar a representação. Reagir prontamente aos estímulos dados pelo outro ator é o desafio do jogo, aquilo que cria a tensão lúdica nos jogadores. O objetivo varia de acordo com a proposta do jogo. No entanto o foco de concentração do ator permanece sempre na criação de personagens e de seus relacionamentos.

IV - A esquematização do jogo teatral

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.

A primeira grande questão que surge quando pensamos na criação de um jogo teatral é a construção das ações, onde o choque dramático possa acontecer. Assim surgem as mais diferentes idéias, mas que obedecem sempre a um mesmo princípio, o choque dos contrários, que comanda as narrativas tradicionais. Foi isso o que nos motivou a buscar relações entre teorias da narrativa e a criação do jogo teatral, que também contém uma narrativa.

Partindo dos estudos de Wladimir Propp sobre os contos folclóricos russos surgiu um grande número de pesquisas sobre os elementos que constituem a narrativa, como trabalhos de Greimas e Todorov. Dessas pesquisas nos interessam, fundamentalmente, como base para a criação de jogos teatrais, os estudos do teórico russo sobre o assunto. Na *Poética da prosa* as idéias de Todorov sobre a narrativa podem ser direcionadas para a narrativa contida no jogo teatral, como podemos ver no seguinte texto:

Para estudar a estrutura da intriga de uma narrativa, devemos, primeiro, apresentar essa intriga sob a forma de um resumo em que, a cada ação distinta da história, corresponda uma proposição (TODOROV, 1979: p. 123).

Nos seus estudos sobre a narrativa, apoiando-se na *Morfologia do conto popular*, de Vladimir Propp, Todorov teorizou, em *Poética da prosa*, sobre a narrativa mínima, ou seja, o menor número de elementos narrativos utilizados para se contar uma história. Ela está na estrutura das narrativas tradicionais, como podemos ver no seguinte texto:

A intriga mínima completa consiste na passagem de um equilíbrio a um outro. Uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar. Daí resulta um estado de desequilíbrio; por ação de uma força no sentido inverso, o equilíbrio é restabelecido; o segundo equilíbrio é semelhante ao primeiro, mas os dois nunca são idênticos (TODOROV, 1979: p. 124).

Assim deduziu o que passou a se chamar "sistema universal da narrativa", porque é a base em que se estruturam as narrativas tradicionais. Também foi chamado de "sistema quinário da narrativa", porque é feito de cinco momentos da narrativa: 1) Uma situação estável; 2) Surge uma força que vai desestabilizar essa situação; 3) Daí resulta um estado de desequilíbrio; 4) Surge então uma força no sentido inverso; 5) O equilíbrio é restabelecido.

O sistema quinário é sempre fundamentado por importantes oposições dentro da narrativa. É dela que se nutre a história contada, como nos fala Todorov:

Há, por conseguinte, dois tipos de episódios na narrativa: os que descrevem um estado (de equilíbrio ou de desequilíbrio) e os que descrevem a passagem de um estado a outro. O primeiro será relativamente estático e, podemos dizer, interativo: o mesmo gênero de ações poderia ser repetido indefinidamente. O segundo, pelo contrário, será dinâmico e, em princípio, só se produz uma única vez (1979: p. 124).

Da mesma forma que a narrativa conta uma história, o jogo teatral também, seguindo o mesmo percurso e usando a mesma estrutura para contar sua história. Por isso, os elementos utilizados na criação de uma narração verbal podem ser os mesmos de uma narração teatral. Portanto, buscamos adaptar ao jogo teatral esse tipo de estrutura, que se tornou um elemento extremamente útil na organização de roteiros dramáticos.

1 - Esquema da sequência de um jogo teatral:

1.1 - Situação inicial

É o ponto em que começa a narrativa teatral, que não precisa ser um estado de calma, pois o jogo já pode começar num momento extremamente tenso.

1.2 - Peripécia (mudança)

Alguma coisa que acontece, mudando completamente a sequência lógica das ações, criando uma nova sequência, com uma nova lógica.

1.3 - Desenvolvimento da nova situação

A nova sequência desenvolve-se, a partir de sua própria lógica.

1.4 - Peripécia (mudança)

Surge uma nova mudança e instaura-se um nova sequência, com uma nova lógica.

1.5 - Situação final

Consequentemente atingi-se um estado final, onde as expectativas abertas pelas peripécias chegam a um fim.

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.

2 - Esquema dos elementos que compõem um jogo teatral

2.1 - O que acontece?

Essa pergunta define a ação inicial do jogo.

Ex: Jogo 1 - Alguém perde alguma coisa muito importante.

2.2 - Onde acontece?

Essa pergunta define o espaço do jogo.

Ex: Jogo 1 - Cemitério

2.3 - Com quem acontece?

Essa pergunta define o personagem que age de acordo com a sua função dentro do jogo.

Ex: Jogo 1: Velho.

2.4 - Como acontece?

Define a sequência do jogo.

2.4.1 - Situação inicial ou antecedente da ação. – Um homem, muito assustado com o ambiente, pula o muro do cemitério e anda à procura de um túmulo.

2.4.2 - (Peripécia) Surge uma luz que se aproxima cada vez mais, Ele fica mais assustado, achando que é um fantasma. É apenas o coveiro que descobriu o intruso no cemitério. O velho explica que foi apenas pagar uma promessa, diante do túmulo de sua esposa. O coveiro, vai embora.

2.4.3 - O velho acende uma vela e reza, ainda muito assustado com o ambiente.

2.4.4 - Escuta uma voz de mulher e, assustado, tenta entender de onde ela vem.

2.4.5 - Achando que é a voz da morta, foge assustado do cemitério.

Na representação do jogo teatral, o ator deve agir de acordo com a função do personagem, ocupando o seu espaço dentro do jogo, jogando de fato no presente e não representando tipos que trabalhem com formas acabadas. O ator deve jogar e não buscar um efeito sobre a platéia, já que esse efeito deve sair do próprio jogo e não de um malabarismo ou virtuosismo do ator. O importante é o jogo em conjunto e não a busca de algum tipo de destaque individual. Se o ator buscar ocupar o espaço do personagem e agir de acordo com a sua função dentro do jogo, ele poderá ser verdadeiro e convincente, sem precisar se utilizar de truques convencionais do teatro.

V - Tipos de roteiro para teatro lúdico

1 - Jogo teatral unitário

Trata-se de um jogo teatral para um único ator, em que a sequência dramática tem apenas uma ação importante.

1.1 - Estrutura do jogo teatral unitário: 01) Situação inicial da sequência narrativa. (Uma única ação importante)

1.2 - Objetivo: Criar elementos básicos da história do personagem e de sua vida interior, dentro de uma ação dramática, organizada sob a forma de um jogo (espaço e tempo definidos, alguma coisa que é objeto da disputa e um conjunto de regras)

1.3 - O jogo do personagem: Criar estratégias para conseguir alcançar seus objetivos.

1.4 - Exemplo do jogo teatral unitário

A - Título: O telefonema

B - Conflito: a cobrança de uma dívida

C - Ação dramática: Um ator, ao telefone, tenta justificar o não pagamento de uma dívida a um interlocutor que é ouvido apenas por ele.

D - Personagem:

D 1 - Individualidade do personagem: Estudante cobrado (quem é e onde vive?)

D 2 - Função dos personagens dentro do jogo: Estudante cobrado: defesa

E - Imagens inspiradoras da criação cênica: (Escolher apenas uma) 1 – Um prisioneiro, diante de um policial violento / 2 – Um réu, diante do juiz

2 - Jogo teatral binário

Trata-se de um jogo teatral para dois atores, em que a seqüência dramática tem apenas duas ações importantes.

2.1 - Estrutura do jogo teatral binário: 01) Situação inicial da seqüência narrativa. (Uma única ação importante). / 02) Força desagregadora da narrativa inicial ou Peripécia. (Segunda ação importante).

2.2 - Exemplo do jogo teatral binário: A - Título: O telefonema / B - Conflito: a cobrança de uma dívida / C - Ação dramática: Dois personagens brigam, porque um deles cobra uma dívida ao outro.

3 - Jogo teatral ternário

Trata-se de um jogo teatral para dois atores, em que a seqüência dramática tem apenas três ações importantes.

3.1 - Estrutura do jogo teatral ternário: 01) Situação inicial da seqüência narrativa. (Primeira ação importante) / 02) Força desagregadora da narrativa inicial ou Peripécia. (Segunda ação importante) / 03) Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia.

3.2 - Exemplo de jogo teatral ternário: A - Título: A traição / B - Conflito: um homem descobre que foi traído por sua mulher. / C - Ação dramática: A mulher conta que traiu o marido, mas ele se recusa a perdoar a traição e transforma a conversa numa verdadeira tortura.

1 - Situação inicial da seqüência narrativa: Um casal bebendo num bar. (Primeira ação importante)

2 - Força desagregadora da narrativa inicial ou Peripécia: Ela deixa cair de sua bolsa a propaganda de um motel (Segunda ação importante).

3 - Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia: Ela diz que pegou o papel na rua, mas ele não acredita. Ele quer saber aonde ela passou a tarde de sábado, ela tenta mentir, mas ele não aceita. Ela, pressionada, conta que foi a um motel com um antigo namorado que encontrou casualmente.

4 - Jogo teatral quaternário

Trata-se de um jogo teatral para dois atores, em que a seqüência dramática tem apenas quatro ações importantes.

4.1 - Estrutura do jogo teatral quaternário: 01) Situação inicial da seqüência narrativa (Primeira ação importante) / 02) Força desagregadora da narrativa inicial ou Primeira peripécia (Segunda ação importante) / 03) Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia 04) Força equilibradora da situação anterior ou Segunda peripécia.

4.2 - Exemplo de jogo teatral quaternário: A - Título: O incêndio / B - Conflito: uma pessoa está tentando ver um eclipse na cobertura do prédio, quando começa um incêndio no edifício. / C - Ação dramática: A pessoa tenta fugir do incêndio

1 - Situação inicial da seqüência narrativa: Uma pessoa, no alto de uma cobertura tenta ver um eclipse da lua (Primeira ação importante)

2 - Força desagregadora da narrativa inicial ou Peripécia: Descobre que o prédio está pegando fogo (Segunda ação importante)

3 - Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia: Tenta fugir, mas as chamas a obrigam a voltar à cobertura

4 - Segunda peripécia: Pula para um outro prédio e quebra a perna.

5 - Jogo teatral quinário

Trata-se de um jogo teatral para dois ou mais atores, em que a seqüência dramática tem apenas cinco ações importantes.

5.1 - Estrutura do jogo teatral quaternário: 01) Situação inicial da seqüência narrativa (Primeira ação importante)

02) Força desagregadora da narrativa inicial ou Primeira peripécia (Segunda ação importante) / 03) Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia / 04) Força equilibradora da situação anterior ou Segunda peripécia / 05) Situação final da seqüência narrativa

5.2 - Exemplo de jogo teatral quinário: A - Título: A loteria / B - Conflito: um casal de classe média não consegue pagar suas contas, por isso vive brigando e está em vias de se separar. / C - Ação dramática: Uma família se desentende por culpa da má situação financeira /

1 - Situação inicial da seqüência narrativa: Um casal lendo o jornal em casa, briga por causa das contas. (Primeira ação importante)

2 - Força desagregadora da narrativa inicial ou Peripécia: O filho chega, trazendo uma grande notícia: deu na sena os números que seu pai costumava jogar. (Segunda ação importante)

3 - Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia: A mulher e o filho fazem planos para gastar o dinheiro. Voltam a procurar o cartão.

4 - Força equilibradora da situação anterior ou Segunda peripécia: O pai revela a verdade: naquela semana esqueceu de jogar.

5 - Situação final da seqüência narrativa: O filho sai irritado e os pais voltam a brigar.

IV - Conclusão

Neste trabalho o caminho da pedagogia do teatro está intimamente ligado à criação da ação dramática. Ela é o ponto de partida, tanto do pensamento quanto da prática do teatro lúdico, ou seja, de um teatro que incorpora os principais elementos do jogo na sua criação. Por isso foi a partir desse foco que procuramos criar uma proposta pedagógica, estabelecendo os jogos de acordo com as suas ações mais importantes. Assim, participando de todos os momentos do jogo, desde a sua criação à representação, as pessoas envolvidas nele estarão trabalhando em conjunto na construção de um objetivo comum. Desta maneira todos os participantes poderão encontrar o prazer coletivo e a satisfação interna que a atividade do jogo teatral proporciona, além de estar permanentemente discutindo e aprendendo sobre a realidade e a vida.

Referências

- BROOK, Peter. *A porta aberta: Reflexões sobre a interpretação e o teatro*. Tradução de Antonio Mercado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- GREIMAS, A.J. *Sémantique structurale*. Paris: Larousse, 1966.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- TODOROV, Tzvetan. *Poética da prosa*. Lisboa: Edições 70, 1979.

IREMAR MACIEL DE BRITO nasceu em Campina Grande (PB) e vive no Rio de Janeiro desde 1969. Diretor teatral e bacharel em Teatro, formado pela Escola de Teatro da UNIRIO; Mestre e Doutor em Letras pela UFF, na Área de Literatura Comparada. Professor Adjunto de Literatura Portuguesa do Instituto de Letras da UERJ, lecionando na Graduação e na Pós-Graduação; Professor Adjunto do Departamento de Ensino de Teatro da Escola de Teatro da UNIRIO, onde leciona na Graduação, no Mestrado e no Doutorado. Romancista ("*Aldeia dos pássaros*", Ed. Agir); autor teatral ("*Com a faca na alma e outros dramas*", Ed. HP).

IREMAR MACIEL DE BRITO, PhD was born in Campina Grande (PB) and has lived in Rio de Janeiro since 1969. Theater Director and Bachelor in Theater from UNIRIO; Masters and PhD in Language Education from UFF, in the field of Compared Literature. Assistant Professor in Portuguese Literature at UERJ, teaching Graduation and Post Graduation; Assistant Professor at the UNIRIO School of Theater Teaching Department, where he teaches from Graduation to PhD. Author (*Aldeia dos pássaros*, Ed. Agir); theater actor (*Com a faca na alma e outros dramas*, Ed. HP).