

Por brincadeira, por prazer – jogo, criação e teatro/educação

Roberto Ives Abreu Schettini

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UFBA

Doutorando – Processos Educacionais em Artes Cênicas – Or. Prof. Dr. Daniel Marques

Encenador, Dramaturgo e Professor do Departamento de Ciências Humanas e Letras
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Resumo: Há inúmeros modos de criação cênica mobilizados pelo JOGO, com este texto, pretendo discutir a aplicabilidade destes modos de criação como ferramentas para redimensionar experiências de teatro-educação. Com o fito pedagógico, o jogo, como disparador criacional e inventivo, pode desempenhar ao menos três distintas dimensões de utilização, a saber: 1. dimensão pedagógica; 2. dimensão metodológica para criação cênica; 3. dimensão espetacular. O desdobramento das discussões expostas neste texto se dará na perspectiva de investigação de doutorado com a qual me proponho sistematizar uma metodologia pedagógica para o teatro-educação que seja mobilizada pelo jogo e pela criação, pesquisa desenvolvida no âmbito do PPGAC-UFBA, sob orientação do Prof. Dr. Daniel Marques.

Palavras-chave: Jogo, Criação, Pedagogia do Teatro.

Segundo Mário de Andrade (apud FRANGE, 2003) a arte é inensinável.

Proposição radical? É preciso refletir sobre a provocação do poeta. Uma das grandes dificuldades de se estabelecer procedimentos pedagógicos nas artes, de modo geral, reside no fato de que há um percurso na relação do sujeito com seu aprendizado na arte que apenas o sujeito pode percorrer, sem orientação, sem mediação, sem o acompanhamento de qualquer educador. Para além da educação meramente informativa, os processos educacionais em arte precisam, então, desenvolver *habilidades*. E quando se trata da apropriação da linguagem teatral, talvez por sua complexidade midiática (corpo, luz, som, espaço, etc.), a importância da trajetividade do indivíduo, da relação de consciência sobre si mesmo, durante seu processo pedagógico é levada às últimas consequências. Portanto, se a autonomia, a auto-educação, e a singularidade do processo educacional, nas pedagogias do teatro, são tão importantes para a apropriação da linguagem cênica é preciso pensar abordagens metodológicas abertas que promovam e fomentem estes processos de aprendizagem.

Moshe Feldenkrais (1977) propõe o termo *auto-educação* para se referir ao procedimento pessoal de desenvolvimento da propriocepção (percepção e conhecimento sobre o próprio corpo). Segundo Feldenkrais, a auto-educação é um fator importantíssimo que dá conta dos aprendizados sensíveis que apenas o sujeito pode realizar, pois, em se tratando de educação corporal é a sensação despertada no corpo pelos exercícios que vão construindo paulatinamente os saberes na relação indivíduo/corpo. Na apropriação das linguagens artísticas este caminho solitário da auto-descoberta é também uma senda a ser percorrida.

Paulo Freire (2005), em sua revolucionária contribuição ao pensar a educação, também defendeu um aprendizado em que o sujeito fosse central, senhor de suas escolhas, autônomo. Sua proposição por uma educação libertadora pauta-se na ideia da processual individualização do indivíduo, por meio de uma pedagogia que, contextualizada no espaço/tempo dos educandos, mobiliza e provoca a descoberta de um homem autônomo e singular.

Minha proposição para pensar esta auto-educação na apropriação da linguagem teatral está pautada na autonomia inventiva provocada pelo que chamo de *situação de jogo* ou *estado de jogo*.

Não são poucos os autores que investigam as pedagogias do teatro por meio do jogo, como não são poucos também os autores que lidam com teoria do jogo como campo das teorias da ludicidade na educação. O exemplo mais conhecido e utilizado para tratar o jogo na área do teatro/educação, nas últimas décadas do século XX, é o sistema de jogos teatrais (theater games) de Viola Spolin (2005), criado no contexto das vanguardas teatrais americanas, que foi muitíssimo difundido no Brasil como uma possibilidade de aprendizado do teatro no corpo. Entretanto, a utilização irrefletida, em salas de aula brasileiras, dos procedimentos de Spolin acabou gerando experiências que, inclusive, contradizem os pressupostos e princípios do sistema de jogos teatrais no desenvolvimento da espontaneidade¹ do educando. O sistema de jogos teatrais é muitas vezes usado de modo instrumental apenas, o que desloca para um lugar menor o objetivo fundamental de sua construção: a apropriação da linguagem teatral a partir da construção da espontaneidade por meio da ludicidade.

O jogo é uma atividade ancestral. Sua importância social é tão grande quanto se possa imaginar. Não obstante, são muitas as aproximações entre arte e jogo como procedimentos da produção humana que guardam grandes similaridades. A riqueza das conformações do jogo na sociedade permitiu a criação de um arcabouço teórico em campos muitíssimo distintos do conhecimento humano, quais sejam: campo histórico cultural ou antropológico (Johan Huizinga); campo histórico social (Walter Benjamin); campo sociológico (Giles Brugère); campo educacional (Joronimo Bruner, Henri Wallon, Tizuko Murchida Kichimoto); campo terapêutico (Melaine Klein, David Bodelha); campo da psicopedagogia (Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jean Chateau); entre tantos outros campos e abordagens ainda passíveis de investigação.

Segundo Luckesi (2002) o jogo é uma atividade que pode proporcionar estados de inteireza, de gozo, de satisfação, ou como o autor prefere: estados de ludicidade. Segundo o autor, é em estados assim que o indivíduo alcança as condições necessárias

¹ Leio "espontaneidade" nas teorias de Spolin como "autonomia" do indivíduo em relação ao seu potencial de composição, de criação para a cena.

para o aprendizado. A ludicidade seria um “estado de espírito”, uma experiência interna de consciência que re-alinha os domínios cognitivos e afetivos, e os jogos, as atividades lúdicas seriam modos de atingir este estado tão necessário para a fluência do aprendizado. É com esta acepção que concebo o que chamo de *estado de jogo*. Trata-se de uma situação de abertura sensível que estimula a autonomia do indivíduo no desejo de compor. Ao jogar, o indivíduo provoca estados de abertura da sensibilidade que podem lhe permitir autonomia de composição, presença e dilatação corporal, *insights*, lampejos inventivos, etc. Esta *situação de jogo*, esta situação de poesia, é uma habilidade sutil, delicada e devastadora que re-significa toda a apropriação da linguagem teatral num processo educacional em teatro/educação.

Minha proposta de investigação para o doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia é retomar este princípio que considero motor da teoria de Spolin (o jogo como motivador da autonomia na apropriação da linguagem teatral) para, a partir dele, elaborar um método volátil para o teatro/educação na formação do professor de teatro, à luz da teoria dos jogos, e que perspective o jogo em três distintas dimensões, a saber: o jogo como ferramenta pedagógica; o jogo como procedimento de criação da cena; o jogo como espetáculo.

A utilização do jogo, não só em sua perspectiva pedagógica (o jogo teatral de Viola Spolin), em dimensões distintas pode favorecer aos professores de teatro a lidarem com as teorias dos jogos em suas práticas como um provocador de espontaneidades/autonomias. O uso do jogo como fundamento filosófico, teórico e prático e não apenas como instrumento, como recurso didático.

Parto do pressuposto de que, contemporaneamente, o jogo tem desempenhado papéis diversificados na cena e no aprendizado da cena, o que demonstra sua versatilidade de utilização: o jogo teatral usado como ferramenta de apropriação da linguagem cênica com fins de preparação expressiva, de apropriação da linguagem teatral, e de ativação ou construção de um corpo cênico, ou mesmo como recurso para a formação do ator (dimensão pedagógica); o jogo teatral usado como método, caminho, trajeto para a construção da cena em processos de compartilhamento da autoralidade – a exemplo dos processos de criação coletiva e colaborativa (dimensão metodológica para criação cênica); e o jogo teatral usado como o próprio espetáculo, tendência tão cara a tantos encenadores contemporâneos que, como modo de re-teatralizar o teatro, ou mesmo como um modo de redescobrir o sentido de seus fazeres teatrais, recorrem ou recorreram ao caráter ontológico e singular que o teatro encerra: o jogo – a exemplo das poéticas desenvolvidas por Augusto Boal, do teatro esporte, do match de improvisação, do grupo *Jogando no Quintal* de São Paulo (dimensão espetacular).

No campo do teatro/educação não são poucos os autores que se debruçaram sobre o jogo teatral como instrumento didático. O que demonstra, de antemão, que a fundamentação teórica deste objeto tem grande importância na formação do professor de teatro. Mas que jogo estamos praticando no Brasil contemporaneamente no teatro/educação?

Desde que o jogo teatral de Viola Spolin começou a se destacar como possibilidade metodológica no teatro/educação os jogos têm assumido papel determinante nos fazeres docentes dos professores de teatro em todo o Brasil, por exemplo. O próprio Ministério da Educação, Governo Federal, promulgou a assunção do jogo teatral como ferramenta pedagógica. Desde a década de 1990 o Ministério da Educação no Brasil começou a lançar documentos para orientar o currículo mínimo na educação básica em todo o país: Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI); Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN); Organização Curricular para o Ensino Médio (OCEM). Em todos estes documentos há a orientação para o trabalho do professor de teatro com o jogo teatral, o que impele de certo modo os cursos de licenciatura a darem uma fundamentação substancial acerca deste fazer pedagógico em seus currículos.

Contemporaneamente, o jogo teatral tem assumido, também no âmbito do fazer artístico, uma importância singular, desempenhando outras dimensões de uso pelos artistas, que não só a de formação ou a de preparação, de esquentamento para a cena, como há muito era usado.

Em processos de criação, a exemplo da criação coletiva ou da criação colaborativa, em que há um compartilhamento da autoria do espetáculo, o jogo teatral assume uma dimensão vertebral, sendo usado como modo, como metodologia de construção das células cênicas que compõem o espetáculo.

Em outros tantos casos, o próprio jogo tem se assumido como lugar da espetacularidade. Este modo de utilização do jogo teatral como espetáculo, tem sido uma recorrência no teatro contemporâneo. Leva-se o jogo para a cena, para mostrá-lo, para descortiná-lo. Lehrmann (2007), lendo o teatro contemporâneo, verifica ser uma recorrência no fazer teatral a utilização do metateatro, do processo de criação sendo levado ao resultado espetacular, modo de fazê-lo, segundo o autor: revelar o jogo, ou simplesmente jogar.

É no intento de perceber como estas três dimensões do jogo teatral podem ser acionadas no fazer pedagógico e na formação do professor de teatro na contemporaneidade (dimensão formativa, dimensão metodológica para a criação cênica e dimensão espetacular) que proponho esta investigação em andamento no PPGAC-UFBA, sob orientação do prof. Dr. Daniel Marques.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRANGE, Lucimar Bello P. *Arte e Seu Ensino – Uma Questão ou várias Questões*. In: BARBOSA (org.). *Inquietações e Mudanças no Ensino de Arte*. São Paulo: Cortez, 2003.

LEHRMANN, Hans-Ties. *Teatro Pós Dramático*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Ludicidade e Atividades Lúdicas*. Ensaio 02; ludicidade o que é mesmo isso?, publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, pág. 22 a 60.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

_____. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FELDENKRAIS, Moshe. *Consciência pelo movimento*. São Paulo, SP: Summus, 1977.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.