

EXPERIÊNCIA, JOGOS TEATRAIS E PERFORMANCE: Aspectos Visíveis e Aspectos Não-Visíveis

Karine Ramaldes Vieira*
Pesquisadora Mestranda
Escola de Música e Artes Cênicas
Universidade Federal de Goiás

RESUMO: O presente trabalho se propõe a relacionar as cinco etapas da estrutura processual da experiência viva (Erlebnis), proposta por Wilhelm Dilthey (1833-1911) e analisada por Victor Turner (1920-1983), dialogando com os jogos teatrais propostos por Viola Spolin (1906-1994) a fim de perceber os aspectos não visíveis a um primeiro momento, mas presentes na performance do jogo teatral. Segundo a estrutura analisada por Victor Turner, a experiência viva ocorre a partir das seguintes etapas: 1) percepção; 2) imagens de experiências do passado; 3) emoções associadas aos eventos do passado; 4) o passado articula-se ao presente numa “relação musical”; e 5) a experiência se completa através de uma forma de “expressão”. Os jogos teatrais, propostos por Viola Spolin tem como fundamento a ação improvisada, baseada basicamente em três procedimentos principais: Foco, Instrução e Avaliação. É um aprendizado pela experiência. Considerando o jogo teatral como performance, é possível estabelecer a relação entre ele e as cinco etapas da estrutura processual da experiência viva, percebendo como a performance do jogo está repleta de aspectos não visíveis, porém fundamentais para a expressão final do jogo.

Palavras-chave: Viola Spolin; Victor Turner; Experiência; Jogos Teatrais.

ABSTRACT: This paper intended to relate the five stages of the procedural structure of the living experience (Erlebnis), proposed by Wilhelm Dilthey (1833-1911) and analyzed by Victor Turner (1920-1983), dialoguing with theater games proposed by Viola Spolin (1906-1994) to perceive aspects not visible at first, but present in the theater game performance. According to the structure analyzed by Victor Turner, the living experience occurs from the following stages: 1) perception; 2) images from past experiences; 3) emotions associated with the events of the past; 4) articulates the past to the present in a “musical relationship”; and 5) the experiment is completed by a form of “expression”. Theater games, proposed by Viola Spolin is based on the improvised action, essentially based on three major procedures: Focus, Instruction and Assessment. It is a learning by experience. Considering the theater game as performance, it is possible to establish the relationship between him and the five steps of the procedural structure of the living experience, realizing how the game’s performance is full of, but critical to the final expression of the game not visible aspects.

Keywords: Viola Spolin; Victor Turner; Experience; Theater Games.

John Cowart Dawsey, professor de antropologia social da Universidade de São Paulo (USP), em seu trabalho intitulado “Sismologia da Performance: Ritual, Drama e Play” (2007) realiza uma discussão referente aos ruídos presentes em várias performances artísticas e/ou culturais, ruídos estes, que seriam aspectos não visíveis a um primeiro momento, mas presentes nas performances. Estes ruídos apontados por Dawsey são perceptíveis apenas a partir de uma análise mais específica. A partir desta discussão, é possível ampliar esta propositura e perceber que as experiências que vivenciamos ao longo de nossas vidas também estão repletas de ruídos, ou seja, informações, aspectos que não estão evidentes, que estão adormecidos e/ou obscuros para a nossa consciência objetiva, estão presentes na memória, mas não estão latentes. Dawsey (2007, p.4) afirma precisamente: “Através do processo de performance, o contido ou suprimido revela-se”. E acrescenta:

Citando Dilthey, Turner descreve cinco “momentos” que constituem a estrutura processual de cada *erlebnis*, ou experiência viva: 1) algo acontece ao nível da percepção (sendo que a dor ou o prazer podem ser sentidos de forma mais intensa do que comportamentos repetitivos ou de rotina); 2) imagens de experiências do passado são evocadas e delineadas – de forma aguda; 3) emoções associadas aos eventos do passado são revividas; 4) o passado articula-se ao presente numa “relação musical” (conforme a analogia de Dilthey), tornando possível a descoberta e construção de significado; e 5) a experiência se completa através de uma forma de “expressão”. Performance – termo que deriva do francês antigo *parfournir*, “completar” ou “realizar inteiramente” – refere-se, justamente, ao momento da expressão. A performance completa uma experiência. (DAWSEY, 2007, p.4)

Segundo a estrutura proposta por Wilhelm Dilthey (1833-1911) e analisada por Victor Turner (1920- 1983), em seu livro “From Ritual to Theatre- The Human Seriousness

of Play” (1982, p.13-14), a experiência viva ocorre a partir das cinco etapas apontadas acima, culminando em uma forma de expressão (performance), sendo assim, algo acontece ao nível da percepção, ou seja, a partir da interação do indivíduo com o meio/objeto sensações são causadas e vivenciadas, e algumas dessas sensações se transformam em percepções. As imagens de experiências do passado são evocadas e delineadas. As emoções do passado (memórias) são revividas no presente, então, passado e presente são articulados de forma harmônica, onde não se pode mais distinguir o que faz parte da experiência passada e o que faz parte da experiência presente, portanto os aspectos das experiências passadas que estão na experiência presente são aspectos não visíveis. Essa articulação entre experiência passada e experiência presente resulta em uma nova experiência, o novo aparece, passando pelo processo de simbolização e resultando em uma forma de expressão, a performance em si. A performance, neste caso, surge como uma organização da experiência vivenciada. Como é possível perceber a partir das reflexões de Turner, as experiências presentes sempre estão associadas às experiências passadas, em uma relação dialógica, onde essas experiências formam uma grande teia de relações, umas interligadas às outras, portanto toda experiência está carregada de aspectos não visíveis. As experiências, de forma esquemática, se constroem do seguinte modo:

Experiência = sensações → percepção → memória → simbolização → expressão

Ou seja, a partir das experiências vividas, sensações são causadas no indivíduo, algumas dessas sensações são elaboradas em percepções, percepções estas que são retidas na memória, essas memórias também recorrem a memórias de experiências passadas, que se articulam com a experiência presente, então, o novo material

começa a se organizar em formas simbólicas, por sua vez, as formas simbólicas organizadas se transformam em uma expressão.

É necessário aprofundar esta relação apresentada relacionando-a com a metodologia improvisacional dos jogos teatrais conforme proposta por Viola Spolin (1906-1994) e introduzir nesta os cinco momentos que constituem a estrutura processual da experiência viva. Para tanto, é necessário esclarecer que os jogos teatrais são uma das principais metodologias do ensino do teatro, sistematizada por Viola Spolin, tendo como fundamento a improvisação. O jogo teatral (performance) é ação no aqui e agora, no presente, teatro presente, onde se propõe 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, durante os anos de 1946 à 1986, desenvolvendo uma metodologia improvisacional de Jogos Teatrais, que muito contribuiu com a pedagogia do teatro e as técnicas de formação e aprofundamento do trabalho do ator. Spolin propõe a organização dos jogos teatrais no formato palco/ plateia, onde todos os jogadores devem passar pelas duas posições, ou seja, ora são plateia (observadores), ora são jogadores em cena (atuantes). Neste formato, considera-se também os principais procedimentos dos jogos teatrais sistematizados por Spolin, sendo eles: Foco, Instrução e Avaliação. Deste modo, é possível concretizar uma proposta de ensino de teatro que abarque alguns dos principais elementos da arte teatral, pois esta organização estimula o educando a vivenciar e dialogar a arte teatral.

O foco é apresentado por Spolin, como o ponto de concentração para onde o educando/jogador deve dirigir toda a sua atenção no

momento do jogo, da performance em si. Com a atenção direcionada para determinado ponto, o educando consegue, com maior facilidade, manter a concentração durante todo o desenvolvimento do jogo, pois sua energia está direcionada. O estabelecimento do foco estimula a percepção, ou seja, a atenção na experiência presente. Esta atenção voltada para o ato presente conduz o jogador a recorrer as experiências passadas para articulá-las ao fato presente, levando-o a uma recriação, consequentemente o jogador vivencia o ato criativo, pois ao articular experiências passadas com experiências presentes o jogador está criando uma nova experiência, portanto o estabelecimento do foco no momento do jogo é um estímulo ao ato criativo.

No início do jogo o foco é determinado pelo professor/orientador, que durante toda a ação auxilia os jogadores a se manterem no foco a partir de instruções, que ocorrem simultaneamente ao jogo, ou seja, os jogadores não param de jogar para escutarem as instruções do professor, ao mesmo tempo em que jogam, escutam as instruções e as executam. Spolin não utiliza termos técnicos teatrais durante a realização dos jogos, mas no lugar destes, utiliza expressões mais próximas da vida cotidiana dos jogadores, denominada por ela de “instruções”. Tais instruções levam o educando/jogador a compreender o que é necessário realizar para melhorar seu desempenho no jogo. A autora sem se preocupar em teorizar conceitos leva os jogadores à experiência teatral reflexiva. As instruções propostas por Spolin, estão diretamente relacionadas ao foco do jogo, por isso o professor surge durante os jogos como um parceiro da atividade, auxiliando os jogadores a se manterem no foco, e auxiliando-os a manterem uma percepção atenta. É a partir da percepção que uma experiência se tornará significativa, e conduzirá ao conhecimento. Uma vivência mecânica, sem percepção dos fatos não chega a ser uma experiência, pois o indivíduo não consegue captar nada do que está vivenciando.

Perceber a experiência no momento em que ela ocorre é tomar consciência da experiência, e as instruções do professor no momento dos jogos são fundamentais para intensificar essas percepções.

Após o jogo temos o momento da avaliação, onde temos a plasticidade sendo exercitada, pois além de refletirem sobre o jogo que acabaram de realizar, os educandos/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 educando/jogador se permite refletir para mudar algumas atitudes em jogo, e podem reter na memória as experiências que acabaram de vivenciar. É o momento de exercitar, como pontua Anísio Teixeira (1900-1971), educador e escritor brasileiro: “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)

Como é possível perceber 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.

Relacionando os cinco momentos da estrutura processual da experiência viva (erlebnis), proposta por Dilthey e analisada por Turner, com a estrutura dos jogos teatrais proposta por Spolin temos:

1) Algo acontece ao nível da percepção: (sensações/ percepções) O jogo teatral é proposto, performance em ato. Várias sensações são provocadas e surgem no momento do jogo. O jogador se entrega ao ato de jogar mantendo a percepção atenta a partir do foco pré-determinado, para tanto é estimulado pelo professor/orientador a partir das

instruções;

2) Imagens de experiências do passado são evocadas e delineadas: (memória) O educando/jogador durante a realização do jogo teatral evoca experiências já vividas para tentar solucionar o problema proposto pelo jogo, isso ocorre de forma orgânica, não reflexiva, pois as experiências passadas estão presentes em nosso inconsciente e são evocadas inconscientemente sempre que necessitamos delas. Portanto as experiências passadas surgem como aspectos não visíveis, mas presentes na formulação da nova experiência. Quanto mais experiente em jogar o jogador for, mais possibilidades de solucionar o problema ele terá, pois consequentemente mais experiências do passado ele terá para evocar. Memória em ato, memória corporal.

3) Emoções associadas aos eventos do passado são revividas: (memória) As sensações, ou ruídos das sensações, vivenciadas no passado são revividas ao se evocar tais experiências, sensações retomadas e utilizadas como acúmulo para auxiliar a experiência presente, no caso, o jogo vivenciado no aqui e agora (improvisação). Aqui também temos mais uma vez os aspectos não visíveis sendo evocados pelos jogadores, pois as sensações do passado aparecem no presente em forma de recriação, e também de forma orgânica, pois apesar de se evocar as mesmas sensações, elas são experienciadas de forma diferente, pois estão sendo articuladas com um novo material.

4) O passado articula-se ao presente em uma relação musical: (simbolização) A experiência passada e a

experiência presente se completam uma na outra de forma harmônica e dinâmica, e só por isso, o conhecimento é capaz de avançar, não se tornando repetitivo e/ou estagnado, pois as experiências estão sempre em movimento. No jogo teatral, cada jogo é uma nova experiência, pois mesmo que se repita um jogo, novas formas de solucionar o problema surgem na improvisação. Processos de simbolização da nova experiência começam a ser delineados. Se o jogo é jogado no aqui, agora (hic et nunc) ele resta como “ruído” na memória física e mental.

5) A experiência se completa através de uma forma de “expressão”:

(expressão) No momento do jogo teatral, os alunos/jogadores propõem na prática improvisada a solução para os problemas apresentados através do jogo vivenciado no ato, e executam a ação, dramática, do drama enquanto ação, pois em sua origem grega drama significa ação (δρᾶμα). Essa ação em drama completa, vivenciada, do jogo teatral até sua solução do problema é a forma de “expressão”. Improvisação enquanto ação, o jogo teatral é a experiência completa de jogar, enquanto arte e enquanto vivência, portanto uma performance.

Compreendendo que uma experiência só se completa com outra experiência, é possível perceber que nem todos os aspectos vivenciados nas experiências se fixam no plano consciente do ser humano, ou seja, estão presentes em nosso eu orgânico mas não são perceptíveis. Estes aspectos presentes, porém, adormecidos, e por isso, os considero como ruídos, muitas vezes, só vem a tona a partir do contato com uma nova experiência, que está carregada de novos ruídos, que se despertarão com outras novas experiências. Assim se forma um ciclo infinito,

pois o ser humano se forma e se transforma a partir das experiências desde o nascimento até a morte, são as experiências do passado sendo articuladas as experiências do presente sucessivamente.

Como é possível perceber, os jogos teatrais propostos por Viola Spolin estão alicerçados na experiência, que quando completa, ou seja, enquanto experiência viva, se transformam em forma de “expressão”, em uma performance. Sendo que essa forma final, a performance do jogo, é o aspecto visível, de todo o processo. O jogo teatral é a experiência completa de jogar, enquanto arte e enquanto vivência.

* KARINE RAMALDES VIEIRA é mestranda em *Performances Culturais*, pela Universidade Federal de Goiás (UFG), sob orientação do Prof. Dr. Robson Corrêa de Camargo. Tem especialização em *Arte e Educação*, pela Faculdade do Noroeste de Minas (FINOM) e é licenciada em *Artes Cênicas* pela Escola de Música e Artes Cênicas (EMAC) da Universidade Federal de Goiás (UFG). É professora da Rede Estadual de Educação de Goiás, atuando na *Escola SESI Planalto*, e professora da Rede Municipal de Educação de Goiânia, atuando na Divisão de Estudos e Projetos da Secretaria Municipal de Educação de Goiânia.

REFERÊNCIAS

DAWSEY, John C. Sismologia da Performance: Ritual, Drama e Play. Revista de Antropologia. USP. 2007, V.50 n° 2.

SPOLIN, Viola. Improvisação para o Teatro. 5ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.

_____. Jogos Teatrais na sala de aula. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010.

TEIXEIRA, Anísio; WESTBROOK, Robert B. John Dewey. Coleção educadores MEC, Fundação Joaquim Nabuco, Recife-PE: Editora Massangana, 2010.

TURNER, Victor. From ritual to theatre: the human seriousness of play. New York: PAJ Publications, 1982.