



Jogos Teatrais e Viewpoints: convergências conceituais e práticas potentes

Theater Games and Viewpoints: conceptual convergences and potent practices

Juegos Teatrales y Viewpoints: convergencias conceptuales y prácticas potentes

Mariana Silva Oliveira¹

Professora do Colégio de Aplicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro/RJ, Brasil

Luiza Carvalho Ribeiro²

Graduanda da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro/RJ, Brasil

Recebido em: 29/08/2019

Aceito em: 14/11/2019

Resumo

O artigo aborda as propostas metodológicas dos Jogos Teatrais, de Viola Spolin, e dos Viewpoints, conforme Anne Bogart e Tina Landau, ambas em voga na área do teatro na educação brasileira. Pretende refletir sobre a hipótese de que, entre elas, é possível estabelecer convergências conceituais e de que praticá-las no mesmo grupo de trabalho pode oferecer resultados potentes e interessantes. Para tanto, apresentamos uma revisão conceitual dos principais livros que apresentam as metodologias, além de oferecer observações acerca de uma investigação prática com o uso de ambas no projeto de extensão “Escape – laboratório de experimentação cênica do CAP-UERJ”.

Palavras-chave: Jogos Teatrais. Viola Spolin. Viewpoints. Bogart e Landau. Teatro na educação.

Abstract

The article addresses the methodological proposals of Viola Spolin’s Theatrical Games and Viewpoints, according to Anne Bogart and Tina Landau, both in vogue in the theater area in the Brazilian education. It intends to reflect on the hypothesis that, among them, it is possible to establish conceptual convergences and that practicing them in the same working group can offer potent and interesting results. To do so, we present a conceptual review of the main books that present the methodologies, besides offering observations about a practical investigation using both of them in the extension project called “Escape – CAP-UERJ scenic experimentation laboratory”.

Keywords: Theatrical Games. Viola Spolin. Viewpoints. Bogart and Landau. Theater in education.

Resumen

El artículo aborda las propuestas metodológicas de los Juegos Teatrales, de Viola Spolin, y de los Viewpoints, según Anne Bogart y Tina Landau, ambos en voga en el área del teatro en la educación brasileña. Tiene la intención de reflexionar sobre la hipótesis de que, entre ellas, es posible establecer convergencias conceptuales y que practicarlas en el mismo grupo de trabajo puede ofrecer resultados potentes e interesantes. Con este fin, presentamos una revisión conceptual de los principales libros que presentan las metodologías, así como

¹ E-mail: escapeuerj@gmail.com

² E-mail: escapeuerj@gmail.com

también ofrecemos observaciones sobre una investigación práctica utilizando ambas en el proyecto de extensión “Escape – laboratorio de experimentación escénica del CAp-UERJ”.

Palabras clave: Jogos Teatrais. Viola Spolin. Viewpoints. Bogart y Landau. Teatro en educación.

Introdução

No âmbito das pesquisas sobre teatro na educação, este artigo foca nas abordagens metodológicas dos Jogos Teatrais, formulados por Viola Spolin, e dos Viewpoints, conforme descritos por Anne Bogart e Tina Landau. Dedicamo-nos, em primeiro lugar, à sua breve apresentação para, em seguida, cotejar convergências conceituais entre as duas propostas a partir de uma revisão analítica das obras *Improvisação para o teatro* (SPOLIN, 2000) e *O livro dos viewpoints* (BOGART; LANDAU, 2017). Na última parte do texto, tecemos observações sobre um estudo investigativo acerca da utilização conjunta das duas metodologias em sessões de trabalho prático do projeto de extensão “Escape – laboratório de experimentação cênica do CAp-UERJ”. Temos como objetivo refletir sobre a hipótese de que, embora diferentes em determinados aspectos, compartilham de noções comuns e de que o recurso ao treinamento das duas técnicas no mesmo grupo de trabalho oferece resultados interessantes e potentes. Esperamos, afinal, com o compartilhamento de nossas reflexões e procedimentos, contribuir para o enriquecimento de nosso campo de pesquisa.

Os Jogos Teatrais

Viola Spolin (1906-1994) estudou inicialmente com Neva Boyd, com quem obteve treinamento sobre uso de jogos, contação de histórias e danças populares como instrumentos para estimular a expressão criativa. Em seguida, teve sua primeira experiência direta no ensino de teatro, atuando como professora e supervisora de *creative dramatics* no *WPA Recreational Project* em Chicago. Trabalhou então com crianças e adultos, professores-diretores de comunidades de bairro. Em meados da década de 1940, após mudar-se para a Califórnia, criou o grupo *Young Actors Company*, em Hollywood, onde a maior parte de seu sistema foi desenvolvida. Cerca de dez anos depois, de volta a Chicago, pôde testemunhar nova experiência de seu material junto à companhia de teatro improvisacional fundada por seu filho, Paul Sills, a *Compass Theater*. E, alguns anos depois, já na década de 1960, mais uma vez, suas propostas de improvisação foram aplicadas com outro grupo teatral, também de Sills, o *Second City*, o que foi determinante para a consolidação da metodologia que seria finalmente lançada em livro em

1963. A tradução brasileira de *Improvisação para o teatro*, pela professora Ingrid Dormien Koudela, deu-se em 1978, como resultado de estudo com grupo de alunos do curso de pós-graduação em Teatro/Educação da Escola de Comunicação e Artes da USP, que se dedicou à experimentação prática do sistema. Mais tarde, outras obras de Spolin foram traduzidas novamente por Koudela, reafirmando o interesse, em nosso país, pelos Jogos Teatrais, seja no âmbito da escola, seja no do teatro profissional.

O sistema de Spolin segmenta técnicas teatrais, apresentando-as na forma de jogos que propõem determinados problemas a serem solucionados. Os jogadores, ao improvisarem, devem manter sua concentração nesse ponto, focalizando sua atenção e energia no elemento selecionado ou na questão específica proposta (por exemplo, em “tornar o objeto real” no jogo intitulado “Envolvimento em três ou mais”, no qual os participantes devem movimentar um objeto imaginário em uma ação conjunta). O professor ou orientador do grupo atua no desenrolar dos improvisos, dando instruções para que aqueles que jogam mantenham-se com o problema. Ao final, todos os integrantes da oficina de trabalho, tanto os que estavam na plateia quanto aqueles que estavam em cena, contribuem para a avaliação objetiva do jogo realizado.

Os Viewpoints

A década de 1960 nos EUA viu acontecer movimentos culturais revolucionários, dentre os quais o que se deu com um grupo de artistas (pintores, compositores, dançarinos e outros) reunidos em torno do *Judson Church Theater*, cujo espírito de trabalho baseado na improvisação, no pensamento estético não hierárquico, no entrecruzamento entre diferentes linguagens artísticas e na construção democrática e coletiva estava sintonizado com uma forte tendência pós-moderna nas artes. Tendo participado daquele movimento, a coreógrafa Mary Overlie desenvolveu inovações no modo de estruturar a improvisação em dança, criando os chamados Six Viewpoints (espaço, forma, tempo, emoção, movimento e história – SSTEMS), que chegaram ao conhecimento da diretora teatral Anne Bogart por meio do contato que ambas estabeleceram, a partir de 1979, como professoras da faculdade do *Experimental Theater Wing*, na Universidade de Nova York. Bogart passou, então, a aplicar a abordagem de Overlie com atores e outros colaboradores. Em 1987, Bogart conheceu a também diretora Tina Landau no *American Repertory Theatre*, em Cambridge, com quem constituiu parceria por 20 anos, durante os quais experimentaram e expandiram os seis Viewpoints originais para nove Viewpoints físicos e cinco vocais (físicos: Relação Espacial, Resposta Cinestésica, Forma, Gesto, Repetição, Arquitetura,

Andamento, Duração e Topografia; vocais: Altura, Dinâmica, Aceleração/Desaceleração, Silêncio e Timbre).

Sendo um processo aberto, e não uma metodologia fechada, os Viewpoints, conforme Anne Bogart e Tina Landau, foram descritos na obra *O livro dos viewpoints: um guia prático para viewpoints e composição*, lançada em 2005. A tradução brasileira, de 2017, foi feita pela professora Sandra Meyer a partir de vivências e investigações realizadas durante anos no Programa de Pós-graduação em Teatro da UDESC, no âmbito de um projeto de pesquisa intitulado “O Corpomente em Cena”. Potente abordagem para a criação cênica contemporânea, os Viewpoints ganharam, assim, uma apresentação esclarecedora para aqueles que desejam orientações e fonte de inspiração para trabalhos colaborativos que se baseiem fundamentalmente em noções tais como as de presença e escuta. A filosofia e a técnica dos Viewpoints podem ser usadas tanto na intenção de treinar *performers* e construir coletivos quanto na de desenvolver trabalhos cênicos originais e ensaiar peças específicas.

Conceitos e fundamentos: convergências

Embora temporalmente a criação dos Jogos Teatrais situe-se anteriormente aos Viewpoints, podemos dizer que foram ambos formulados em contextos norte-americanos de renovação artística, afirmando-se como contrapontos a abordagens teatrais centradas na emoção ou em intenções psicológicas. Nos dois casos, estamos diante de técnicas de improvisação desenvolvidas por artistas mulheres que, cada uma ao seu modo, trazem a atenção do trabalho para o corpo e, especialmente, buscam procedimentos coletivos e colaborativos, com postura não hierárquica entre criadores, em uma espécie de desconstrução da supremacia do diretor. Nesse sentido, combatem a necessidade de aprovação ou desaprovação dada por um olhar externo, desfazendo ideias de certo ou errado em cena e buscando estimular a liberdade criativa dos atores jogadores. Além disso, envolvidas não só com o meio profissional do teatro, mas também com ambientes de ensino, tanto Viola Spolin quanto Anne Bogart e Tina Landau direcionaram seus esforços no sentido de organizar, de modo didático, suas propostas de abordagem da linguagem cênica. Os livros de sua autoria constituem-se em verdadeiros guias práticos para o uso de artistas e professores, que, apesar disso, nunca se autoproclamam metodologias rígidas, mas, pelo contrário, como algo que pode e deve ser renovado, reinventado.

Expostas as primeiras coincidências, é necessário, entretanto, delimitar um pouco melhor os domínios a que pertencem cada uma das propostas metodológicas. Ao fazermos uma análise mais

aprofundada de cada uma delas, verificamos pontos de afastamento importantes, tais como, por exemplo, a questão da estrutura dramática. Nos Jogos Teatrais, ela se apresenta de forma bastante nítida na tríade Onde/Quem/O Quê, um dos principais fundamentos para a improvisação cênica. Já nos Viewpoints, percebemos a tendência para o universo pós-dramático, em que vemos esmaecerem-se noções de representação, personagem e narrativa, multiplicarem-se os significados, muitas vezes sobrepostos, e crescer um potencial cênico menos realista. O dado do acaso, a relação com a materialidade das coisas e a combinação aleatória de elementos fundamentalmente formais relacionados ao tempo e ao espaço, características de diversos exercícios, conduzem a criação a partir dos Viewpoints por caminhos diferentes daqueles, teatralmente mais convencionais, dos Jogos Teatrais. Nesse ponto, talvez possamos considerar uma influência mais marcada de Stanislávski na proposta de Spolin, notadamente no que tange à ideia de ação física. No caso dos Viewpoints, destacamos uma radicalização da atenção sobre o trabalho corporal em sua concretude, afastando-o da atividade cerebral racionalizadora e sublinhando aí a influência da vertente contemporânea nas artes que busca o entrecruzamento de diversas linguagens, em especial o teatro, a dança e as artes visuais.

A despeito disso, insistimos aqui na hipótese de que é possível estabelecer convergências interessantes e potentes entre as duas metodologias. Para tanto, vamos nos deter mais detalhadamente sobre determinados tópicos eleitos a partir da análise das obras citadas anteriormente. De partida, identificamos uma identidade ética no que diz respeito à preocupação com o aspecto formativo do ator profissional, havendo em ambos os textos a defesa do treinamento continuado. Ao comentarem alguns dos problemas que jovens artistas encontram quando ingressam no teatro americano, Bogart e Landau (2017, p. 35) lamentam que, diferentemente da música, da dança e da pintura, o teatro seja “a única disciplina artística que não encoraja ou insiste sobre o treinamento contínuo de seus participantes”, o que seria desejável, uma vez que “forja relacionamentos, desenvolve habilidades e oferece uma oportunidade para o crescimento contínuo”. Também Spolin (2000, p. 35), nas sugestões e lembretes que faz ao leitor, sentencia: “Os atores no teatro improvisacional, como os dançarinos, músicos ou atletas, necessitam de treinamento constante para se manterem alerta e ágeis e para encontrarem material novo”. Dessa premissa partem as duas propostas que irão, afinal, oferecer ordenamentos didáticos, mas não dogmáticos, para a realização do desejado treinamento.

Destacamos, assim, um segundo ponto convergente a ser considerado: ambas as metodologias operam uma separação de elementos do trabalho cênico, isolados de um todo complexo, para que sejam abordados cada um ao seu tempo e explorados de maneira aprofundada. Os Jogos Teatrais se

estruturam basicamente pela técnica de solução de problemas de atuação, definidos como “passos planejados de um sistema de ensino, que é um procedimento cumulativo que começa tão fácil e simples como dar o primeiro passo numa estrada” (SPOLIN, 2000, p. 17). Tais problemas evidenciam-se, nas descrições dos jogos, naquilo que Spolin (2000) chamou inicialmente de Ponto de Concentração (POC) e, mais tarde, de Foco, ou seja, a questão objetiva para a qual a atenção e a energia do jogador devem estar voltadas enquanto joga. Para pensarmos grandes blocos de problemas propostos, lembremos as temáticas de alguns dos capítulos de *Improvisação para o teatro*: o onde, o atuar com o corpo todo, a dicção, a personagem. A defesa que Spolin faz desse procedimento é esclarecedora:

A apresentação do material de uma maneira segmentada liberta o jogador para agir em cada estágio de seu desenvolvimento. Essa forma de apresentação divide a experiência teatral em unidades tão mínimas (simples e familiares) que cada detalhe é facilmente reconhecido e não confunde ou assusta ninguém (SPOLIN, 2000, p. 21).

De modo similar, Bogart e Landau (2017, p. 55) explicam que os “Viewpoints individuais devem ser introduzidos separadamente, com toda a atenção dos participantes voltada, se não toda, em grande parte ao Viewpoint especificamente nomeado”. Aliás, o próprio termo que dá nome à técnica parece traduzir a ideia de focar em pontos específicos a cada momento do treinamento, o que podemos deduzir a partir da definição dada pelas autoras: “Os Viewpoints são pontos de atenção que o *performer* ou criador faz uso enquanto trabalha” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 26). Conforme listados anteriormente, eles se dividem em dois grandes grupos, os físicos e os vocais. Assim, em dado momento do trabalho com os Viewpoints físicos, por exemplo, o *performer* deverá focar nos diferentes andamentos possíveis para seu movimento em cena (médio, rápido, lento, e, ainda, muito rápido, hipervelocidade, muito lento, o mais lento possível).

Vale ressaltar, para concluir este tópico de análise, que o fato de se constituírem como estruturas de organização do trabalho de treinamento cênico não faz com que se erijam como monumentos, inflexíveis e imutáveis, mas, pelo contrário, as autoras preocupam-se em fazer repetidas recomendações acerca de como devemos receber suas propostas. Enquanto Spolin (2000, p. 19), ao sublinhar a necessidade da liberdade na abordagem dos Jogos Teatrais, afirma que “nenhum sistema deve ser um sistema”, Bogart e Landau (2017, p. 12) apresentam os Viewpoints como um processo aberto e pedem que leiam seu livro não como “um manual de instrução prescritiva, mas sim como uma matriz de possibilidades”, evitando “seguir mecanicamente os passos sem propor questionamentos, ajustar o

processo e ouvir suas próprias descobertas”.

Essas características de abertura e liberdade encontradas nas duas metodologias apontam para um terceiro tópico de aproximação, que diz respeito aos processos de aprendizagem sugeridos, essencialmente não verbais e baseados em vivenciar a experiência física e sensível. Conforme Spolin (2000, p.3): “Aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém”. A técnica de solução de problemas “elimina a necessidade de o professor analisar, intelectualizar, dissecar o trabalho de um aluno com critérios pessoais. (...) Ela proporciona a ambos o contato direto com o material (...). Ela torna a experiência possível (...)” (SPOLIN, 2000, p. 19). E ainda: “O dogmatismo é evitado pelo fato de não se dar palestras sobre como atuar (...). Pode ser considerado como um sistema de aprendizado não-verbal, já que o aluno reúne suas próprias informações e dados a partir de uma experiência direta” (SPOLIN, 2000, p. 20).

Analogamente, Bogart e Landau sugerem: “Se você não pode dizer, aponte” (2017, p. 40), em uma referência ao filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein. É desta forma que introduzem alguns exercícios iniciais que “apontam” princípios importantes que podem ser mais bem compreendidos por meio do fazer do que do descrever. As autoras recomendam: “Incentive os participantes a saborearem a experiência dos exercícios e fazerem o melhor que puderem a cada momento. Explique que as questões cruciais serão revisadas verbalmente somente no final da sessão” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 40).

A noção de experiência como processo de aprendizagem aparece em ambos os casos. E para que ela ocorra de fato, sabemos que o envolvimento do sujeito que experimenta é condição fundamental. Nesse sentido, os conceitos spolinianos de Ponto de Concentração ou Foco parecem ser cruciais, bem como o de atenção nos Viewpoints. Esse último é a tradução de *awareness*, que, segundo Sandra Meyer, tradutora da obra de Bogart e Landau, significa “estado imediato e sutil de atenção e de ‘escuta’ de si mesmo e do ambiente” ou, ainda, “estar presente e atento na experiência” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 26). Nas duas formulações, portanto, são elaborados instrumentos para direcionar a energia e a atenção do jogador ou *performer* para o que está sendo experimentado no momento.

O processo de aprendizagem baseado em vivenciar a experiência caracteriza-se também pela postura não hierárquica entre professor/diretor e aluno/ator, com a desconstrução de ideias de certo e errado em cena ou de aprovação e desaprovação por um olhar externo. Eis o quarto tema que comentaremos neste texto. Bogart e Landau (2017, p. 36) esclarecem seu ponto de vista sobre o assunto ao criticarem a maneira como o diretor muitas vezes se coloca: “O termo ‘querer’ – muito usado e abusado em nosso sistema americano de ensaio de uma peça – implica na ideia de certo e errado. Ele

estimula artistas a procurarem uma única e satisfatória escolha, dirigidos pela busca da aprovação de uma autoridade absoluta acima deles”. E, mais adiante: “A palavra ‘querer’, usada habitualmente e sem noção de suas consequências, constrói uma relação pai/filho no ensaio. Essa relação paternal limita a capacidade, o rigor e a maturidade no processo criativo e inibe verdadeiras colaborações” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 36). Afinal, preconizam a abertura e a liberdade no processo: “Nos Viewpontos, não há bom ou mau, certo ou errado – há somente possibilidades e, mais tarde no processo, *escolhas*” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 37).

No mesmo universo ético encontramos a proposta de Spolin, que situa entre os principais aspectos da espontaneidade o combate ao esquema aprovação/desaprovação arraigado em nossa cultura, uma vez que ele paralisa a criatividade e ocasiona a perda de experiência pessoal. Baseada na aprendizagem por meio dos jogos, sua proposta preconiza que o “primeiro passo para jogar é sentir liberdade pessoal” (SPOLIN, 2000, p. 6). Para tanto, a linguagem e as atitudes do autoritarismo devem ser combatidas, assim como a avaliação fundamentada no certo ou errado, pois a “expectativa de julgamento impede um relacionamento livre nos trabalhos de atuação. Além disso, o professor não pode julgar o bom ou o mau pois que não existe uma maneira absolutamente certa ou errada para solucionar um problema (...)” (SPOLIN, 2000, p. 7). Assim como os Viewpoints falam em “possibilidades” e “escolhas”, os Jogos Teatrais falam em diferentes maneiras de solucionar um problema dado, apontando para visões amplas e diversificadas da linguagem cênica. Também o domínio do diretor é problematizado:

Sem uma autoridade de fora impondo-se 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 com entusiasmo e confiança. Sem alguém para agradar e dar concessões, o jogador pode, então, concentrar toda sua energia no problema e aprender aquilo que veio aprender (SPOLIN, 2000, p. 6).

A descentralização promovida ao se revisar a função do diretor no processo vem acompanhada da valorização da prática coletiva e dos procedimentos colaborativos. Outro aspecto da espontaneidade para Spolin (2000) é justamente a “expressão de grupo”, assim como os Viewpoints se definem como uma filosofia/técnica que tem como um de seus objetivos “construir coletivos”. O grupo aprende, em conjunto, por meio da experiência, construindo uma identidade artística coletiva.

E, conforme já observado antes, a experiência que se deseja construir, tanto nos Jogos Teatrais quanto nos Viewpoints, afasta-se daquela baseada na emoção ou na psicologia, situando-se aqui o

quinto ponto de similaridade entre as duas abordagens metodológicas. A dura crítica que fazem Bogart e Landau (2017) à americanização do sistema de Stanislávski, feita a partir de uma série de equívocos, não deixa dúvidas sobre seu posicionamento em relação ao tópico de que tratamos neste parágrafo.

Os problemas e as hipóteses herdadas da americanização do sistema de Stanislávski são inconfundivelmente evidentes num ensaio quando você ouve um ator dizer: “Se eu sentir isso, a plateia sentirá isso” ou “Farei isso quando eu sentir”. Quando um ensaio se reduz ao processo de manufatura e então sustenta-se desesperadamente sobre a emoção, a interação humana genuína é sacrificada. (...) Outra concepção errônea sobre as teorias de atuação propostas por Stanislávski supõe que todas as ações no palco são motivadas exclusivamente por intenções psicológicas (BOGART; LANDAU, 2017, p. 34).

A alternativa que o treinamento em Viewpoints constrói passa pela exploração da ação a partir da consciência do tempo e do espaço, bem como da relação física, verbal e imaginativa entre os atores.

Os Jogos Teatrais, embora mais próximos da trilha de Stanislávski, não se encontram no panorama das apropriações equivocadas do sistema do encenador russo. Conceito central na concepção de Spolin, a fisicalização é uma forma de apresentação concreta do material, “num nível físico e não verbal, em oposição a uma abordagem intelectual e psicológica” (SPOLIN, 2000, p.14). A autora frisa em diversos momentos que não “devemos nos preocupar com os sentimentos que o ator utiliza no palco” e que nosso interesse deve estar “somente na comunicação física direta; os sentimentos são um assunto pessoal” (SPOLIN, 2000, p. 14). No capítulo dedicado ao tema da emoção, Spolin, de saída, faz questão de esclarecer inequivocamente sua abordagem:

Uma coisa é certa. Não devemos usar a emoção pessoal e/ou subjetiva (que usamos na vida diária) para o palco. (...) No máximo, a emoção “verdadeira”, colocada no palco, pode ser classificada como psicodrama. Não constitui uma comunicação teatral. A emoção que necessitamos no palco só pode surgir da experiência imediata (SPOLIN, 2000, p. 215).

E, mais adiante, reforça, mais uma vez, a via da fisicalização: “Ao fisicalizar a emoção, tiramo-la do seu uso abstrato e a colocamos no organismo total, tornando possível o movimento orgânico. Pois é a manifestação física da emoção que podemos ver e comunicar, seja ela um silencioso abrir de olhos ou o violento arremessar de um copo” (SPOLIN, 2000, p. 216).

A fisicalização alia-se, portanto, a um trabalho concreto sobre a percepção e o equipamento sensorial do ator, característico, enfim, tanto dos Jogos Teatrais quanto dos Viewpoints. Aqui, o sexto e último ponto de convergência a ser observado neste artigo. Ao tratar do processo de treinamento do

ator, Spolin relaciona-o a um aspecto formativo que diz respeito ao próprio sujeito em sua vida diária, posto que interfere na disponibilidade com que ele entrará em contato com o mundo à sua volta:

(...) é imperativo preparar todo o equipamento sensorial, livrar-se de todos os preconceitos, interpretações e suposições, para que se possa estabelecer um contato puro e direto com o meio criado e com os objetos e pessoas dentro dele. Quando isto é aprendido dentro do mundo do teatro, produz simultaneamente o reconhecimento e contato puro e direto com o mundo exterior. Isto amplia a habilidade do aluno-ator para envolver-se com seu próprio mundo fenomenal e experimentá-lo mais pessoalmente (SPOLIN, 2000, p. 13).

Em suas sugestões e lembretes ao leitor, Spolin (2000, p. 35-36) insiste: “O equipamento sensorial dos alunos é desenvolvido (...) para fortalecer a percepção do seu mundo em expansão”. Afirma-se, aqui, a visão do corpo físico do ator, em suas dimensões sensorial e perceptiva, como o lócus sobre o qual se deve trabalhar, assim como nos Viewpoints, que pretendem aumentar a consciência do tempo e do espaço para a ação.

Nesse processo, sempre baseado na experiência, como já comentamos repetidas vezes, a noção de organicidade ou inteireza permeia ambas as propostas. Spolin (2000, p. 3) afirma: “Experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele. Isto significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo”. E, mais adiante: “Todas as partes do indivíduo funcionam juntas como uma unidade de trabalho, como um pequeno todo orgânico dentro de um todo orgânico maior que é a estrutura do jogo. Dessa experiência integrada, surge o indivíduo total dentro do ambiente total (...)” (SPOLIN, 2000, p. 5). Preconiza-se organicidade, integração, totalidade no contato do sujeito com o mundo.

Segundo Bogart e Landau (2017, p. 38), a “inteireza” (*wholeness*) é justamente um dos “presentes” oferecidos àqueles que treinam os Viewpoints, que despertam todos os nossos sentidos: “Por meio dos Viewpoints, aprendemos a ouvir com todo nosso corpo e ver com um sexto sentido. Recebemos informações de níveis que não estávamos cientes que existiam e começamos a nos comunicar com igual profundidade”. Note-se aí a relação feita entre o trabalho orgânico com os sentidos e o acesso a algo mais profundo, chamado de “sexto sentido”. Também Spolin tece esse tipo de relação, nomeando o que está em maior profundidade como o “intuitivo”.

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. A realidade só pode ser física. Nesse meio físico ela é concebida e comunicada através do equipamento sensorial. (...) O físico é o conhecido, e através dele encontramos o caminho para o desconhecido, o intuitivo (SPOLIN, 2000, p.14).

Partindo do trabalho concreto e livre sobre o conhecido (o físico/sensorial) atingimos o desconhecido (o intuitivo). E isso ocorre, na improvisação, no aqui e agora, em momentos de espontaneidade, quando “a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada” (SPOLIN, 2000, p. 5). A espontaneidade não pode ser forçada; para que ocorra, é preciso adotar uma postura que possibilite o acaso, o “deixar acontecer”, exatamente nos termos em que Spolin (2000) sugere algumas questões de avaliação ou algumas falas de instrução aos atores. Vejamos alguns exemplos. Em orientações gerais acerca de avaliação: “Deixaram acontecer?”. Na avaliação do jogo “Agilidade de personagem C”: “Aos atores: vocês permitiram que aparecessem ideias ao acaso ou categorizaram seus pensamentos?”. Na avaliação do jogo “Transformação de relacionamento”: “Aos atores: vocês inventaram ou deixaram que acontecesse?”. E, ainda, nas instruções ao jogo “Encontrando objetos no ambiente imediato”: “Tenha calma! Não se precipite, deixe que os objetos apareçam!” (SPOLIN, 2000, p. 24; 244; 246; 94).

A mesma expressão, “deixar acontecer”, é utilizada por Bogart e Landau (2017, p. 37), ao comentarem a “entrega”, outro dos “presentes” que recebemos dos Viewpoints:

Os Viewpoints aliviam a pressão de ter que inventar tudo por si mesmo, de gerar tudo sozinho, de ser interessante e forçar a criatividade. (...) Os Viewpoints nos ajudam a confiar em *deixar algo acontecer* no palco, em vez de *fazer acontecer*. A fonte para a ação e a invenção vem até nós a partir dos outros e a partir do mundo físico ao nosso redor.

Afinal, na relação com os outros e com o mundo físico ao redor, sem a intenção de se alcançar resultados determinados, reafirma-se uma das principais vias de trabalho dos Viewpoints, fundamentada em uma contínua atentividade, ou seja, em um forte estado de atenção que possibilita a chamada Escuta Extraordinária, definida como uma escuta com o corpo inteiro, com todo o nosso ser. Trata-se de uma “sensibilidade de alerta, rapidez, disponibilidade e abertura para o outro”, com a “sensação de que qualquer coisa pode acontecer” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 51). Ora, aí identificamos também a natureza dos Jogos Teatrais e de sua proposta de improvisação, definida por Spolin (2000, p. 23) como “abertura para entrar em contato com o ambiente e o outro”.

Neste quesito, escuta e relação entre atores ou jogadores, talvez se evidencie o tema de mais

íntimo diálogo entre as duas propostas metodológicas aqui analisadas. Podemos trazer, para ilustrar essa proximidade, os exemplos de alguns dos Jogos Teatrais que atentam especialmente para essa questão, situados em torno das ideias de dar e tomar o foco e de realização de duas cenas simultaneamente. Em “Dar e tomar (aquecimento)”, descrito no livro *Jogos teatrais na sala de aula* (SPOLIN, 2007, p. 172), o foco do jogo está exatamente em “ver e ouvir”, com o objetivo de “ajudar os jogadores a estabelecer contato entre si”. Em círculo, apenas um jogador pode estar em movimento a cada momento.

Na sequência de improvisações ordenadas sob o título “Duas cenas”, conforme descrição contida em *Improvisação para o teatro* (SPOLIN, 2000, p. 144-147), o mesmo problema é proposto, agora a partir de noções da estrutura dramática, já que os jogos pressupõem a escolha de Quem (relacionamento). Em “Dar e tomar (com direção)”, um grupo de quatro jogadores subdivide-se em dois subgrupos e cada dupla estabelece um relacionamento entre si. Em nenhum momento os subgrupos podem interagir, cada um trabalhando de forma independente. Os dois subgrupos iniciam suas cenas ao mesmo tempo, mas ao sinal do professor-diretor, apenas um subgrupo permanece com o foco. O outro subgrupo deve cessar sua atividade visual e sonora, mas sem congelar. Ao sinal de mudança do professor-diretor, o subgrupo que cedeu o foco deve tomá-lo e o que estava com o foco deve cedê-lo, interrompendo toda a atividade sonora e visual. As propostas de jogos subsequentes suprimem o sinal externo para a mudança de foco e os atores passam a fazê-lo baseados exclusivamente na escuta entre si. Sem ela, o foco cênico não pode ser direcionado coletivamente.

Outro jogo de Spolin (2000, p. 98), ilustrativo do trabalho a partir da escuta e da relação com o outro, chama-se “Jogo do Quem A”. Nele, o jogador A está sentado no palco e o jogador B entra. Este último planejou previamente um relacionamento com A, mas não o revelou, e enquanto eles se relacionam, A deve descobrir quem é. B não pode verbalizar quem é A, mas deve mostrá-lo a partir da relação que com ele estabelece. Assim, é necessário estar totalmente atento ao outro para jogar.

Embora apontemos para a proximidade entre Jogos Teatrais e Viewpoints na questão da escuta e da relação com o outro, reconhecemos, mais uma vez, uma diferença básica: em todos os exemplos acima, exceto no jogo de aquecimento, percebemos a estrutura dramática por trás das propostas, o que não ocorre, como já discutimos, no caso da proposição de Bogart e Landau (2017). Nesse universo, podemos dizer que a escuta e a relação com o outro são exploradas especialmente a partir de um âmbito que tem sido chamado de pós-dramático, conforme termo utilizado por Lehmann (2007). Não se dá, *a priori*, o estabelecimento de referências, como onde se dá a cena ou quem são os personagens, e o que mais importa é a atentividade entre os *performers* em ação e ao ambiente à sua volta, tendo em

vista norteadores ligados ao tempo e ao espaço. Andamentos, durações, repetições, relações espaciais ou com a arquitetura, ou seja, interações com a materialidade das coisas à sua volta e com aspectos formais relacionados ao movimento em cena são os ingredientes do jogo, o que abre a possibilidade para resultados menos estruturados em termos de narrativas ou significados fixos.

Ainda assim, sustentamos a hipótese de que a utilização de ambas as metodologias durante um processo de trabalho pode ser fértil e oferecer complementaridades interessantes. Vamos observar algumas delas a partir de uma experiência prática realizada com um grupo de alunos participantes do laboratório de experimentação cênica do CAP-UERJ, o “Escape”.

Escape – laboratório de experimentação cênica do CAP-UERJ

“Escape – laboratório de experimentação cênica do CAP-UERJ” é um projeto de extensão do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAP-UERJ), sob a coordenação da professora Mariana Oliveira e com a participação da bolsista Luiza Carvalho Ribeiro. Tem como objetivo experimentar e investigar metodologias de ensino da prática cênica teatral com alunos do segundo segmento do ensino fundamental, proporcionando-lhes, ao mesmo tempo, espaço de aprofundamento na linguagem cênica. Atualmente, o grupo é composto por 18 estudantes de sétimo, oitavo e nono anos do ensino fundamental que participam efetivamente das atividades, em encontros de duas horas semanais, uma vez por semana, desde o início de 2018. O projeto tem-se dedicado continuamente desde sua criação, em 2016, às propostas metodológicas dos Jogos Teatrais de Viola Spolin. Em 2019, no intuito de aprofundar o desenvolvimento do trabalho físico e da escuta, adicionamos ao planejamento a prática de exercícios de Viewpoints como preparação para as sessões de trabalho, o que realizamos, até o momento, em dez delas, conforme a tabela 1.

Tabela 1
Plano de trabalho

nº	Data	Viewpoints	Jogos Teatrais
1.	25/4/19	“Cinco imagens” (cap. 4 ex. 4)* “Pulos altos” (cap. 4 ex. 3) “Visão periférica” (cap. 4 ex. 8)	“Exercício para as costas” (cap. 5)** “Somente pés e pernas” (cap. 5)
2.	2/5/19	“Cinco imagens” (cap. 4 ex. 4)	“Que horas são?” A, B, C (cap. 4)
3.	9/5/19	“Cinco imagens” (cap. 4 ex. 4) “Correndo para o centro” (cap. 4 ex. 5) “A perseguição” (cap. 4 ex. 7)	“Mostrando o Onde sem objetos” (cap. 4) “O Onde abstrato” A (cap. 4)

4.	16/5/19	“Cinco imagens” (cap. 4 ex. 4) “Doze/seis/quatro” (cap. 4 ex. 6)	-
5.	6/6/19	“Mudanças de andamento” (cap. 5 ex. 2) “Andamento, o básico” (cap. 5 ex. 1)	“Exercício do metrônomo” (cap. 10)
6.	13/6/19	“Cinco imagens” (cap. 4 ex. 4) “Contagem” (cap. 6 ex.1 – parte 1) “Mudanças de andamento” (cap. 5 ex. 2) “Andamento em uma grade” (cap. 5 ex. 3) “Duração e andamento na grade” (cap. 5 ex. 4) “Introduzindo a resposta cinestésica na grade” (cap. 5 ex. 5) “Introduzindo a relação espacial na grade” (cap. 5 ex. 7)	“Verbalizar o Onde” (cap. 4)
7.	27/6/19	“Contagem” (cap. 6 ex. 1 – partes 2 e 3) “Números” (cap. 5 exs. ads. 4)	“Lobo solitário” (cap. 6) “Convergir e redividir” (cap. 6)
8.	4/7/19	“O fluxo” (cap. 6 ex. 2 – partes 1-5) “Trabalho na raia” (cap. 6 ex. 3)	“Saídas e entradas” (cap. 6)
9.	15/8/19	“Círculo, amontoado, linha” (cap. 7 imp. 4)	“Exercício do Onde” (cap. 4)
10.	22/8/19	“O fluxo” (cap. 6 ex. 2 – parte 7)	“Exercício do Onde” (cap. 4)

Fonte: Diário de trabalho das autoras.

* Os capítulos referem-se à obra *O livro do viewpoints* (BOGART; LANDAU, 2017).

**Os capítulos referem-se à obra *Improvisação para o teatro* (SPOLIN, 2000).

A introdução do novo treinamento deu-se aos poucos, seguindo mais ou menos a ordem proposta pela obra *O livro dos viewpoints* (BOGART; LANDAU, 2017). Iniciamos com exercícios descritos no capítulo 4, que “apontam” princípios da técnica, por meio dos quais pudemos, entre outras coisas, construir a chamada Posição *Sats*, ou seja, posição de preparação para a ação com estado físico de prontidão. *Sats*, termo tomado de empréstimo ao diretor Eugenio Barba, é “uma palavra norueguesa que descreve a qualidade da energia no momento anterior a uma ação” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 95). Por meio do exercício “Cinco imagens” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 44; ver Figura 1), fomos aos poucos construindo uma posição de relaxamento e atenção simultânea, imaginando uma força que puxa a cabeça para cima, outra que puxa os pés para baixo, enraizando-os ao solo, deixando os braços e ombros relaxados, abrindo o coração e usando foco suave (*soft focus*), isto é, não focando em nada específico.

Além disso, durante os exercícios preparatórios, pudemos reconhecer caminhos para o treinamento da chamada Escuta Extraordinária (escuta com o corpo inteiro), a partir da proposição de instigantes desafios de execução de movimentos em uníssono (pulos, corridas, paradas, mudanças de direção).

Figura 1
“Posição Sats”



Fonte: Acervo das autoras. Fotógrafa: Luiza Carvalho Ribeiro (2019)³.

Em algumas sessões, procuramos relacionar diretamente a temática dos Viewpoints trabalhados com a dos Jogos Teatrais escolhidos. Por exemplo, a parte preparatória da sessão nº 5 inspirou-se em dois exercícios sobre o andamento – “Mudanças de andamento” e “Andamento, o básico” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 56-59). Em caminhadas pelo espaço, os alunos experimentaram diferentes andamentos. A seguir, cada um escolheu uma ação e buscou realizá-la em três andamentos (lento, médio e rápido), apresentando sua pesquisa aos demais. Na segunda parte da sessão, propusemos uma reformulação da improvisação “Exercício do metrônomo” (SPOLIN, 2000, p. 206). Em duplas, os alunos estabeleceram Onde/Quem/O Quê. Durante o improviso, a professora orientadora deu sinais para que os jogadores mudassem o andamento de seus movimentos em cena (lento, médio ou rápido).

Na sessão nº 7, iniciamos o trabalho com o exercício “Contagem” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 87), em que todos deviam andar em um mesmo andamento e, em coordenação, acelerá-lo até romperem, juntos, em uma corrida. Em seguida, deviam desacelerar até voltarem a um andamento médio e, a partir dele, parar ao mesmo tempo. Em um segundo momento, lançamos mão de uma abordagem adaptada do exercício “Números” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 78): todos se posicionaram juntos no centro da sala e, ao sinal, deviam se mover para criar uma formação espacial em que certo número de jogadores ficasse em contraste com outro número, conforme enunciado pela professora orientadora (por exemplo, oito contra dez).

³ Os responsáveis pelos estudantes participantes do projeto de extensão, menores de idade, autorizaram a utilização de sua imagem de forma gratuita, irrevogável e irretratável, para fins de divulgação científica, por meio da assinatura de termos de autorização de utilização de imagem.

Para finalizar, formulamos uma proposta de improviso cênico amalgamando os jogos “Lobo solitário” e “Convergir e redividir” (SPOLIN, 2000, p. 147-148). Grupos de cinco jogadores formaram três subgrupos (dois com duplas e um com um jogador). Estabeleceram Onde/Quem/O Quê e improvisaram, atentos à escuta e ao dar e tomar o foco. Ao sinal de “Convergir!”, dado pela professora orientadora, todos os subgrupos deviam convergir para o mesmo foco, relacionando-se. Ao sinal de “Redividir!”, novos subgrupos deviam ser formados. Para finalizar a cena, os subgrupos deviam retomar suas formações iniciais.

Alguns dos resultados da interação dos Viewpoints com os Jogos Teatrais têm sido identificados em depoimentos que temos colhido dos alunos acerca do processo. Alguns deles apontam de maneira enfática tanto a melhora na escuta cênica e na habilidade em ceder o foco quanto a melhora na capacidade de escutar e perceber os outros na vida pessoal, fora de cena, sugerindo, assim, um efetivo trabalho em seu equipamento sensorial.

Em outras sessões, embora nem sempre planejadas, percebemos sutis influências do trabalho feito com Viewpoints no momento preparatório, quando os alunos improvisaram a partir dos Jogos Teatrais. Por exemplo, a sessão nº 8 iniciou com um aquecimento centrado na pesquisa de como cair no chão. Em círculo, um de cada vez deveria cair sequencialmente; em seguida, um de cada vez deveria cair sem ordem predefinida; por fim, todos deveriam cair e se levantar juntos. Lançamo-nos, então, ao “Trabalho na raia” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 90; ver Figura 2), em que quatro participantes, alinhados no fundo da cena um ao lado do outro de modo equidistante, como em raias de piscina, iniciavam na Posição *Sats*. A partir daí, moviam-se para trás ou para frente, cada um sempre dentro de sua própria raia, podendo realizar apenas as seguintes ações: andar, correr, pular, cair ou pausar.

Figura 2
“Trabalho na raia”



Fonte: Acervo das autoras. Fotografia: Mariana Oliveira (2019).

Na última parte da sessão, foram feitas improvisações a partir da proposta do jogo “Saídas e entradas” (SPOLIN, 2000, p. 151-152). Grupos de cinco integrantes estabeleceram Onde/Quem/O Quê, sendo que cada jogador devia, em um momento ou outro da cena, fazer pelo menos uma saída e uma entrada. O ponto de concentração para o ator estava em tomar o foco para sua saída e para sua entrada. A influência do trabalho feito no momento preparatório apareceu em duas situações. A primeira, quando a jogadora de um dos grupos fez uso do vocabulário do “Trabalho na raia” no momento em que desejava tomar o foco para sua entrada em cena, utilizando, de modo não planejado, mas intuitivo, o movimento de cair no chão.

A outra situação deu-se quando outro grupo, ao mostrar o Onde estabelecido (cinema), posicionou-se como em uma raia, os jogadores alinhados um ao lado do outro de modo equidistante, adotando uma postura preenchida por uma especial qualidade de presença, de modo similar à da Posição *Sats*, embora formalmente diferente, já que cada um era um espectador a realizar uma ação física sentado em sua poltrona (o que representaram mesmo estando em pé; ver Figura 3). Por longo tempo, no início do improviso, sustentou-se essa qualidade de presença, aliada a certo estranhamento causado pelas atitudes dos jogadores, sem que se identificasse nenhuma pressa em deixar claro para a plateia o que eles faziam ali, onde estavam. Houve também uma economia em deslocamentos, realizados apenas nos momentos de saídas e entradas, criando-se, assim, uma densidade espacial significativa e interessante que nos remetia ao exercício da raia.

Figura 3
“Saídas e entradas”



Fonte: Acervo das autoras. Fotógrafa: Mariana Oliveira (2019).

Em suma, a partir dessa experiência, identificamos potencialidades na utilização conjunta de técnicas de Viewpoints e de Jogos Teatrais em um grupo de trabalho. Além do desenvolvimento da

escuta e da qualidade de presença, podemos citar outros aspectos apontados pelos próprios estudantes durante os depoimentos que nos forneceram acerca do processo que têm vivenciado. Alguns deles relatam a diminuição da timidez e a maior facilidade em se relacionar com colegas, com ampliação da projeção vocal e maior facilidade em tomar o foco. Muitos alunos também citaram constantemente a sensação de liberdade, reiterando as propostas pedagógicas de ambas as metodologias, construídas de modo a libertar os atores/jogadores para experimentar diferentes formas de chegar ao objetivo ou resolver o problema, sem julgamento externo baseado em ideias de certo ou errado. Essas questões levam a outro aspecto muito importante: o senso de responsabilidade e comprometimento. Os estudantes ampliam a escuta e começam a se conectar com os outros jogadores e com o que está acontecendo quando percebem que isso é necessário para atingir o objetivo do jogo. Dessa forma, compreendem também a importância individual de cada um dentro do todo e como são responsáveis pelo funcionamento de qualquer coisa que criem coletivamente. A ideia da liberdade proposta na improvisação faz com que se engajem e não seja necessária uma condução hierárquica e autoritária por parte das orientadoras, visto que, para que os jogos funcionem, o espaço individual de cada jogador deve ser respeitado. Isso faz com que os alunos se sintam à vontade para se expressar e criar uma relação de prazer e curiosidade no aprendizado.

Considerações finais

Ao fazer dialogar as propostas metodológicas dos Jogos Teatrais e dos Viewpoints, pudemos observar, portanto, significativos pontos de convergência conceituais, que organizamos em seis tópicos. Ao mesmo tempo, corroborando nossa hipótese, no que tange ao aspecto da prática dessas técnicas, também encontramos potencialidades e complementaridades interessantes.

O aprofundamento das investigações metodológicas no projeto de extensão “Escape” aponta para a consolidação de um dos objetivos do projeto ainda não revelado e que se constitui no desejo de formação de um grupo de teatro do CAp-UERJ. Muitas vezes referido por eles mesmos como uma “família”, o grupo de 18 estudantes tem vivenciado conjuntamente as propostas de trabalho há cerca de 18 meses, tendo experimentado, inclusive, dois processos de montagem cênica, com apresentação em eventos da escola. Nesse sentido, ambas as propostas metodológicas abordadas parecem estar contribuindo objetivamente para a criação de um coletivo, com identidade artística e ética de coletividade.

Referências

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

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais para a sala de aula**: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2007.