

O jogo quinário na criação do espetáculo teatral

Prof. Dr. Iremar Maciel de Brito
Professor, autor e diretor de teatro
UNIRIO – UERJ

Palavras-chave: jogo – sistema quinário – espetáculo teatral

I – Introdução

Nos últimos anos nos cursos da Licenciatura em Artes Cênicas da Escola de Teatro da UNIRIO, tenho me dedicado a pesquisar a criação de linguagens para espetáculos pautadas no jogo. Seguindo esse caminho, trabalhando com o jogo teatral, acabei me deparando com uma questão fundamental: como criar um jogo teatral, aquele que se constitui numa pequena peça e é apresentado a uma platéia? Assim, depois de várias experiências, comecei então a encontrar um caminho para essa resposta, pesquisando a criação de roteiros para narrativas ficcionais. Portanto, na teoria literária, encontrei o chamado sistema quinário, ou sistema universal da narrativa, que adaptei para a criação de roteiros para jogos teatrais. No congresso da ABRACE de 2008 apresentei um trabalho discutindo as bases dessa teoria, bem como a sua função prática na criação de roteiros para jogos teatrais. Agora, seguindo o mesmo diapasão, neste trabalho apresentaremos um novo momento da pesquisa com o jogo quinário, ou seja, a proposta de criação de um espetáculo teatral inteiramente baseado nesta técnica.

II – O jogo teatral quinário na criação do roteiro do texto

O sistema universal da narrativa literária ou sistema quinário consiste numa sequência de cinco momentos que fundamentam a narrativa tradicional. Adaptando esse tipo de sequência ao teatro, projetamos um caminho para a criação de jogos teatrais. Assim, o sistema quinário no jogo teatral nos leva à criação de um roteiro, seguindo os principais pontos de uma narrativa tradicional. Tem como objetivo criar os elementos básicos da história dos personagens, dentro de uma ação dramática, organizada sob a forma de um jogo. Em “Homo ludens”, Huizinga aponta as principais características do Jogo: é necessariamente um ato voluntário, ocorre num determinado espaço, num tempo próprio, tendo sempre algo que se pode ganhar ou perder, submetido a um conjunto de regras. Isso tudo ocorre também no teatro. Assim, nesse tipo roteiro, o jogo teatral fundamenta-se nas ações dramáticas, seguindo uma lógica de espaço e tempo. Pode ser

apresentado no seguinte esquema: 1 – Situação inicial da seqüência narrativa; 2 – Força desagregadora da narrativa inicial ou Primeira peripécia; 3 – Desenvolvimento da nova situação criada pela força desagregadora ou Peripécia; 4 – Força equilibradora da situação anterior ou Segunda peripécia; 5 – Situação final da seqüência narrativa. No entanto, a simples inversão da seqüência, ou seja, o estabelecimento de outras seqüências com os cinco números, cria narrativas que fogem inteiramente ao realismo, distanciando-se da lógica espaço-temporal. Assim, por exemplo, se começarmos a narrativa pelo número 5 e mantivermos os outros números na seqüência normal (1, 2, 3, 4), teremos uma narrativa em “flash back”.

III – A criação de um texto teatral baseado em jogo quinário

III.1 - Processos de criação de um texto temático com jogos quinários

A criação do roteiro de um espetáculo baseado no jogo teatral quinário pode ser um trabalho individual ou mesmo de um grupo. Consiste, antes de tudo, numa preparação das ações e numa discussão do perfil dos personagens, que serão os responsáveis pela realização do conflito central da trama. Trata-se, portanto, de planejar de uma maneira organizada a seqüência das ações do jogo.

Evidentemente existem inúmeras maneiras de criar um espetáculo a partir do jogo. Essa nossa proposta, entretanto, pretende criar um caminho técnico, simples e objetivo, podendo ser facilmente experimentado em qualquer grupo. Entretanto, antes de criar um espetáculo a partir de jogos quinários, é necessário haver um trabalho preparatório, relacionado à exercícios de integração e sensibilização. Aqui está a nossa proposta, passo a passo:

01 - A primeira coisa a ser feita é a escolha do tema que será desenvolvido dramaticamente através de roteiros de jogos teatrais. Evidentemente as razões que entram na escolha do tema são próprias de cada grupo. O mais importante nessa fase é criar uma grande discussão em torno desse tema para que ele fique muito claro para cada participante do grupo.

Exemplo: Tema escolhido pelo grupo: “a solidão na cidade”.

02 - Em seguida, num trabalho em grupo, é feito um levantamento de várias situações que poderiam expressar bem o tema em questão. É necessário, entretanto, que

cada uma dessas situações seja dominada por um conflito, base de criação da ação dramática.

Exemplo: Algumas situações que expressam o tema “a solidão na cidade”: 1 – Um casal que já não consegue se relacionar, mas continua vivendo junto; 2 – Uma pessoa prepara com extremo afincio um jantar, mas na verdade acaba comendo sozinha; 3 – Uma pessoa tem como companhia uma boneca inflável, mas acaba esvaziando-a sempre; 4 – Uma pessoa tenta não comer bombons, mas acaba comendo cada vez mais.

03 - Agora, completando esse momento, o grupo escolhe quais são as histórias, entre todas as sugeridas, que farão parte do espetáculo.

Exemplo: Situações que expressam “a solidão na cidade”: 1 – Um casal sem palavras; 2 – O jantar solitário; 3 - A boneca inflável; 4 – A caixa de bombons

04 - Logo a seguir, o grupo busca planejar a sequência dramática das ações dos momentos escolhidos para figurar no espetáculo. Transforma cada um deles num roteiro de jogo teatral quinário. Dentro desse tipo de jogo, todas as cenas do roteiro, sempre que possível, devem ter apenas dois personagens em cada uma delas, o que aprofunda e facilita o relacionamento dos atores, pautado nos estímulos.

Exemplo: O desenvolvimento do tema em jogos quinários:

Jogo 1 - Título: O casal sem palavras – Jogo quinário: 1 – Estado inicial: Ele lê jornal e ela vê TV. Briga pelo volume da TV: Ela aumenta e ele abaixa; 2 – Primeira peripécia: A TV tem um problema e pára de funcionar; 3 – Desenvolvimento: Ele tenta consertar a TV, mas não consegue. Ele volta a ler o jornal e ela fica sem fazer nada; 4 – Segunda peripécia: Ela, irritada, rasga o jornal dele; 5 – Estado final: Os dois ficam sentados sem fazer nada.

05 – Depois da criação do roteiro das ações, passaremos à criação dos diálogos. Nesse tipo de jogo, quanto menos diálogo melhor, ou seja, devemos criar um diálogo que tenha uma função importante no roteiro.

Diálogo mínimo é o mínimo que se deve falar para deixar clara a situação (a ação da cena), bem como o perfil dos personagens (quem são, quais os seus objetivos e quais as suas funções no jogo (ataque; defesa; fuga). Trata-se de criar um texto no qual apenas o essencial deva ser falado. O essencial do texto é aquilo que ação não consegue dizer ou o é necessário para a compreensão da situação e dos personagens. Assim podemos criar um diálogo mínimo para cada momento dos roteiros no sistema quinário. O caminho que propomos, portanto, para a criação do diálogo mínimo de um espetáculo com cenas independentes umas das outras, ligadas apenas pelo tema, é um trabalho que

envolve muitas discussões, mas depende, fundamentalmente, dos objetivos do grupo. Não existe, portanto, um único diálogo mínimo possível para qualquer momento qualquer do roteiro do jogo quinário. Na verdade, existem inúmeras possibilidades de diálogo numa cena. Trata-se, por isso, de uma escolha estética do grupo, como acontece com a criação de textos de ligação entre as cenas (narrativas, músicas ou algum tipo de jogo que relacione uma cena a outra).

III.II– Processos de encenação de um texto temático com jogos quinários

Antes foi feito todo um trabalho de criação do texto, agora será o momento da criação da encenação desse texto. Entretanto, não há nada de diferente na encenação de um texto criado a partir de jogos quinários. Mas, mesmo assim, é interessante que esse trabalho também seja pautado no jogo. A encenação pode acontecer de inúmeras formas, pois depende do caminho estético de cada grupo. No entanto, mesmo tendo a consciência de suas inúmeras possibilidades, estamos propondo um caminho para o trabalho de encenação desse tipo de texto, que busca abrir espaços para a expressão dos jogadores:

01 – Leituras do texto, seguidas de conversas com o propósito de esclarecer o que realmente acontece em cada momento, qual o objetivo e a função dos personagens dentro do jogo;

02 – Criação de jogos nos quais o ator possa trabalhar solitariamente o seu personagem em situações que não fazem parte do texto. Todos os atores podem fazer esse trabalho ao mesmo tempo, sem contracenar com os outros;

03 – Leitura do texto, procurando encontrar no relacionamento com o outro os objetivos e estratégias de cada personagem;

04 – Criação de jogos com situações diferentes do texto, mas que conservem o seu espírito, nos quais o ator possa contracenar com o outro e desenvolver seu personagem através desse relacionamento;

05 – Memorização dos diálogos em constantes leituras com o outro personagem da cena, onde procuram aprofundar o relacionamento, seus objetivos e estratégias;

06 – Definição do espaço e do tempo de cada cena, trabalhando o jogo do personagem, na busca de imagens teatrais criativas e eficientes dramaticamente.

IV – Conclusão

Concluimos este trabalho com a certeza de que estamos trilhando um caminho técnico na criação do jogo no teatro, um caminho que poderá também ser seguido por outros que desejarem alcançar esse mesmo objetivo, ou seja, criar um espetáculo teatral a partir do jogo quinário.

O nosso objetivo com esse trabalho, entretanto, não foi estabelecer um caminho definitivo para a utilização do jogo teatral na criação do espetáculo. Queríamos apenas mostrar como tem se desenvolvido a nossa pesquisa nesse assunto, em que há muito ainda a ser pensado e experimentado.

IV – Bibliografia

BROOK, Peter. *A porta aberta*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

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