



GT: Teatro

Eixo Temático: Metodologias do ensino de teatro

A ESTRUTURA DOS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN

RESUMO:

A partir da pesquisa bibliográfica relacionada com a prática pedagógica, este artigo estabelece relações entre o ensino de teatro e a metodologia improvisacional dos Jogos Teatrais proposta por Viola Spolin, levando em consideração, especificamente, os principais procedimentos dos jogos teatrais empregados por esta autora: Foco, Instrução e Avaliação, além da estrutura dramática: Quem, Onde, O quê. Compreende-se que tais procedimentos são essenciais para um desenvolvimento mais completo do ensino de teatro. O estudo ocorre a partir de observações e reflexões realizadas durante as pesquisas em desenvolvimento no mestrado em Performances Culturais.

Palavras-chave: Jogos Teatrais ; Viola Spolin; Ensino de Teatro

ABSTRACT:

From the literature related to educational practice research, this article establishes relationships between theater teaching and improvisational methodology of Theater Games proposed by Viola Spolin, taking into account specifically the three main procedures of theater games employed by this author: focus, Instruction and Evaluation, as well as dramatic structure: Who, Where, What. It is understood that such procedures are essential for a more complete development of theater education. The study is from observations and reflections made during research in developing Masters in Cultural Performances.

Key words: Theater Games; Viola Spolin; Teaching Theater

1 Introdução

Os jogos teatrais são uma das principais metodologias do ensino de teatro, sistematizada por Viola Spolin (1906-1994) com base na improvisação. O jogo teatral é ação no aqui e agora, onde cabe aos jogadores se entregarem a experiência de jogar e aprender jogando, vivenciando. É um aprendizado pela experiência. Spolin, considerada por muitos como a avó norte-americana do teatro improvisacional, também foi autora e

diretora de teatro, desenvolvendo a metodologia improvisacional dos Jogos Teatrais, que muito contribuiu com os estudos referentes ao ensino de teatro e às técnicas de formação de ator. Completa Camargo:

Viola Spolin, diretora de teatro e pedagoga, possibilitou com suas reflexões práticas profundas bases para o teatro improvisacional norte-americano. Nele estão impressas as técnicas do cabaret alemão, da *commedia dell'arte*, da atuação brechtiana e de muitos dos conceitos de experiência ativa no trabalho do ator de Stanislavski. Esta sistematização dos Jogos Teatrais contou, além da sua imersão na cultura teatral dos anos sessenta do século passado, com a inspiradora metodologia do jogo elaborada por Neva Boyd (1876–1963), desenvolvida principalmente na Hull House de Chicago, local de agregação social e de atividades de imigrantes pobres que chegavam falando todas as outras línguas para fazer a “América”, carregando seus cantos, histórias, danças, jogos, nos primeiros anos do século XX, refugiados da pobreza, da guerra, da repressão, aquecendo-se na sopa da cultura. (CAMARGO, 2010, p.2)

Os primeiros conceitos referentes aos Jogos Teatrais estabelecidos por Viola Spolin originaram-se do aprendizado que a mesma obteve com sua professora Neva Boyd (1876-1963). Mais tarde, Spolin aprofunda seus estudos acrescentando a eles as várias pesquisas que realizou sobre “as técnicas do *cabaret* alemão, da *commedia dell'arte*, da atuação brechtiana e de muitos dos conceitos de experiência ativa no trabalho do ator de Stanislavski”, como foi apontado por Camargo (2010, p.2), e desta forma, sistematiza enfim, os Jogos Teatrais ao lado de seu filho, o diretor teatral, Paul Sills (1927-2008). Ingrid Dormien Koudela, a principal introdutora dos ensinamentos da atriz pedagoga norte-americana no Brasil, acrescenta:

Viola Spolin é conhecida internacionalmente por sua contribuição metodológica tanto para o ensino do teatro nas escolas e universidades como para a prática da arte cênica, principalmente para o teatro improvisacional (...) cunhou o termo **theater game**, traduzido entre nós como jogo teatral. (KOUDELA, 2010a, p.1)

Como é possível perceber a partir das palavras de Koudela, Viola Spolin obteve um reconhecimento internacional pela grande contribuição que trouxe a partir da sistematização da metodologia improvisacional dos Jogos Teatrais, pois até então, poucos estudos relacionados ao assunto haviam se apresentado com a densidade metodológica e filosófica proposta por Viola Spolin. A maioria dos estudos relacionados aos jogos teatrais traziam apenas uma relação de exercícios para serem aplicados, sem um *corpus* metodológico e/ou filosófico de maior densidade que os envolvesse. Os jogos teatrais dentro do pensamento de Spolin transformam os jogos num processo de experiência, superando a compreensão dos jogos e brincadeiras como um simples processo de atividades, ou de acúmulo sucessivo de atividades, pois se constituem como prática em pensamento, onde teoria e prática se interpenetram.

Viola Spolin, propõe a organização de grande parte dos seus jogos teatrais no formato palco e plateia, onde todos os jogadores devem passar pelas duas posições, ou seja, ora são plateia, ora são jogadores em cena. Esta forma de organização dos jogos teatrais contribui tanto com o desenvolvimento de técnicas teatrais para a formação do

ator, como com a formação de plateia para o teatro, pois o aluno/jogador vivencia o ser ator, e o ser plateia, onde ambos (plateia e palco) possuem função definida no momento do jogo.

O ensino de teatro na escola não está para formar atores profissionais, se o fizer, tanto melhor, porém este não é o objetivo central. O que se pretende é ensinar a arte teatral aos alunos, possibilitando aos mesmos entrarem em contato com o teatro, oferecendo desta forma, ferramentas suficientes para os alunos compreendam, apreciem e comuniquem a arte teatral. Ou seja, como em qualquer outra disciplina comum do currículo escolar, a escola não forma especialistas, mas propicia aos alunos o contato com conteúdos básicos de cada área do conhecimento.

No formato palco/ plateia, considerando-se também, os principais procedimentos dos jogos teatrais sistematizados por Spolin, sendo eles: **Foco, Instrução e Avaliação**, é possível concretizar-se uma proposta de ensino de teatro que abarca alguns dos principais elementos da arte teatral, pois este formato estimula o aluno a vivenciar e dialogar a arte teatral.

2 Desenvolvimento

A partir da análise bibliográfica da obra completa de Viola Spolin traduzida para o português por Ingrid Dormien Koudela¹, sendo tal obra composta por quatro publicações: *Improvisação para o Teatro*, [1963] 2005; *Jogos Teatrais – o fichário de Viola Spolin*, [1975] 2012; *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*, [1985] 2010; *Jogos Teatrais na sala de aula*, [1986] 2010, é possível perceber que Viola Spolin considera o **Foco, Instrução e Avaliação** como os pontos essenciais de todos os jogos teatrais. No primeiro livro de Spolin, *Improvisação para o Teatro*, originalmente intitulado *Improvisation for the Theater*, editado nos Estados Unidos em 1963, e publicado no Brasil em 1979, apesar de Spolin oferecer destaque ao Foco, Instrução e Avaliação, incluindo-os no capítulo que se refere aos procedimentos nas oficinas de trabalho (SPOLIN, 2005, p.17), a autora ainda não utilizava o termo “três essências dos jogos teatrais” para se referir a eles, e nomeava o Foco como ponto de concentração (POC).

A definição “três essências dos jogos teatrais” aparece em suas publicações subsequentes, sendo que a primeira publicação em que utiliza essa definição é no livro *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (SPOLIN, 2012, p. 28), originalmente intitulado *Theater Games file*, editado nos Estados Unidos em 1975, traduzido para o português por Ingrid Dormien Koudela e publicado pela editora perspectiva em 2000. A partir desta publicação Viola Spolin passa a denominar o ponto de concentração como Foco, além de utilizar em todas as suas publicações subsequentes o termo “três essências dos jogos teatrais” para se referir ao Foco, Instrução e Avaliação. Desta forma, podemos considerar esses três pontos como os principais procedimentos dos jogos teatrais.

O **Foco** é apresentado por Spolin, como o ponto de concentração para onde o aluno/jogador deve dirigir toda a sua atenção no momento do jogo. Com a atenção direcionada para determinado ponto, o aluno consegue, com maior facilidade, manter a concentração durante todo o desenvolvimento do jogo, pois sua energia está direcionada.

¹ Eduardo Amos participa junto a Ingrid Koudela da tradução do primeiro livro de Spolin, *Improvisação para o Teatro* e do livro *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*.

Esta preocupação que Spolin traz referente à concentração, tem raízes diretas nas pesquisas que a autora realizou sobre o trabalho de Constantin Stanislavski (1863-1938), pois este último defende a ideia de que o ator deve ter um ponto de atenção no palco e não na plateia, ou seja, a atenção deve estar voltada para o trabalho em cena (o jogo). Elizabeth Reynolds Hapgood (1894-1974), tradutora dos escritos de Stanislavski para o inglês, organizou um livro intitulado *An Actor's Handbook*, publicado em 1963 e traduzido para o português por Jeferson Luiz Camargo em 1989 como *Manual do Ator*. Este livro apresenta aos leitores, em forma de dicionário, os principais ensinamentos de Stanislavski de modo resumido, contendo fragmentos de seus escritos traduzidos pela primeira vez e que não estão presentes nas outras obras deste autor. Stanislavski nesta obra destaca a importância de um ator concentrado em cena, pontuando que “a criatividade é, antes de tudo, a completa concentração de toda a natureza do ator.” (STANISLAVSKI, 1997, p.17). Ou seja, Stanislavski percebe a concentração em cena como fundamental, sendo esta diretamente relacionada com a criatividade. Sem uma verdadeira concentração não é possível um ator criativo.

O que Spolin propõe está vinculado à ideia de Stanislavski, pois a autora sistematiza a metodologia dos Jogos Teatrais com o intuito de treinar atores e alunos/jogadores criativos, por isso estimula a atenção ao Foco durante o desenvolvimento dos jogos teatrais, desta forma, os alunos aprendem a partir da experiência vivida a real importância do Foco e da concentração no momento da ação em cena.

No início do jogo o Foco é determinado pelo professor/orientador, que durante toda a ação auxilia os alunos/jogadores a se manterem no Foco a partir de **Instruções**, que ocorrem simultaneamente ao jogo, ou seja, os alunos não param de jogar para escutarem as Instruções do professor, ao mesmo tempo em que jogam, escutam as Instruções e as executam.

Cada foco determinado da atividade é um problema essencial para o jogo que pode ser solucionado pelos participantes. Nas oficinas, o professor apresentará o foco como parte do jogo, mantendo-se atento a ele ao dar as instruções quando necessário. O foco coloca o jogo em movimento. Todos se tornam parceiros ao convergir para o mesmo problema a partir de diferentes pontos de vista. Através do foco entre todos, dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer. (...) O foco não é o objetivo do jogo. Permanecer com o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar que é então canalizada e escoada através de uma dada estrutura (forma) do jogo para configurar o evento teatral. (SPOLIN, 2010a, p. 32)

Nas primeiras sessões de jogos teatrais realizadas com alguns alunos iniciantes entre 7 e 10 anos, na Escola SESI Planalto, em Goiânia, onde ministrou aulas de teatro desde 2006, foi possível perceber a dificuldade que os mesmos apresentam em se manterem no Foco, pois surge uma necessidade de assistir o colega durante e dentro do jogo, além do riso muitas vezes inevitável. Neste momento, as Instruções do professor/orientador durante a ação surgem como uma forma de auxiliá-los a se perceberem fora do jogo e a estimulá-los a entrarem. A partir das Instruções o professor também pode conduzir os alunos a se tornarem parceiros, como propõe Spolin, pois essa parceria é fundamental. Jogo é socialização, é troca, é parceria para solucionar os problemas encontrados.

Manter os alunos/jogadores no Foco auxilia-os a permanecerem concentrados no que fazer, impedindo que elaborem personagens clichês e que planejem a ação. O Foco ajuda os alunos/jogadores a desenvolverem a ação durante o ato de jogar, na experiência concreta do aqui e agora, sem elaborações prévias.

A **Avaliação** após o jogo também ajuda a mostrar aos alunos a necessidade de permanecerem dentro do Foco durante o jogo, pois o Foco irá auxiliá-los na solução dos problemas que surgem no momento da ação. Ao final de cada jogo, uma Avaliação do mesmo é proposta, uma Avaliação não no sentido de bom ou ruim, mas que vai ao encontro à resposta de se os jogadores conseguiram manter o Foco.

Avaliação não é julgamento. Não é crítica. A avaliação deve nascer do foco, da mesma forma que a instrução. As questões para a avaliação listadas nos jogos são, muitas vezes o restabelecimento do foco. Lidam com o problema que o foco propõe e indagam se o problema foi solucionado. (SPOLIN, 2010a, p.34)

O professor precisa estar atento durante a Avaliação para não deixar que este momento se transforme em um julgamento de melhor ou pior, pois o julgamento só irá prejudicar o desenvolvimento dos alunos/jogadores. É necessário, sempre antes de uma Avaliação, lembrar aos alunos que os mesmos não devem utilizar os termos bom ou ruim, lembra-los também de que devem realizar a Avaliação pontuando se o colega atingiu ou não o Foco, e se não atingiu podem pontuar o que acham que faltou. A auto avaliação também cabe neste momento, o aluno pode falar como se percebeu dentro do jogo, e no que sentiu mais dificuldade. Ao falar, os alunos formulam e refletem a experiência vivida, elaborando o conhecimento.

O momento da Avaliação auxilia os jogadores a perceberem a necessidade de estarem atentos durante a cena (jogo), ou seja, concentrados, com o Foco estabelecido. É durante a Avaliação que percebem o que faltou para atingirem o Foco, e de que forma podem melhorar. A rotina de Avaliação após o jogo leva os alunos a compreenderem o significado de jogar, o que os auxilia na formação crítica enquanto plateia e na construção de uma linguagem cênica própria. Ao perceberem que não é pela racionalização e/ou mecanização de movimentos que se desenvolve uma cena teatral, mas sim pela experiência de fazer, de criar em cena, os jogadores começam a compreender o que realmente é o teatro.

Em um espetáculo teatral e/ou em um jogo teatral, a plateia que tem um conhecimento mínimo sobre a *performance* (jogo/ cena) que assiste, desfruta-a com um sabor diferenciado, pois tem domínio maior sobre os elementos que lhe são apresentados. Uma plateia que não tem o mesmo preparo também irá aproveitar, mas de outra forma, e geralmente a plateia acaba influenciando a *performance* em si, e também é influenciada por ela. O significado da *performance* está tanto no *performer* como no receptor, pois nada tem significado único. Por isso a necessidade de se educar uma plateia a partir da experiência, para conseguirem saborear os temperos das *performances* que assistirão.

Ao avaliar o colega em cena, se o mesmo atingiu ou não o Foco proposto, estamos estimulando os alunos para que tenham poder de argumentação, observação e diálogo artístico, assim como compreensão das técnicas aprendidas. A Avaliação proposta por Viola Spolin está longe da discussão de bom e/ou ruim em arte, e isso é o mais interessante, pois o aluno a partir do Foco pré-estabelecido pelo professor no início do jogo, começa a observar sutilezas das cenas que estão em jogo, e passa a ver o que

antes não conseguia, inicia-se assim uma educação e construção do olhar para a arte teatral. Além de perceber e dialogar suas impressões enquanto plateia, o aluno/jogador aprende a partir da Avaliação dos outros colegas o que ele precisa intensificar na hora em que estiver em cena (no jogo), durante a sua *performance*. Ou seja, o aluno aprende na vivência, na observação do outro e na reflexão de todo o processo.

Segundo Anísio Teixeira (1900-1971), grande educador e escritor brasileiro, a significação de uma experiência se torna grande “quando se completa com o elemento de percepção, de análise, de pesquisa, levando-nos à aquisição de “conhecimentos”, que nos fazem mais aptos para dirigi-la, em novos casos, ou para dirigir novas experiências.” (TEIXEIRA, 2010, p.36). É exatamente isto que a Avaliação nos jogos teatrais propostos por Viola Spolin estimula, ou seja, a reflexão, percepção, análise e pesquisa, levando ao conhecimento teatral.

O jogo pelo jogo, sem reflexão, percepção, análise e pesquisa, não se justifica, pois não leva os alunos/jogadores ao lugar do conhecimento, apenas deixa-os na experiência do fazer pelo fazer. Mas quando exploramos cada etapa do jogo, incluindo o momento da Avaliação, o aluno começa a refletir sobre a experiência vivenciada, e somente com a reflexão, e percepção do que acabou de fazer consegue investir em novas pesquisas teatrais nos jogos futuros, com o intuito de crescer dentro da *performance* do jogo.

Anísio Teixeira acrescenta que: “A experiência educativa é, pois, essa experiência inteligente, em que participa o pensamento, através do qual se vêm a perceber relações e continuidades antes não percebidas.” (TEIXEIRA, 2010, p.37). É o que acontece a partir da Avaliação nos jogos teatrais, e é assim que ocorre o ensino de teatro, ou seja, a formação do conhecimento teatral a partir de uma experiência prática, vivenciada no aqui e agora, e a reflexão desta experiência, que contribuirá para as experiências futuras, formando a teia do conhecimento, onde um conhecimento está inter-relacionado ao outro.

A Instrução durante a realização do jogo teatral também contribui muito com a *práxis* (ação - reflexão – ação) no momento do jogo, pois é a Instrução do professor orientador que auxiliará o aluno/jogador a permanecer no Foco durante o jogo. A Instrução gera uma parceria entre professor e aluno, e esta parceria durante os jogos é essencial para o bom andamento do trabalho. O filósofo e educador americano John Dewey (1859-1952) enfatiza a importância da relação mais próxima entre professor e aluno, que Spolin também propõe. Segundo Dewey quando a educação se funda “na experiência e a experiência educativa é concebida como um processo social, a situação muda radicalmente. O professor perde a posição de chefe ou ditador, acima e fora do grupo, para se fazer o líder das atividades do grupo.” (DEWEY, 1971, p. 55). Spolin enfatiza em todas as suas publicações a importância da presença do adulto durante a realização dos jogos, pois é o adulto quem vai conduzir os jogos a partir das Instruções.

A instrução deve conduzir o processo teatral, libertando pensamentos e emoções ocultas, sem interromper diálogo e ação. A instrução permite que o professor tenha a oportunidade de participar do jogo. Jogos teatrais não são lições! Ninguém sabe o que vai acontecer! (...) A instrução busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores... (SPOLIN, 2012, p. 30-31)

Dewey afirma que “toda experiência é em última análise social, isto é, envolve contato e comunicação. O adulto deve exercer a sabedoria que sua própria experiência

mais ampla lhe dá, sem com isto impor um controle externo.” (DEWEY,1971, p.30). Ao relacionar esta afirmação de Dewey com as publicações de Spolin, é possível perceber que os jogos teatrais envolvem contato e comunicação, primeiro porque o jogo teatral nunca é realizado sozinho, mesmo quando temos apenas um jogador na área de jogo (palco), temos os outros jogadores na plateia e o adulto auxiliando durante a ação (Instrução), então, ao mesmo tempo em que o jogo comunica, estabelece o contato com o outro. Segundo, o jogo sempre tenta comunicar algo, é o que Spolin vai chamar de “mostrar” em oposição ao “contar”, o jogador em estado de jogo sempre está com um Foco pré-estabelecido que deve ser mantido durante o jogo. Spolin define o “mostrar”, como:

Fisicalizar objetos, envolvimento e relacionamentos, em oposição a verbalizar (contar); experiência espontânea; o ator traz sua criação ou invenção para o universo fenomenal, mostrando-o; fisicalizar (...) Fisicalizar é mostrar e não contar; a manifestação física de uma comunicação; a expressão física de uma atitude; usar a si mesmo para colocar um objeto em movimento; dar vida ao objeto; “Fisicalize este sentimento! Fisicalize este relacionamento! Fisicalize esta máquina de fliperama, este papagaio de papel, este peixe, este objeto, este gosto etc.!”; representar é contar, fisicalizar é mostrar; uma maneira visível de fazer uma comunicação subjetiva. (SPOLIN, 2005, p.340, 343)

Fisicalizar na visão de Viola Spolin é transformar em concreto o imaginário, é transpor para o corpo o que está no campo subjetivo. Ao exercitar a fisicalização em cena os alunos/jogadores trabalham a realidade cênica da *performance*, e descobrem a capacidade expressiva de seus corpos, sem a utilização de qualquer adereço de apoio (figurino, elemento cênico etc). Joaquim Gama, professor universitário de teatro da Universidade de Sorocaba – UNISO/SP completa: “A partir do instrumento físico, o aluno-ator transforma a imaginação simbólica em material básico da linguagem teatral.” (GAMA, 2010, p. 4)

Spolin utiliza as Instruções durante a realização dos jogos, como: “Fisicalize este sentimento!”. Esse papel de instruir é função assumida pelo adulto experiente, este deve perceber em que direção segue a experiência do mais jovem. Spolin tem o cuidado de deixar claro que a Instrução durante a realização dos jogos não é, e nem pode ser uma forma de controle externo, mas apenas um auxílio para a condução do jogo.

(Instrução) Um auxílio dado pelo professor-diretor ao aluno-ator² durante a solução do problema, para ajudá-lo a manter o foco; uma maneira de dar ao aluno-estar identidade dentro do ambiente teatral; uma mensagem ao todo orgânico; um auxílio para ajudar o aluno-ator a funcionar como um todo orgânico. (SPOLIN, 2005, p. 341. Parênteses meu.)

Anísio Teixeira pontua que “instrução e educação não são os resultados externos da experiência, mas a própria experiência reconstruída e reorganizada mentalmente no curso de sua elaboração.” (TEIXEIRA, 2010, p. 38). E continua:

² Em suas últimas publicações, Viola Spolin já não utilizava mais o termo aluno-ator, mas sim aluno-jogador, por compreender que os jogos teatrais são direcionados tanto para atores, como para não-atores.

A atividade educativa deve ser sempre entendida como uma libertação de forças e tendências e impulsos existentes no indivíduo, e por ele mesmo trabalhados e exercitados, e, portanto, dirigidos, porque sem direção eles não se poderiam exercitar. Em geral, o próprio estímulo traz já um elemento de direção e de orientação da atividade. Não somente excita e provoca a atividade orgânica, como a encaminha para determinada “resposta”. Existe entre o estímulo e o órgão estimulado uma correspondência, pela qual aquele fornece a condição para que este preencha a sua função. (TEIXEIRA, 2010, p. 47)

Ao sugerir a Instrução nos jogos teatrais, Viola Spolin, pretende exatamente estimular a libertação de forças, tendências e impulsos existentes no indivíduo, auxiliando os alunos/jogadores a exercitarem e trabalharem esses impulsos, tendências e forças na arte teatral. Sem um direcionamento externo, corre-se o risco desses impulsos, tendências e forças, não serem aproveitados para o exercício, de forma que o aprendizado e o conhecimento teatral ocorreriam de maneira muito falha, sem direção.

A reciprocidade entre aluno/jogador e professor/orientador é necessária, um depende do outro para o bom andamento do jogo e para a efetivação de um conhecimento teatral a partir da experiência de jogar. A orientação ajuda o aluno/jogador a se perceber no jogo, o estimula a tentar novas possibilidades e desta forma a se conhecer melhor em jogo, na experiência concreta do aqui e agora, ocorrendo assim um crescimento pessoal do aluno/jogador.

A partir da leitura de Dewey, Teixeira (2010, p. 51,52) pontua algumas condições onde se opera o crescimento do conhecimento do indivíduo. Para Teixeira, existem três elementos principais onde o crescimento se opera, sendo eles: imaturidade, dependência e plasticidade. Farei aqui uma breve relação entre esses conceitos apontados por Teixeira e os três principais procedimentos dos jogos teatrais apontados por Spolin (Foco, Instrução e Avaliação), a fim de perceber como se opera o crescimento nos jogos teatrais propostos por Viola Spolin.

Quando o jogador se permite jogar, é possível pressupor que o mesmo está aberto a novas possibilidades, e quando o mesmo se esforça para manter-se no Foco do jogo, fica claro o esforço para obter o poder, força de crescimento e desenvolvimento, além do esforço para alcançar a capacidade de construir utilizando o presente, o que se remete diretamente ao conceito de imaturidade abordado por Teixeira.

Durante o jogo existe o envolvimento dos jogadores da plateia, dos jogadores do palco e do professor/orientador, ou seja, todos estão envolvidos na ação de jogar, o que podemos considerar como dependência, segundo Teixeira. Essa dependência seria o poder com os outros. Neste momento é exercitada a capacidade social, capacidade de vibrar simpaticamente com os semelhantes, capacidade de entrar em relações, de associar-se, de viver em comum, todas estas características são apontadas por Teixeira como pertencentes à dependência.

No momento da Avaliação, temos a plasticidade sendo exercitada, pois além de refletirem sobre o jogo que acabaram de realizar, os alunos/jogadores escutam as percepções dos colegas e a partir desta Avaliação recolhem material para auxiliá-los nos jogos futuros, é um momento em que o aluno/jogador se permite refletir para mudar algumas atitudes em jogo. É o momento de exercitar, como pontua Teixeira, “a capacidade de aprender a modificar os próprios atos, em vista dos resultados de experiências anteriores, desenvolvendo disposições, hábitos e modos de agir.” (TEIXEIRA, 2010, p. 52).

Dentro do desenvolvimento do jogo, trabalhando as três essências dos jogos teatrais (Foco, Instrução e Avaliação), Spolin propõe ainda o trabalho com a estrutura dramática (Quem/ Onde/ O Quê):

Os jogos são baseados em problemas a serem solucionados. O problema é o objeto do jogo que proporciona o foco. As regras do jogo teatral incluem a estrutura dramática (Onde/ Quem/ O Que) e o foco, mais o acordo de grupo. Para ajudar os jogadores a alcançar uma solução focalizada para o problema, Spolin sugere o princípio da instrução, por meio do qual o jogador é encorajado a manter a atenção no foco. Dessa forma, o jogo é estruturado através de uma intervenção pedagógica na qual o coordenador/professor e o aluno/atuante se tornam parceiros de um projeto artístico. (KOUDELA in SPOLIN, 2010a, p. 22)

A estrutura dramática dos jogos teatrais de Viola Spolin faz parte das regras do jogo, e se refere basicamente a três elementos: **Quem (personagem/relacionamento); Onde (ambiente/cenário); e O Quê (ação/atividade)**. Spolin prefere utilizar essas denominações (quem/onde/o quê) para ampliar a significação dos termos personagem, cenário e ação de cena, os quais ela considera limitados e engessados para o desenvolvimento da situação teatral e para as discussões entre os jogadores. Spolin define cada um desses três elementos como:

Onde- Objetos físicos existentes dentro do ambiente de uma cena ou atividade; o ambiente imediato; o ambiente geral; o ambiente mais amplo (além de); parte da estrutura;

O quê- Uma atividade mútua entre os atores, existindo dentro do Onde; uma razão para estar em determinado lugar; “O que você está fazendo aí?”; parte da estrutura.

Quem- As pessoas dentro do Onde; “quem é você?”; “Qual é o seu relacionamento?”; parte da estrutura. (SPOLIN, 2005 [1963], p. 344, 346)

Estes três elementos são assinalados por Spolin como parte da estrutura geral do jogo, isto também se evidencia ao observarmos cada jogo proposto pela autora. Spolin afirma: “Onde, Quem e O Quê são o campo (estrutura) no qual o jogo acontece” (SPOLIN, 2012 [1975], p. 48), de modo que estes três elementos podem ser trabalhados separadamente, ou de forma integrada. Existem jogos propostos por Spolin que trabalham o **Quem, Onde e O Quê** separadamente e também jogos que os trabalha integradamente. Assim, é importante levar os alunos/jogadores a compreenderem a existência destes elementos, pois ao compreenderem cada um deles, terão facilidade em desenvolver os jogos futuros e em solucionar os problemas de cena. Em uma estrutura de teatro tradicional, teremos sempre estes três elementos estabelecidos, sendo: **Onde** (onde se passa essa cena?); **Quem** (quem são as personagens que participam dessa cena?); **O quê** (o que essas personagens fazem neste lugar; ação dramática). É necessário se faz compreender essa estrutura tradicional, até mesmo para desconstruí-la a fim de criar novas possibilidades.

Os jogos relacionados ao **Onde** são destinados a levar os alunos/jogadores a trabalharem com o espaço, denominado por Spolin de “três áreas” com delimitação em três ambientes: imediato, geral e amplo.

O espaço imediato é a área mais próxima de nós; a mesa onde comemos, com os talheres o prato, a comida, o cinzeiro etc. O espaço geral é a área na qual a mesa está localizada: a sala de jantar, o restaurante etc., com suas portas, janelas e outros detalhes. O espaço amplo é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu etc. (SPOLIN, 2005, p. 81)

O Onde pode ser mostrado pelos jogadores sem qualquer ajuda de objetos concretos, os jogadores, geralmente, se utilizam apenas de objetos imaginários, da substância do espaço para, através da ação corporal, mostrar o onde em que se encontram. Para tanto, podem utilizar-se de elementos do espaço imediato, geral ou amplo. Spolin (2010a, p. 123) aconselha que antes de se apresentar os jogos do “Onde”, é preciso realizar um debate com o grupo e indagar sobre quais as características que definem um onde. Tal discussão aproxima os alunos/jogadores da experiência prática da vida cotidiana com a experiência do jogo, levando-os a perceberem que a caracterização do onde tem a ver com a cultura com a qual estão inseridos, e que os elementos da vida diária podem fazer parte do jogo para a caracterização do onde.

O Quem, Onde e O Quê, propostos por Spolin, partem da ação física para a caracterização de cada um desses elementos, e não da verbalização. Mais uma vez é o que Viola Spolin caracteriza como “mostrar” e “fiscalizar” e não “contar” o jogo que está sendo desenvolvido. Através de características corporais, o Quem pode ser mostrado pelos jogadores em cena. Spolin apresenta jogos que trabalham várias expressões corporais, auxiliando os jogadores a construírem uma disponibilidade física grande para mostrar diversos personagens através da ação corporal. O cotidiano também é sempre relacionado com os jogos, de forma a levar o aluno/jogador a um aprendizado orgânico, pois muito do que ele faz durante a execução do jogo advém de sua vida cotidiana, já viu, ouviu, ou vivenciou.

A vida cotidiana pode se tornar um modelo do jogo teatral porque o aluno/jogador pode trabalhar com questões da sua realidade criticamente, se expressando de modo que não se expressaria na realidade cotidiana, isto não como terapia, mas sim de forma crítica, trabalhando a relação entre individual e coletivo. No jogo teatral, o aluno/jogador consegue também, através das Instruções e do Foco, desenvolver atitudes corporais que no cotidiano são desenvolvidas mecanicamente, e no jogo passam a ser desenvolvidas mais cuidadosa e perceptivamente. Deste modo, temos a ampliação da visão dos alunos/jogadores tanto das suas ações sensório/corporais, como a ampliação da percepção do mundo a sua volta. Koudela afirma que “a interação no jogo leva a uma multiplicidade de imagens e associações, que são experimentadas corporalmente, através da linguagem gestual.” (KOUDELA, 2010b [1996], p. 119). Esta multiplicidade de imagens e associações é a memória em ato, a qual, muitas vezes, resulta de experiências cotidianas, que ao serem trabalhadas no jogo, na experiência presente, são reelaboradas e passam pelo processo de simbolização, se tornando uma nova forma de expressão, uma expressão artística.

Sobre o **Quem** (personagem), Spolin faz uma ressalva de que o personagem somente deve ser trabalhado após os jogadores já conseguirem lidar com o Foco do jogo facilmente, bem como com a solução de problema do mesmo, além de já estarem totalmente em contato uns com os outros.

O personagem é intrínseco a tudo o que fazemos no palco. Desde a primeira aula de atuação aparece constantemente em nosso trabalho. O

personagem só pode crescer a partir do relacionamento pessoal com o conjunto da vida cênica. Se o ator deve realmente fazer seu papel, o personagem não pode ser dado como um exercício intelectual, independente deste movimento. (SPOLIN, 2005, p. 229)

A construção da personagem surge naturalmente enquanto se joga, e somente depois que os jogadores conseguirem domínio das regras básicas do jogo, ou seja, se manterem no Foco, solucionar os problemas propostos e se relacionarem com o grupo, é que os elementos dramáticos devem ser aprofundados, senão corre-se o risco de levar os jogadores a construção de personagens mecânicos e clichês.

A apresentação do Quem, Onde e O Quê é proposta por Spolin (2010a, p. 126) na forma de indagações que levam os jogadores a refletirem sobre o motivo da utilização de cada um desses elementos durante o jogo. Spolin propõe que o professor/orientador provoque os alunos/jogadores a refletirem, por exemplo, sobre o “O quê”, levando-os a se questionarem acerca do que os fazem manipular determinados objetos desta ou daquela forma, o que os levam a agirem desta ou daquela forma em determinados ambientes. Os jogos teatrais também induzem os jogadores a perceberem detalhadamente as ações cotidianas desenvolvidas mecanicamente. Quando essas ações, antes mecânicas, eram executadas, não se percebia a riqueza das mesmas, contudo após um jogo de percepção de tais ações, os detalhes são retidos na memória e a expressão corporal é enriquecida para o jogo.

3 Considerações Finais

Para Spolin, o “todo” do jogo, ou seja, o jogo enquanto *performance*, o jogo completo, como experiência significativa, trabalha todos os elementos intrinsecamente: Quem, Onde, O quê, além do Foco, Instrução e Avaliação. Porém ao se iniciar o ensino de teatro utilizando a metodologia dos jogos teatrais proposta por Viola Spolin, é imprescindível conhecê-la, para não aplicá-la de modo equivocado.

A Instrução e Avaliação estão diretamente relacionadas ao Foco estabelecido antes de iniciar o jogo, sendo, portanto, o Foco, o fio condutor do jogo teatral, que depende diretamente da Avaliação e da Instrução para efetivar sua relevância. O ensino de teatro, conforme proposto, parte da experiência de vida dos alunos/jogadores e tal metodologia é possível de ser aplicada em qualquer jogo teatral, proposto ou não por Viola Spolin.

As improvisações propostas por Viola Spolin nos jogos teatrais, têm como suporte a experiência individual do jogador e a experiência do grupo no aqui e agora, no momento presente. Spolin, ao optar por não utilizar termos técnicos teatrais durante a realização dos jogos, mas sim utilizar expressões mais próximas da vida cotidiana dos jogadores, instiga o aluno/jogador a compreender o que é necessário realizar para melhorar seu desempenho no jogo de forma mais clara. A autora, sem se preocupar em teorizar conceitos, leva os jogadores à experiência teatral, ou seja, os alunos/jogadores aprendem teatro jogando, na experiência real do aqui e agora. O jogo teatral é a experiência completa de jogar, enquanto arte e enquanto vivência.

Uma proposta de ensino/aprendizagem na qual teoria e prática são indissociáveis faz com que o aluno reflita sobre a experiência, já que este tem a percepção estimulada a todo tempo, e é esta percepção da experiência que o auxiliará em seu aprendizado, o qual se torna parte da vida deste aluno, além de se tornar um aprendizado divertido.

4 Referências:

CAMARGO, Robson Corrêa. **O Jogo Teatral e sua Fortuna Crítica...** . Revista Fênix. vol.7, Ano VII nº 1. jan./fev./mar./abril 2010.

DEWEY, John. **Experiência e Educação**. 15ª edição. Tradução de Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.

_____. **Arte como Experiência**. Tradução: Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, [1934] 2010.

GAMA, Joaquim. **A Fisicalização no Sistema de Jogos Teatrais**. Revista Fênix. vol.7, Ano VII nº 1. jan./fev./mar./abril 2010.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Apresentação do Dossiê Jogos Teatrais no Brasil: 30 anos**. Revista Fênix. vol.7, Ano VII nº 1. jan./fev./mar./abril 2010a.

_____. **Texto e Jogo**. São Paulo: Perspectiva, [1996] 2010b.

LIGIÉRO, Zeca. **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro: editora Mauad X, 2012.

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

_____. **Jogos Teatrais na sala de aula**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010a.

_____. **O Jogo Teatral no Livro do Diretor**. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo Amos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010b.

_____. **Jogos Teatrais – o fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2012.

STANISLAVSKI, Constantin. **Manual do Ator**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

TEIXEIRA, Anísio; WESTBROOK, Robert B. **John Dewey**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.