

JOGO E PROCESSO DE CRIAÇÃO TEATRAL

PATRICK PERES DA COSTA¹; YASKA ANTUNES²

¹*Universidade Federal de Pelotas – patrickmasso82@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – yaskaantunes@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é fruto de uma pesquisa que busca, através de uma proposta metodológica, o desenvolvimento do processo de criação teatral através da espontaneidade do jogo entre o elenco. Para esta atividade, foi utilizada a disciplina de Encenação Teatral I do curso de Teatro Licenciatura da Ufpel, Universidade Federal de Pelotas, ministrada pela professora Yaska Antunes no semestre de 2023/2. Esta disciplina tem como objetivo a experimentação prática do trabalho de direção, seja de uma cena, esquete ou peça teatral; nela, se realizou a aplicação desta proposta metodológica, processo que resultou no espetáculo *Abjetos*. Seu desenvolvimento teórico é feito na monografia de conclusão de curso.

Tendo como objeto de pesquisa o trabalho de atuação, primeiramente, buscou-se o esclarecimento de uma das principais dificuldades encontradas na arte do ator: a materialização, no corpo do ator, do ficcional representado em sua obra. Posteriormente, criou-se a estruturação da metodologia com o intuito de auxiliar o processo criativo por meio da espontaneidade do jogo improvisacional.

Diante da própria experiência como ator deste proponente, chegou-se ao entendimento de que os momentos mais preciosos, mais ricos de sentido para a composição, os momentos em que a vida do personagem se materializa no corpo, são os que acontecem sem premeditação da ação, acontecem de forma inesperada em meio a um ambiente de jogo. Por isto, o embasamento teórico para a criação desta metodologia é centrado no conceito de jogo.

Segundo o historiador e linguista Johan Huizinga (1872-1945), o jogo é “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’.” (HUIZINGA, 1996, p 33). Estes elementos são componentes estruturantes desta proposta de condução do processo. Sua dinâmica foi pensada de forma a melhor aproveitar estas características do jogo a fim de fazer delas a fonte de criação para o trabalho do ator.

Outra referência para esta pesquisa, que trabalha o conceito de jogo, é o filósofo alemão Hans Georg Gadamer (1900-2002). Para ele, o jogo caracteriza-se pela movimentação livre oriunda das ações dos jogadores dentro do espaço de jogo, sem uma finalidade última. Tal movimentação se dá de forma autônoma diante do fluxo dos acontecimentos do jogo, “a liberdade de movimento aventada aqui inclui ainda que este movimento tem que ter a forma do auto-mover-se. O auto-movimento é a característica básica do que está vivo.”

Neste sentido, a criação da metodologia se deu através da relação entre as principais características do jogo, como: a existência de regras, a imprevisibilidade, o estado de alerta e o fluxo autônomo, com a prática da improvisação teatral. Sobre esta relação, foram criadas estratégias de condução dos jogos-ensaios com o objetivo de consolidar a construção de material

expressivo a partir da reação espontânea aos estímulos dentro das dinâmicas de improvisação.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A proposta metodológica aplicada no processo do espetáculo *Abjetos* divide o processo em três etapas: 1- Jogo; 2- Composição cênica; e 3- Ensaio geral. Cada ensaio da primeira etapa é encarado como um grande jogo, com três regras fundamentais: 1- Liberdade de criação dos atores; 2- Fluxo contínuo ou a não interrupção; e 3- Aceitação do jogo do colega. Para a condução dos jogos, foram criadas estratégias e dinâmicas, que são descritas e aprofundadas na monografia. O presente trabalho pretende apresentar apenas uma delas, intitulada: Plano de ações induzidas.

O Plano de ações induzidas consiste na elaboração prévia de uma sequência de ações com o objetivo de estimular um ator alvo, dois atores alvos, ou, ainda mais, todo o elenco sendo o alvo da ação. De acordo com o tema do espetáculo, o diretor criará uma situação específica para surpreender os atores alvos. Desta forma, a primeira reação do ator alvo será espontânea, e, na sequência, ele administra conscientemente o estado emocional suscitado em seu corpo de acordo com sua busca pessoal para a composição de seu personagem.

Para a execução de cada plano, é fundamental que se atente para a regra número 2 (Fluxo contínuo), pois não deve-se interromper o jogo para a explanação da ideia. O diretor tem que comunicar-se dentro do jogo de forma que o ator alvo não perceba. Esta comunicação com os demais integrantes do elenco deve se dar por indicações gestuais, por sussurros ou condução, pegando-os pela mão e indicando quem será o alvo.

As ações induzidas podem ser desde uma simples roda em torno do ator alvo, oprimindo-o, até construções mais complexas como a formação de imagens com parte do elenco. Para que suscite uma reação forte no ator alvo, é necessário articular os outros elementos como a música e a iluminação de forma a criar a ambientação desejada a fim de estimulá-lo.

Para se trabalhar uma cena em que há uma mãe e seu filho bebê: esta mãe é presa por um regime ditatorial e tem seu filho retirado dos braços. Nesta situação, pode-se criar um plano de ações induzidas para estimular a atriz que fará a mãe, listando uma sequência de ações como por exemplo: - dar um boneco para a atriz alvo, com cuidado e zelo pelo bebê, beijando-o e dando-o para ela com carinho; - sussurrar o comando para que o restante do elenco se aproxime para conhecer o bebê e sorria para a mãe; - tendo estabelecido um ambiente leve e dócil, reunir o restante do elenco em um canto da sala, abraçá-los e aproximá-los para dar o comando de que se forme um exército, de que este marche em direção à mãe e retire seu filho através da força e da imobilização da atriz. Ao ser surpreendida com esta ação, a atriz terá uma reação espontânea diante do fluxo dos acontecimentos, para, a partir desta reação, administrar o estado emocional encontrado improvisando de acordo com sua personagem. Com este mecanismo, elimina-se a pré-elaboração de ações por parte do elenco, fato que pode eliminar o caráter vivo e autônomo dos acontecimentos, e resultar em uma imitação forçada da vida.

A aplicação do plano não tem que, necessariamente, seguir o passo a passo outrora listado pelo diretor. Ele deve ser articulado no momento em que o diretor achar por bem aplicá-lo, adaptando-o de forma a manter o fluxo contínuo dos acontecimentos de acordo com o andamento do jogo. Embora se criem imagens

impactantes, não há nenhuma preocupação com a criação de cena do espetáculo. O objetivo é apenas estimular o ator alvo para que descubra, através da vivência, a complexidade de seu personagem.

A elaboração dos planos é importante para dar segurança e criar repertório de trabalho para o “diretor-jogador”, noção também forjada no contexto desta pesquisa. Ao elaborar um plano, o diretor foca com intensidade no que realmente deseja atingir com o trabalho. Esclarecendo primeiramente o que é mais importante e, posteriormente, desenvolve o como atingir este objetivo, criando estratégias para alcançá-lo. Mesmo que não se aplique algum plano, vale o exercício de sua elaboração, pois, desta forma, exercita-se a reflexão sobre o ofício da arte do diretor. Ao fazer este exercício, o diretor refina sua habilidade de intervenção e condução do jogo, de modo a conseguir criar, rapidamente, novas situações a partir do material espontâneo trazido pelos atores, dentro do movimento autônomo do jogo. Nessa perspectiva, pode-se mesclar então uma ideia pré-elaborada de um plano de ações induzidas com outras ações inscritas em outros planos de ações induzidas distintas, de forma a criar algo novo em resposta à realidade que se apresenta no jogo.

Para o processo de criação do espetáculo *Abjetos*, foram criados 14 planos de ações induzidas. Destes planos, apenas 5 foram aplicados. Entretanto, a partir destes cinco, foram criadas, dentro da dinâmica das improvisações na etapa dos jogos, várias ações induzidas como estímulo para diferentes atores e atrizes. Isto foi possível em virtude do fato de que este estilo de direção requer a participação ativa do diretor dentro do jogo, que, de forma improvisada, atua junto, guia e dá os comandos necessários nos momentos em que julga propício para alcançar seu objetivo. Este estilo permite portanto que o diretor-jogador crie novos planos de ações induzidas no ato mesmo de trabalho com os atores.

O plano de ações induzidas, quando aplicado para todo elenco como alvo, pode contribuir também para direcionar o trabalho para uma unidade de concepção estética. Na experimentação prática desta metodologia, aplicou-se o plano de ação número 5, intitulado: Nascimento dos mortos. Este plano teve como alvo todo o elenco. Sua sequência de ações visava estimular a imaginação de seres completamente esvaziados de sentido, criando coletivamente a imagem de corpos-zumbis se locomovendo pelo espaço. Esta imagem foi retomada algumas vezes ao longo do processo, influenciando a composição dos personagens de cada ator e atriz.

A ação do diretor, em meio à fluência dos acontecimentos do jogo, deve ser repleta de confiança no potencial que ela tem. Se ele decide aplicar um plano de ação induzida, deve fazê-lo sem hesitação, pois sua expressão também refletirá no jogo, influenciando as possíveis respostas dos atores-jogadores. Muitas vezes é necessária a ousadia na tomada de decisões do diretor em meio às ações dos atores. Impossível prever quais serão as respostas dos atores, por isso, a necessidade de arriscar. Nesta linha de trabalho, a criadora e pesquisadora teatral americana Anne Bogart também vê na espontaneidade e na autonomia do jogo o caminho para a construção de material expressivo. Para ela, “assim que a porta do local de ensaio se fecha ou que a cortina sobe para uma apresentação não há tempo de pensar nem refletir. Nesses momentos de intensa pressão existe apenas o ato intuitivo da articulação dentro da crise de ação.”(BOGART, 2011, P 57).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre o fenômeno do jogo e a busca, entre os preceitos teóricos do teatro, daqueles elementos que convergem para a criação através da espontaneidade contribui para a reflexão do fazer teatral.

Os preceitos metodológicos elementares, da liberdade de criação dos atores, do fluxo contínuo e da aceitação do jogo que se estabelece, sob a característica da autonomia do jogo, influenciam na interação do processo, de forma a se perceber com clareza a fluência dos acontecimentos que, de alguma forma, direcionam o andamento de sua construção. Neste sentido, a análise do processo se dá de forma ampliada, trazendo o entendimento dos pontos fortes nos quais se deve investir e nos pontos desfavoráveis que trazem dificuldades, facilitando a tomada de decisões em um caminho mais assertivo.

Um processo de criação é um intenso mergulho dentro do universo desconhecido da obra. Neste sentido, a condução de um processo não é uma tarefa fácil, requer muita coragem e ousadia para experienciar a vivência dos jogos e ir somando cada evento improvisacional ao repertório. Ao término desta experiência, percebe-se que a cada jogo que passa, mais ricos e complexos vão se tornando os trabalhos individuais e o todo do espetáculo. Assim como na vida, o fluxo autônomo dos acontecimentos influencia os resultados alcançados.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGART, A. *A preparação do diretor. Sete ensaios sobre arte e teatro.*

São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

BOGART, A.; LANDAU, T. *O livro dos viewpoints: um guia prático para viewpoints e composição.* São Paulo: Perspectiva, 2017.

HUIZINGA, J. *Homo Iudens.* São Paulo: Perspectiva, 1996.

GADAMER, H. G. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa.* Tradução de Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.