

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE ARTES

ARTES CÊNICAS

João Victor Morgado Clerot

**A metodologia de Keith Johnstone e sua aplicação no ensino de
Teatro: Minhas Experiências**

Brasília, 2011

João Victor Morgado Clerot

**A metodologia de Keith Johnstone e sua aplicação no ensino de
Teatro: Minhas Experiências**

Trabalho de conclusão do curso de Artes Cênicas, habilitação em Licenciatura do Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientadora: Professora Mestra Fabiana Marroni

Brasília

2011

João Victor Morgado Clerot

A metodologia de Keith Johnstone e sua aplicação no ensino de Teatro: Minhas Experiências

Trabalho de conclusão de curso aprovado, apresentado a UnB – Universidade de Brasília, no Instituto de Artes/CEN como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Artes Cênicas, como nota final igual a _____ sob a orientação da professora Mestra Fabiana Marroni e Co-orientação da professora Doutora Monica Mello.

Brasília, _____ de dezembro de 2011.

Professora Mestra Fabiana Marroni

Universidade de Brasília – UnB

Professora Doutora Monica Mello

Professor Doutor Fernando Villar

Universidade de Brasília – UnB

Professor Doutor Jorge das Graças Veloso

Universidade de Brasília – UnB

Dedico este trabalho a todos aqueles que me ajudaram de alguma maneira na minha trajetória durante meu tempo de Universidade.

Minha família, sempre me apoiando em qualquer decisão tomada por mim.

Meus amigos, minha segunda família, presentes em todos os momentos em que eu precisei.

Meus colegas, Aqueles que estiveram comigo em todos os momentos dentro do curso de Artes Cênicas, bons e ruins.

E a todos aqueles que sabem que de alguma forma, foram parte importante para a minha formação Acadêmica.

Obrigado a Todos Vocês.

Agradecimentos:

Agradeço a minha Querida Orientadora Fabiana Marroni. Sem você, nunca conseguiria seguir adiante.

Minha Co-Orientadora Mônica Mello, sem você, várias dúvidas, equívocos e confusões permaneceriam na minha mente.

Ao mestre Keith Johnstone a quem devo muito, e quem muito gentilmente conversou comigo e esclareceu diversas dúvidas sobre seu trabalho, durante minha estadia em Calgary, Alberta, Canadá.

Ao mestre Frank Totino, que também me esclareceu muito sobre a metodologia de Johnstone, inclusive em conversas de bar, sem incluir que se tornou um bom amigo e colega no Canadá.

Aos meus amigos, Edson Duavy, quem primeiramente me apresentou a técnica do Teatro Esporte e a metodologia de Johnstone; Luana Proença, quem me incentivou e clareou minha mente para os estudos desta metodologia citada; Hugo Veiga, pelos incentivos direcionados de maneira direta e indireta para que prosseguisse na pesquisa da improvisação; Lucélia Freire, Rodrigo Amém e Cíntia Chagas, que são fenomenais colegas de cena e que me ajudaram a perceber a aplicação real de tal técnica.

E a todos aqueles que me incentivaram e me deram um empurrão quando pensei em desistir de tudo.

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO	6
1 O JOGO TEATRAL E O JOGO DE JOHNSTONE	8
2 A IMPROVISAÇÃO E SUA CONSTRUÇÃO PARA JOHNSTONE	16
2.1 <i>O Teatro Esporte</i>	22
2.2 <i>Bloqueio e Aceitação</i>	28
2.3 <i>Status</i>	31
3 APLICAÇÃO PEDAGÓGICA DA METODOLOGIA DO TEATRO ESPORTE	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
ANEXOS	
Anexo A - As 20 regras do Teatro Esporte	47
Anexo B - Entrevista com Keith Johnstone	48
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55

INTRODUÇÃO:

Não esteja pronto, esteja atento, seja espontâneo.

Essas palavras podem resumir muito bem a essência deste trabalho, pois ao tratar de improvisação teatral, pode-se dizer que o estar pronto não ajuda tanto, pois o inevitável é sempre fator considerável, tanto para o artista minutos antes e durante a apresentação, quanto para um professor ao perceber sua turma apresentando um comportamento diferente do natural esperado, de maneira que faz com que o professor adapte seus planos de aula para assim poder compartilhar o conhecimento.

Estar pronto, em grande parte de seu significado na vida do ser humano, significa ter uma forma, um método ou qualquer outro substantivo representativo que demonstra uma preparação prévia, a preparação é bem vinda, mas é bem vinda de modo a não bloquear a espontaneidade, que dentro da improvisação é o motor principal.

Estar atento é a palavra chave para expressar o objetivo deste trabalho, pois através do *Treinamento da Espontaneidade*¹ a visão tanto do educador quanto do artista se afina com os acontecimentos ao redor deles, a atenção que mostra para ambos o que pode ser acrescentado, o que pede para ser mudado e o que posso fazer perante o imprevisto, tanto em sala de aula como em cena. O que pode, o que pede e o que posso são as possibilidades adquiridas e não perguntas a serem respondidas com o treinamento da espontaneidade, que é o grande tema deste trabalho.

Nas próximas páginas, estarão expostas diversas visões sobre a improvisação teatral, transitando desde as ideias de diversos teóricos sobre o Jogo Teatral até o momento da minha prática escolar aplicando a metodologia abordada nesse trabalho, que é a Metodologia de Improvisação Teatral de *Keith Johnstone*².

Transitarei pelos conceitos de Jogos Teatrais e de Improvisação, onde abordarei mais precisamente a prática improvisacional de Johnstone e sua metodologia de Treinamento da Espontaneidade, e como parte desse treinamento, alguns fundamentos importantes como os termos de *Bloqueio, de Aceitação e de Status*³.

Esses conceitos fazem parte das formas teatrais de Johnstone — aqui neste trabalho, uma em específico conhecida como *Teatro Esporte*.

¹ O treinamento baseado nas metodologias de Johnstone para adquirir espontaneidade no teatro.

² Keith Johnstone é o criador de uma metodologia de improvisação teatral baseada em princípios de jogos, esporte, competições e situações absurdas.

³ Status é escrito dessa forma, pois é um termo próprio para definir um conceito utilizado por Johnstone.

Utilizarei o Teatro Esporte para relatar meus conhecimentos sobre o assunto, minhas experiências com a modalidade e minha experiência em sala de aula, fazendo também uma análise sobre o comportamento do professor e do aluno e em como ambas as partes se relacionam dentro e fora do âmbito escolar.

Trago também, mesclado a todos os estudos aqui analisados, minha vivência no *Master Class*⁴ ministrado pelo próprio Keith Johnstone e as experiências vividas e absorvidas nesse curso.

Em muitos casos, tanto neste trabalho, como em vivência dentro do âmbito improvisacional, o termo Teatro Esporte, é utilizado para caracterizar a metodologia de Johnstone ou mesmo a própria modalidade de improvisação. Johnstone explica dizendo que o Teatro Esporte era uma maneira de animar suas aulas. “Não era chamado Teatro Esporte até então; eu não tinha um nome até a necessidade de anunciar”⁵.

Portanto, muitas vezes o termo Teatro Esporte pode ser utilizado para expressar a metodologia aqui apresentada.

Inicialmente apresentarei o conceito de jogo, principalmente na visão de Viola Spolin e Huizinga, que se desenvolverão para os jogos improvisacionais de Johnstone até atingir o tema da improvisação, que também explicitarei algumas versões de Spolin e de Matteo Bonfitto, onde dentro deste tema abordarei os importantes conceitos citados acima, e depois de expor tais ideias, explicitarei minha prática na utilização de tal metodologia na escola, em discurso com a visão de Johnstone, Paulo Freire e dos PCN+.

A escolha da utilização de tal método teatral se aplica pela minha percepção da enorme possibilidade metodológica de aprendizado no âmbito sócio cultural e é claro no âmbito teatral, por conta de sua versatilidade a diversas diferenças entre as pessoas.

Este trabalho utilizará termos e visões semelhantes também às da Doutora Vera Achatkin da PUC de São Paulo⁶ para fundamentação do trabalho, com termos e nomes semelhantes, porém são as nomenclaturas corretas utilizadas oficialmente no Teatro Esporte e pelo próprio Johnstone.

⁴ Curso ministrado por Keith Johnstone em Calgary, Alberta, Canadá no mês de Julho de 2011.

⁵ *It wasn't called theatresports then; it didn't have a name until I needed to advertise it; Something Like a Drug, An Unauthorized Oral History of theatresports;* Katheleen Foreman and Clem Martini; Red Deer College Press, 1995, p. 19.

⁶ Vera Achatkin é uma das primeiras pesquisadoras do Teatro Esporte no Brasil e também uma das primeiras no Brasil a ter autorização para utilizar o nome de Teatro Esporte nas apresentações feitas.

1. O JOGO TEATRAL E O JOGO DE JOHNSTONE

O Jogo em sua essência é algo que não conta apenas com uma definição. Muitos autores e muitos estudiosos na área teatral apresentam diversas definições de jogo:

“Uma atividade aceita pelo grupo, limitada por regras e acordo grupal; divertimento; espontaneidade, entusiasmo e alegria acompanham os jogos; seguem par e passo com a experiência teatral; um conjunto de regras que mantém os jogadores jogando”(SPOLIN, 1963, p.342)⁷

Esse resumo do pensamento de jogo de Viola Spolin já inicia uma ideia básica sobre o jogo - “[...], limitada por regras e acordo grupal”. Essa ideia inicial vem a ser a concepção do que seriam as regras, porém, ainda resta uma dúvida relacionada ao que ela é: A regra aplica-se antes do jogo, ou a partir do jogo se cria a regra?

De acordo com a professora do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, Márcia Duarte, a situação proposta em cada *jogo* constituiu a condição para o desenvolvimento do conflito, que progride pela busca de sua resolução. (DUARTE, 2009, p. 38)⁸. Aqui temos pela visão da autora no que diz respeito ao jogo, a ideia de que uma situação – regra – que poderia ser vista como limitadora do ato livre de jogar, se torna o próprio fator do que se pode qualificar como jogar. Pois a partir de uma situação motivadora, conflitante, o jogo acontece para, a partir de um acordo comum – um caminho proposto às partes – chegar a sua resolução. A partir de uma regra, se tem o jogo. O jogo se define a partir do momento em que se definem as regras, antes disso, ele não é algo exatamente definido, mas sim ludicidade livre e indefinida.

Maria Clara Machado em sua afirmação, já expõe mais claramente a necessidade das regras para que ocorra o fator jogo de forma bem executada. “Para que os jogos se tornem eficientes, e não mero pretexto de exibicionismo ou desordem, é preciso que obedeçam a certas regras” (MACHADO, p.12)⁹. As regras permitem o jogo acontecer livremente, tanto no Teatro, como em qualquer outro meio em que ele é inserido. Sem as regras, o ato do jogo nada mais é que desordem, exibicionismo, um fator sem propósito de eficiência. Vejamos a afirmação:

⁷ Viola Spolin; Improvisação para o Teatro; Editora Perspectiva, 2008, p. 342. Elaboradora da metodologia de ensino dos Jogos Teatrais.

⁸ Quando a dança é jogo e o interprete jogador: Do corpo ao jogo, do jogo a cena; Tese de Doutorado de Márcia Duarte; 2009, Universidade Federal da Bahia.

⁹ Maria Clara Machado; 100 jogos dramáticos; 2001.

“Os jogos em grupo possuem um caráter fundamentalmente antitético. Em geral, são jogados entre duas equipes [...]’antitético’ não é necessariamente sinônimo de ‘combativo’ ou ‘agonístico’. Um canto alternado, as duas metades de um coro, um minueto, as vozes de um conjunto musical, o jogo da “cama de gato” [...] são exemplos de jogo antitético que nem sempre são agonísticos, embora, por vezes, neles seja possível verificar uma certa emulação. É freqüente uma atividade possuidora de um caráter autônomo, como por exemplo a apresentação de uma peça de teatro ou de uma composição musical, passar ocasionalmente para a categoria agonística, por tomar-se pretexto para uma competição, sendo o prêmio conferido em função da composição ou da execução, como acontecia no teatro grego.” (HUIZINGA, p.38)¹⁰

Aqui, a partir das ideias de Huizinga, o jogo toma uma característica mais elaborada, ele introduz o conceito de competição. Tem-se como pensamento comum, que competição necessariamente é relacionada a “vencer a qualquer custo”, a ter como motor primordial a vitória sobre os outros. Na visão do autor acima citado, a competição absolutamente não é utilizada nesse sentido, mas ela apenas se apresenta como um motivador para que aconteça um fazer teatral e não necessariamente um embate onde essa relação de vencer, acima citada, se torne fator primordial no jogo dramático.

No texto acima o autor aborda o conceito de *Antitético* que em seu significado literal se remete ao fator de *Antítese*, ou seja, ideias opostas. Normalmente, ao se tratar de competição, o conceito de oposto é primeiramente apontado, afinal, competir é um conceito de *um contra o outro*.

Porém, na visão de Huizinga, e dessa monografia aqui tratada, sobre o conceito de jogo, essa antítese se aproxima mais ao fato de que duas partes com pensamentos antitéticos, ao trabalharem por um meio comum – a cena –, formam algo novo a partir da união dessa oposição.

O autor na mesma citação aborda o termo *Agonístico* que traz a significância de *combativo*, ou também por um lado filosófico, a definição de *debate conflituoso*¹¹, e Huizinga cita que a competição não precisa ser representada de maneira conflituosa – no sentido negativo da palavra. Na relação de competição do jogo teatral, em que a fala é muito presente em grande parte das apresentações, o debate, a palavra na competição também pode servir de meio comum e conjunto entre os jogadores para favorecer a

¹⁰ Johan Huizinga; *Homo Ludens*; Editora Perspectiva, 2000.

¹¹ Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa; Editora Objetiva; 2001, p.117

cena. Uma competição que constrói uma relação entre os jogadores para então favorecer a cena.

Temos também o termo *emulação*, que em seu significado, se remete ao sentimento que leva o indivíduo a tentar igualar-se ou superar outrem¹², ou mesmo um conceito de competição, disputa em termos sadios, sem violência ou sentimentos baixos. Quando o autor diz que “seja possível verificar uma certa emulação”, é a forma de superação e disputa na competição sem uma intenção negativa. É a construção conjunta em busca de um único resultado — tendo em vista o meio teatral, este resultado é a cena apresentada.

Portanto, a competição no jogo teatral se dá de maneira conjunta, e não agonística, combativa, conflituosa, negativa.

Competição é um termo que deve ser usado com muito cuidado quando se fala de sua utilização no jogo teatral, afinal, no teatro a ideia básica de cena quando se trata de grupo, é a de *contracenar*¹³, e não ir *contra a cena*, que é o oposto do princípio de representar *junto, atuar*. A competição, se não for trabalhada em cena *contracenada*, tende a vir *contra a cena*, o que na maior parte dos casos, pode desagradar tanto o público como os próprios atores, jogadores, interpretes, etc. A cena se torna uma competição voltada para seu lado negativo, onde um jogador tenta vencer a qualquer custo o outro, num momento em que deveriam juntos, fazer com que a cena se desenvolvesse e se tornasse algo agradável para todos os envolvidos.

Na metodologia de Keith Johnstone, a competição usada de maneira *contracenada* dentro jogo — seguindo suas regras — é algo muito presente principalmente dentro de algumas de suas modalidades, mais precisamente aqui tratada, o *Teatro Esporte*. “Se você transformar qualquer coisa em competição, as pessoas vão se interessar.” (JOHNSTONE, 2011; Anexo B – Entrevista com Keith Johnstone, p.51).

O Teatro Esporte em se tratando da competição, do jogo e de sua metodologia, pode ser relacionado ao pensamento de Huizinga, quando o mesmo diz sobre a competição não ser necessariamente algo agonístico, a competição dentro dessa

¹² Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa; Editora Objetiva; 2001, p.1129

¹³ Representar em cena junto com outros atores. (Larousse Cultural, Dicionário da Língua Portuguesa, p. 269, 1992); e Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa; Editora Objetiva; 2001, p.820

modalidade de Johnstone, é aplicada de modo que se assemelha ao referencial do *Esporte* (tanto é que esse referencial está no nome da modalidade).

Apesar do esporte aparentar contravés pelo seu caráter competitivo e visado à vitória, a filosofia que se aplica ao termo esporte é a da cumplicidade, mesmo os esportes combativos, em que no fim existe a figura do vencedor e a do perdedor, a filosofia principal e básica é a do *Jogar*. “[...] divertimento; espontaneidade, entusiasmo e alegria acompanham os jogos [...]”, diz Viola Spolin no início deste trabalho. Portanto, no Teatro Esporte de Johnstone, percebemos o caráter competitivo, esportivo, caráter de jogo e ludicidade.

No Teatro Esporte, o jogo se consiste em um *Mach*¹⁴ totalmente improvisado entre dois times de jogadores que apresentam cada qual uma cena alternadamente, com um time de juízes que ao fim de cada *prova*¹⁵, pontua o time que melhor executou a proposta da mesma. Obedecendo as regras de cada *plataforma*¹⁶ sugerida, sorteada ou simplesmente executada, os *jogadores*¹⁷ têm como principal meio condutor de execução de cena, o agrado ao máximo para o público e para seus companheiros de palco. Ou seja, uma execução de cenas de maneira *contracenada* tanto através dos próprios jogadores com eles mesmos, como também com o próprio público.

A partir do momento em que temos a competição de maneira não disputada em busca da vitória, mas sim da cena que é agradável a todo o conjunto de participantes (inclusive o público que interage com as cenas), temos uma base saudável para assim se estabelecer o *Treinamento da Espontaneidade*, que será mais bem especificado neste trabalho.

Quando Johnstone diz para seus estudantes “*Sejam óbvios*”, ou quando diz principalmente “*Não deem seu melhor*”, existe uma impressão ambígua entre um componente básico do esporte e essa mesma aplicação desse componente no Teatro, que é o de buscar o melhor de cada um e superar suas limitações, já que o esporte visa o treinamento para o jogador de qualquer que seja a modalidade esportiva, a ser melhor

¹⁴ Match; Competição

¹⁵ Provas são os jogos específicos com suas regras a serem seguidas

¹⁶ Plataforma é o termo usado dentro da improvisação de Keith Johnstone para designar as bases das provas a serem executadas.

¹⁷ A forma de se chamar o ator em um espetáculo de improvisação de acordo com as modalidades de Johnstone, é *Jogador*.

no dia seguinte, do que ele foi no dia anterior, e no teatro o ator cuida de sua rotina de ensaios e treinamentos pela mesma finalidade.

Porém, a visão de Johnstone em pedir para que seus jogadores não deem o seu melhor, não se aplica a rejeição da evolução pessoal ao que se pratica. O que ele pede ao dizer “*Não dê o seu melhor*”, é que seus jogadores não racionalizem que devam dar o melhor deles. Nesse ponto a metodologia de Johnstone visa que os jogadores devam durante o treinamento de espontaneidade, utilizar da primeira ideia que a mente sugere ao invés de racionalizar a melhor resolução do desafio proposto, de forma que, quando o jogador treina o óbvio, que inicialmente para ele parece ser uma ideia sem muito potencial, esta é mais bem aproveitada e tem seu potencial melhor desenvolvido.

As ideias elaboradas que inicialmente o jogador desenvolveria a partir da racionalização, se apresentam de forma natural. Então, tal qual o esporte, a metodologia de Johnstone se baseia no treinamento para que a evolução natural na modalidade em que o jogador estiver jogando, se torne presente e natural para a situação em que ele estiver inserido.

Utilizando da prática de jogos que visam a ludicidade, o treinamento que Johnstone propõe, visa que por meio dessa ludicidade o pensamento dinâmico de cada jogador se desenvolva de maneira natural, ao ponto que, no momento em cena que uma sugestão é proposta, o jogador possa ter pelo menos três ideias utilizáveis para a cena. Com o tempo, quanto mais treinados forem os jogadores – ao início de cada dinâmica prática utilizando dois ou mais jogadores – pensamentos e ideias se assemelham, o que torna a prática de jogar mais fácil, assim como no esporte, onde quanto mais se treina com seus colegas, mais entrosados ficam a ponto de anteciparem a ação do outro.

O entrosamento entre os envolvidos nas práticas improvisacionais de Johnstone, ocorre em todas as partes envolvidas no jogo, isso não exclui cenógrafos, iluminadores, diretores e contra regras. Por serem práticas 100% improvisadas, não contam com cenários elaborados, iluminação com marcações definidas ou sonoplastia definida, existe um palco quase nu com marcações de luz básicas – como uma luz geral para iluminar o palco inteiro, alguns focos localizados em pontos mais estratégicos, como o centro do palco e suas extremidades, e talvez algumas luzes gerais de cores básicas como o vermelho e azul –, e ligado ao som, várias possibilidades de sons e músicas diversos que o sonoplasta utiliza de acordo com o que ele percebe que a cena pedirá –

por exemplo, uma cena de fazenda, não utilizará sons urbanos, mas sim sons ligados ao meio rural.

Por falta dessas especificidades da parte de encenação, os próprios jogadores que não estão jogando no momento, se responsabilizam pela parte de cenário, luz e som de acordo com o que a cena pede. O conhecimento básico nas três áreas – adquirido durante o treinamento – é utilizado para ajudar tanto os jogadores quanto a plateia – essa no papel de receptora de estímulos criados – no andamento das cenas a serem apresentadas.

Nessa prática desse jogo improvisacional, os *matches* acontecem na forma que se assemelham a uma competição esportiva — como já foi explicado anteriormente — e nesse conjunto do funcionamento dos *matches* a participação dos improvisadores na parte técnica acontece também em sintonia com tudo o que ocorre em cena. A sintonia entre as partes dentro da improvisação tem um caráter complexo, quando uma cena acontece em uma selva, os improvisadores cenógrafos buscam algo que remete a ideia de selva, e se não existirem materiais físicos para representar isso em cena, utilizam de seus próprios corpos, ou em outros casos, os corpos do próprio público – se for do consentimento do próprio – Vejamos na imagem abaixo um exemplo da situação aqui descrita¹⁸.



Figura 1 do Master Class “10 days with Keith”, Foto de autoria própria

O mesmo ocorre com a luz, porém sem a participação direta do público. E relacionado ao som, pode-se utilizar sons mecânicos, sons acústicos e inclusive sons produzidos pelos jogadores ou também pelo próprio público. Esses fatores se tornam

¹⁸ Nessa cena temos dois improvisadores executando o jogo, e ao fundo outro que está executando a tarefa de cenógrafo. Na ordem: Brian Mccloud, Andrei Moscheto e Brian Fidler.

uma força positiva para o andamento das partidas dos *matches*, pois a partir dessas interferências, a insegurança do que pode acontecer em cena se torna presente.

A insegurança e o perigo são parte fundamental no jogo de Johnstone, pois a partir dele, a espontaneidade se aflora de maneira natural e intuitiva, e quanto mais intuitivo e natural numa grande quantidade de vezes ao se apresentar, mais elaborado e interessante se torna o jogo, naturalmente.

Tendo também o público como meio participante no jogo teatral e como figura que auxilia no que se diz respeito à insegurança, podemos também ter esta mesma figura como auxiliador do jogo apresentado.

“Como o jogo teatral implica regras esteticamente convencionais, nas quais se inserem tanto o ator como o espectador, por alguns segundos a relação de cumplicidade torna-se tão estreita que aqueles que captam o ato teatral, quando notam o obstáculo cênico, normalmente são generosos para com os artistas, torcendo da plateia [...], desempenhando assim, mais uma vez, o seu papel de colaborador na edificação do espetáculo teatral.” (CHACRA, p. 21)¹⁹

Sandra Chacra expõe em seu pensamento o obstáculo cênico que aproxima a plateia e o artista, esse obstáculo seria o que Johnstone chama de perigo e falta de segurança no palco. Não é uma falta de segurança onde o artista afirma, “*Não serei capaz de executar...*”, mas sim a que o faz se perguntar, “*Como poderei executar...?*”, um pensamento se difere do outro, pois o primeiro faz com que o jogador se limite ou se feche para o desafio, e o segundo faz com que ele busque um meio de transpor o obstáculo. Entre esse trânsito de pensamentos, está o estímulo da plateia, provocando no jogador a forma de transpor o obstáculo, levando-o a utilizar da *pergunta* ao invés da *afirmação*.

Dessa forma a plateia, quando se trata do jogo teatral, tem fundamental importância no processo do *jogar em cena* principalmente quando se trata de jogos de improvisação onde a competição é um dos principais fatores de acontecimentos.

A Competição que as modalidades de improvisação de Johnstone(1999) trazem, mais especificamente o Teatro Esporte, vem sempre de uma maneira mais ligada ao espírito esportivo, é daí que o nome Esporte é utilizado. A competição vem como um caminho para o trabalho em equipe, o *fair play*²⁰, e como uma maneira de deixar os

¹⁹ Sandra Chacra, Natureza e Sentido da Improvisação Teatral, 1991, p. 21

²⁰ Jogo Limpo

jogos mais interessantes. Existe uma relação de vencedor e perdedor, mas geralmente é apenas como uma maneira de fazer com que o público também participe, torcendo por um time, vibrando quando seu time ganha um ponto e vaiando quando não ganha, vaiando principalmente o juiz, quando na ocorrência deste participante.

Os jogos se diferem em muitas formas, porém, o jogo improvisacional aqui analisado, é uma das formas lúdicas de *jogar* que, através de um treinamento, pode-se alcançar formas de fazer teatral que vão além da improvisação. Porém, dentro da improvisação, conheceremos mais as formas, técnicas e modalidades, principalmente no que diz respeito os estudos de Keith Johnstone.

2. A IMPROVISAÇÃO E SUA CONSTRUÇÃO PARA JOHNSTONE

A improvisação tem uma história longa, tão antiga como a do homem. Ela vem desde as épocas primitivas, perdurando como manifestação até o presente. Todas as formas de arte tiveram uma de suas origens na improvisação. O canto, a dança e os rituais primitivos assumiram formas dramáticas num jogo em que um dos pólos é a atualidade improvisada.

Sandra Chacra

A improvisação desde tempos remotos está embutida na ação humana, quando homens primitivos contavam histórias, quando sacerdotes criavam um novo ritual ou simplesmente quando as pessoas contavam histórias mentirosas, fantasiosas umas para as outras, a improvisação sempre fez parte do ser humano.

Chacra também nos exibe um pensamento sobre a improvisação que demonstra profunda importância e valorização do conceito improvisacional.

“A natureza momentânea do teatro já prefigura, por si só, um caráter improvisacional na obra acabada. Por mais preparado, ensaiado, e pronto, o teatro no seu grau máximo de cristalização – embora passível de reprodução – ainda assim ele não é capaz de se repetir exata e identicamente do mesmo jeito, por causa do seu fenômeno, cujo modo de ser é a comunicação momentânea, ‘quente’, ao vivo, e cuja efemeridade leva a um efeito estético também transitório” (CHACRA, p.15)

Sandra Chacra diz que o improviso no meio teatral sempre existiu, já que a apresentação de teatro é feita ao vivo, por mais ensaiado que seja o espetáculo, o fator ao vivo na maior parte dos casos faz com que algo de inusitado ou diferente ocorra.

Um bom exemplo em âmbito histórico da improvisação, e onde ela ganhou maior força e reconhecimento, foi no Renascimento em torno do século XVI, na Itália com os artistas da *Commedia dell'arte* e sua forma de apresentação teatral.

“Os cômicos dell'arte afirmavam que o autor de teatro é o ator, dispensando o dramaturgo ou pedindo-lhe somente um esboço para suas intervenções, que mais tarde seria escrito pelos próprios atores. Deste modo, sobre o esquema de um assunto (Canovaccio e Soggetto), os comediantes improvisavam em cena, havendo assim a primazia do ator sobre o texto.”

(CHACRA, p. 30).

Chacra expõe a principal característica da improvisação na *commedia dell'arte* que é a forma de fazer a cena por meio de um estímulo esboçado, a provocação que diz o que ocorrerá em cena – *Canovaccio* – e a partir de tal provocação, o improviso

acontecer de forma livre, mesmo obedecendo certos passos a seguir, totalmente livre dentro desse contexto.

“Tio Tommaso, o poeta, lia aos integrantes da companhia o roteiro por ele preparado, recheando-o dos mais vivazes e interessantes detalhes, e depois distribuía os papeis. Não se efetuavam ensaios; subia-se no palco e, após uma olhada na ‘escala’ das sequências e das entradas, começava-se a atuar completamente de improviso.” (FÔ, p. 19)²¹

Dario Fo complementa em sua obra a forma como era apresentada a *comedia dell'arte*, o que fortalece a ideia da improvisação como arte e resultado final, pois mesmo com o roteiro pré-estabelecido, a forma como foi apresentado esse roteiro foi o da livre improvisação.

Já Viola Spolin apresenta uma visão um pouco diferente sobre a improvisação, o que conflita com esse pensamento do resultado final, num resumo de sua obra. Ela diz:

“Jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo; permitir que tudo no ambiente (animado ou inanimado) trabalhe para você na solução do problema; não é a cena, é o caminho para a cena; uma função predominante do intuitivo; entrar no jogo traz para pessoas de qualquer tipo, a oportunidade de aprender teatro; é ‘tocar de ouvido’; é processo em oposição a resultado; nada de invenção ou “originalidade” ou ‘idealização’; uma forma, quando entendida, possível para qualquer grupo de qualquer idade; colocar um objeto em movimento entre os jogadores como um jogo; solução de problemas em conjunto; a habilidade para permitir que o problema de atuação emerja da cena; um momento nas vidas das pessoas sem que seja necessário um enredo ou estória para comunicação; uma forma de arte; transformação; produz detalhes e relações como um todo orgânico; processo vivo.” (SPOLIN, 341)

Viola Spolin traz alguns conceitos sobre a improvisação que seguem como o oposto aqui neste trabalho citado, como “*não é cena, é o caminho para a cena*” ou, “*é processo em oposição a resultado*”. Não renego nem sou contra o que ela diz, prefiro complementar dizendo que *não é só isso*, pois como pudemos ver a improvisação também pode ser utilizada como resultado final, e neste capítulo será melhor exposta.

Porém, Spolin também nos mostra conceitos bem interessantes, como “[...] solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo” essa opinião se enquadra perfeitamente na visão deste trabalho e da metodologia aqui tratada, pois em outras palavras, esse conceito de Spolin é semelhante ao conceito da utilização da primeira ideia, ou o conceito de que não existem ideias ruins e sim executores de ideias que não estão devidamente preparados para utilizá-las.

²¹ Dario Fo, Manual Mínimo do Ator, Editora SENAC, 2004.

Uma visão mais contemporânea sobre improvisação teatral pode ser a analisada por Matteo Bonfitto em sua obra²², onde o autor faz uma análise mais dividida do que é a improvisação e suas práticas, e elas seriam, o *Espaço Mental, Método e Instrumento*.

“A improvisação enquanto ‘espaço mental’ pode gerar ações a partir de diferentes matrizes em um mesmo espetáculo. [...] o ator [...] deverá ser capaz de construir um sentido a partir da utilização e concatenação de materiais de diferentes naturezas.” (BONFITTO, p. 126)

Bonfitto no “*espaço mental*” observa que as ações no espetáculo, são construídas pelo ator a partir da organização de ideias de matérias de diferentes naturezas, isso quer dizer que a partir da vivência, estudos e observações do jogador ator, as ações empregadas na cena serão geradas. Trata-se do espaço de criação interno do jogador a partir do que foi armazenado em sua mente.

“Na improvisação enquanto ‘método’ o processo de criação tem como suporte, geralmente, conteúdos elaborados através de temas, situações... Também aqui o ator deve eventualmente ter uma ‘competência intersemiótica’, devendo traduzir conceitos e conteúdos em ações. [...] A especificidade da improvisação como ‘método’ está no fato de ser uma prática que deve partir de matrizes que não possuem um objeto elaborado ou acabado.” (BONFITTO, p.126)

Essa visão enquanto *método* da improvisação, nos exibe um importante provocador e por sua vez um importante facilitador, que é o suporte através de temas, situações, etc. Bonfitto cita que eventualmente o ator deve ter uma competência para traduzir signos verbais para signos não verbais, ou seja, traduzir o escrito ou falado em ação produzida, executar o tema ou sugestão sugerido.

Essa colocação de Bonfitto é precisa, não necessariamente apenas para quem realiza uma apresentação de improvisação, mas sim para todos os atores. A *competência intersemiótica* que Bonfitto nos remete, é uma competência de todos os praticantes de Teatro, pois essa tradução de signos verbais acontece mesmo quando um ator ou diretor fazem a interpretação do texto escrito para a ação no palco, desde o processo até o resultado final, eles exibem essa competência.

“Na improvisação como ‘instrumento’ podemos reconhecer a existência de diferentes modalidades. Também nesse caso, a improvisação pode ser um canal de tradução de diferentes matrizes. Porém, a sua diferença em relação à improvisação enquanto ‘espaço mental’ ou ‘método’ consiste na presença, nesse processo, de uma intencionalidade já constituída. Ou seja, sabe-se já o que se está buscando, [...]” (BONFITTO, p. 126-127)

²² Matteo Bonfitto, O Ator Compositor, Editora Perspectiva, 2009.

Neste ponto Bonfitto difere a tradução dos signos em quem utiliza a improvisação de forma consciente em busca de algo, e quem a utiliza para descobrir o que busca. A improvisação como instrumento se assemelha mais a proposta tratada aqui por Johnstone, onde esse autor utiliza a improvisação de maneira consciente para alcançar um resultado, seja um resultado final em forma de apresentação, ou seja, em forma de resultado final como processo de ensino.

Posso observar que nas ideias de Johnstone, a improvisação como um mote principal de sua metodologia é exibido de forma importante para que se adquira um resultado voltado para algum objetivo qualquer, seja de apresentação, superação individual, superação de grupo, ensino, processo ou qualquer outro.

A partir de princípios básicos e do treinamento dos mesmos, o aluno que os executa percebe que por meio deles, a técnica se apruma de maneira natural. São os princípios que geram as técnicas. Nesse sentido um mesmo princípio pode encontrar diferentes possibilidades de formalização, ou seja, pode ser gerador de diferentes ‘técnicas’ (BONFITTO, p.124).

Nesse caso, os princípios básicos de Johnstone que geram as técnicas, observados por meio de oficinas e observações feitas nestas aqui no Brasil como fonte de estudo, que são transmitidos por vários professores de cursos de improvisação que tratam da modalidade de Johnstone, Teatro Esporte, são seis. Vejamos:

- Ver e Ouvir
- Acreditar na Ideia
- Agir
- Sentimento
- Status
- Formação de Figuras

Esses seis princípios básicos podem ser percebidos cada qual em cenas e espetáculos de *Impro*²³ na forma em que eles são apresentados no Brasil. Faço aqui uma análise desses cinco princípios básicos na improvisação teatral.

²³ Este termo é utilizado por conta do sucesso da primeira obra de Johnstone “Impro – Improvisation and the theatre”, e desde então é utilizado para todas as apresentações 100% improvisadas

Ver e Ouvir trata-se da percepção do jogador em tudo o que está ao seu redor, é o momento em que se deve prestar atenção a qualquer estímulo visual ou sonoro, para que isso sirva como estímulo a ser utilizado em cena.

Acreditar na Ideia é a forma de se aplicar a verdade em cena, é a maneira que o ator ao executar uma ação, ao discursar um texto ou ao expor uma ideia, faz qualquer uma dessas ações de maneira em que ele mesmo se convença da ação a ser executada para então convencer o público e o envolver nos acontecimentos do palco.

Agir como o próprio princípio se chama, é o fator de ação, não necessariamente física corporal mimética, mas sim a ação como fator de não racionalização, como um fator de *Espontaneidade*, que é uma ferramenta essencial na improvisação. “Ação corporal – é a ação que compreende um envolvimento total da pessoa, racional, emocional e físico”. (RENGEL, p.23)²⁴

Sentimento é um princípio um pouco mais complicado de se entender e de se aplicar. É um princípio que diz que quando o artista transmite o sentimento tanto do personagem como da cena para o público, este se interessa mais pelo que ocorre no palco, porém para que o artista transmita esse sentimento para o público, ele – assim como no segundo princípio – deve também acreditar nesse sentimento nele mesmo. O sentimento próprio. “O espectador reage, de algum modo, num nível em que se sente mais tocado no seu ‘eu real’ do que no seu ‘eu representativo’.” (CHACRA, p.90).

Status é uma nomenclatura mais específica que Johnstone utiliza, porém, através dessa nomenclatura, percebe-se uma variação nas figuras e nas cenas apresentadas. Seria algo como “a importância de cada um em cena” ou “o personagem que chama mais atenção e tem um foco maior nele naquele momento”. O Status qualifica cada personagem com relação à projeção maior ou menor na cena em todos os sentidos. É uma forma de dar vida à cena e deixá-la mais dinâmica.²⁵

Formação de Figuras é uma característica muito presente em improvisadores latinos, de acordo com a observação de diversos grupos não latinos e com afirmações do próprio Johnstone durante o Master Class em Calgary. É a partir do vazio no palco, o improvisador criar todo um cenário, apetrechos e até pessoas apenas com gestos,

²⁴ Lenira Rengel; Dicionário Laban; Annablume; São Paulo; 2003

²⁵ Será melhor explicado mais a frente neste trabalho

mímicas e formas imaginativas. A formação de figuras deve ser precisa e transmitida ao público de maneira clara e objetiva.

A partir dessa análise e do conhecimento desses seis princípios básicos da improvisação, podemos desenvolver a técnica necessária para se improvisar no palco de maneira a agradar a todas as partes envolvidas na improvisação, e essa técnica é desenvolvida de forma natural como citado anteriormente.

As técnicas trabalhadas geralmente a partir destes princípios básicos são técnicas mais refinadas para o ato teatral, como a antecipação do pensamento e por sua vez a dinamização do mesmo, observação espacial natural, apuração auditiva, observação e captação da necessidade de mudança em cena e a capacidade para realizar uma *inclinação*²⁶ entre outras técnicas. Porém a grande maioria ligada a *Dinâmica*²⁷, “(...)de acordo com o conceito de Laban, não trata apenas de mudanças de tempo e peso, mas também de mudanças de espaço e fluência.” (RENGEL, p.44).

A dinâmica da *inclinação* citada trata-se de uma mudança dramática na cena para que ela se movimente e se transforme, fazendo assim com que o espectador fique sempre atento ao ocorrido no palco. Johnstone utiliza esse termo para especificar o que literalmente acontece em cena, ele utiliza da referência que os personagens em cena estão *Saudáveis, Felizes e Bonitos*²⁸, e que em algum momento a cena se *inclina*, fazendo-os mudar de atitude, buscando uma resolução para o desafio, para que então, voltem ao estado inicial e outra inclinação ocorra²⁹.

Observando a dinâmica da inclinação, pode-se perceber que ela é uma prática muito comum em qualquer meio dramatúrgico, teatral ou cinematográfico, pois basicamente na dramaturgia, percebe-se a mudança de características no conjunto de cenas escritas, surgem conflitos a serem solucionados, desafios a serem superados para no fim, os personagens envolvidos retomarem ao estado inicial em que se encontravam. Johnstone chama isso de *inclinação*.

²⁶ Inclinação, é o momento de mudança na cena, seria como um acontecimento que muda completamente de direção os fatos ocorridos, como uma tragédia natural, uma fala inusitada ou fatos improváveis que surgem em cena.

²⁷ Essa Dinâmica se trata da velocidade de ação e reação.

²⁸ Healthy, Happy and Sexy

²⁹ Essas informações foram adquiridas durante o *Master Class* em *Calgary*.

A partir da aplicação dos seis princípios básicos necessários para apurar as técnicas necessárias para a improvisação, avançando o nível e a dificuldades no quesito treinamento, e que a partir desse momento, aplica-se o *Treinamento da Espontaneidade* – que naturalmente se aplica a conceitos dos *matches* dentro das modalidades³⁰ de Johnstone – em que o jogador aceita a proposta de se colocar em posição de perigo ante o inusitado. A partir do momento em que se treina a espontaneidade para se divertir e com isso divertir também o público, de maneira a se encontrar numa posição de risco ao inesperado em cena, se tem um bom show de *Impro*.

2.1- O Teatro Esporte

“Teatro Esporte foi inspirado pela luta livre profissional”

Keith Johnstone

Essa modalidade, de improviso, criada por Keith Johnstone em meados dos anos 60, surgiu a partir do momento em que Johnstone foi convidado a lecionar no Royal Court Theatre em Londres.

Nesse período, Johonstone achava que sua criatividade havia se estagnado, não conseguia mais achar interesse em nada que pintasse – ele atuava como artista plástico – , e tudo o que ele produzia, eram fracassos em potencial pela sua visão, mesmo ele dominando conhecimentos diversos acerca da pintura.

Johnstone(1971) então decide se tornar professor, pois achava que assim sendo, a sua visão de um mundo cinza, voltaria a ser colorida e interessante, já que pela própria visão, sua educação na escola e consequentemente na vida haviam podado sua criatividade e espontaneidade.

No Royal Court, foi notado por ele, que os atores estavam passando por um momento semelhante ao seu, porém com a diferença que eles não notavam a falta de criatividade ou o discurso excessivo (que era uma prática muito comum no Royal Court

³⁰ Teatro Esporte, Miscetro (Maestro) e Gorila Theatre (Teatro Gorila)

Actors Studio naquele momento), ou seja, estavam em busca sempre de algo virtuoso, inteligente, bem feito e “perfeito”, estavam sempre em busca de uma segurança no palco, segurança por terem um bom texto decorado, movimentações de cena bem marcadas, gestos sempre feitos nos momentos certos e tecnicamente impecáveis para que nunca representassem de alguma forma que fossem vistos com maus olhares críticos. Com todas essas preocupações, ele observou que os artistas tinham perdido sua espontaneidade natural, a mesma que normalmente se observa em crianças ao brincarem com brinquedos ou até mesmo objetos sem uma forma definida (como um galho, uma pedra, etc.), e para Johnstone isso era uma das motivações que faltavam ao teatro, o pensamento autêntico.

Johnstone nesse quesito compartilha com *Paulo Freire* ao tratar da aplicação do pensamento dinâmico, autêntico, para seus alunos transgredirem a forma que era ensinada a eles.

“Nas aulas verbalistas, nos métodos de avaliação dos ‘conhecimentos’, no chamado ‘controle de leitura’, na distância entre o educador e os educandos, nos critérios de promoção, na indicação bibliográfica, em tudo, há sempre a conotação ‘digestiva’ e a proibição ao pensar verdadeiro.” (FREIRE , 1970 p. 36 – 37).³¹

O curioso em observar nesse pensamento de *Paulo Freire* é a sua semelhança com o pensamento de Johnstone quando este disse:

“(...) eles não estão interessados no estado do aluno, eles estão interessados no que o aluno aprende, mas se o aluno está no estado certo, ele aprende bem rápido. Então, a condição do aluno é muito importante, e isso é ignorado na maior parte da educação.”(JOHNSTONE, Anexo B – Entrevista com Keith Johnstone, p.50)

O estado do aluno citado aqui por Johnstone é exatamente esse pensamento verdadeiro, que o aluno expõe naturalmente, mas que os professores em sua maioria podam e obrigam o aluno a aprender da maneira vista por esse professor como “correta”. É também o princípio da educação bancária³² criticada por Paulo Freire.

Outra ausência que Keith Johnstone percebia em apresentações teatrais, era a excitação e a participação da plateia como figura de grande importância. Para ele essas apresentações tinham se tornado algo monótono, onde os atores faziam o que sabiam fazer com toda a segurança e domínio técnico possível, e a plateia se sentava e assistia a

³¹ Paulo Freire; Pedagogia do Oprimido; Ed. Paz e Terra, 1970

³² Educação onde o detentor do conhecimento – Professor – deposita esse conhecimento nas mentes daqueles que não o possuem –alunos.

mais um espetáculo. Com isso, percebendo que ao assistir a outros tipos de eventos com um público numeroso e constantemente presente, como eventos esportivos (mais especificamente a Luta Livre, que era seu esporte preferido na década de 50 e 60), ele percebeu como o público vibrava, participava, se emocionava com uma luta, e a partir da ideia do *Esporte*, agregou ao *Teatro*, ideias de estruturas de espetáculo que incentivavam a participação do público, a surpresa e a ausência de segurança (no sentido da fala de texto, movimentação e marcações) no palco.

Para Johnstone(1981), o teatro precisava da vivacidade que existe no Esporte, para ele, depois de observar o comportamento do público que estava assistindo e participando daquele momento em que dois lutadores digladiavam no ringue, o teatro deveria ter essa mesma quantidade de empolgação vivacidade e cumplicidade entre palco e plateia, porém como levar esse tipo de atitude ao palco?

Com frases como “*Não se concentrem*”, “*Sejam Óbvios*”, “*Não pensem*”, “*Não sejam espertos*”, Johnstone conseguiu fazer com que seus atores despertassem um pouco da espontaneidade que eles um dia já tiveram, fazendo assim, a insegurança de apresentar algo sempre novo e do zero aflorar-se outra vez. Para ele, essa era a grande necessidade que precisava ser aplicada aos seus atores, e a partir desse trabalho, foi criando aos poucos as estruturas de improvisação que seriam conhecidas primordialmente através do Theatre-Machine³³.

Esse óbvio aqui citado se trata de uma maneira de representação e transmissão de uma comunicação ao público onde as duas partes conseguem estabelecer o entendimento da mensagem sem muito esforço. Muitas vezes o ator apresenta uma ideia, um gesto, um som ou qualquer outro signo teatral, e esse signo no ponto de vista do ator é visto como algo certo, preciso e óbvio, porém por parte da plateia, a recepção de tal mensagem não se tornou clara, por isso, pelo ponto de vista do ator, sua transmissão que fora clara e óbvia, se torna abstrata por conta da mensagem recebida de forma defasada ou deficiente pela plateia.

Em setembro de 2007, tive meu primeiro contato com a modalidade de improvisação assistindo a uma apresentação teatral da mesma, o que me despertou um profundo interesse. Depois me inscrevi em um workshop, assim finalmente entrei em

³³ O Theatre Machine (Teatro Máquina) foi o primeiro grupo de improvisação teatral criado por Johnstone fazendo apresentações 100% improvisadas

contato direto como um intérprete dessa modalidade. O *workshop* teve início em outubro de 2007, ministrado por Edson Duavy³⁴ – que foi quem trouxe essa modalidade e técnica para Brasília – e com duração de um mês, o que foi suficiente para que a técnica se tornasse um fascinante material de estudos para aplicação metodológica e para minha própria vivência teatral.

Depois de realizado o *workshop*, participei de mais cinco cursos da referida modalidade, como aluno, como monitor e como professor substituto, sempre trabalhando com Edson. Por fim, atualmente atuamos com o grupo de pesquisa em Improvisação *Aqueles que Tecem* criado por Edson Duavy e tendo como convidados a participar do grupo, Luana Proença³⁵, Rodrigo Amém³⁶, Cyntia Chagas³⁷, João Victor Morgado e Lucélia Freire³⁸. O grupo tem como base, estudos sobre diversas técnicas de improvisação como o *Viewpoints*³⁹, Jogos Teatrais e é claro, o Teatro Esporte.

É a partir deste treinamento da espontaneidade, que é aplicada a metodologia de Keith Johnstone para retomar a essa mesma espontaneidade de cada um. Trata-se de uma metodologia, pois Johnstone lança mão de um amplo ferramental pedagógico e técnico a partir do qual ideias podem surgir na mente do jogador, e que este poderá utilizar em cena. Esse ferramental metodológico ajuda que as ideias cênicas se manifestem a partir da espontaneidade que foi treinada outrora, e que essas ideias após esse treinamento sejam as que deixem de ser informações consideradas clichês ou informações que exibem um potencial de originalidade, porém de forma muito racionalizada, para serem ideias com potencial de originalidade que manifestam-se naturalmente para cada jogador.

Mais precisamente, a ideia primária do jogador, a ideia mais óbvia será a primeira, e essa naturalmente se manifestará de forma original, pois o jogador está treinado a manifestar algo fora do padrão comum como primeiro pensamento.

Após o treinamento, é a utilização do mesmo em situação de cena que se segue como etapa seguinte. Escolhe-se uma *modalidade*, utiliza-se uma ou mais *plataformas* –

³⁴ Ator, Professor, Comediante e Pesquisador

³⁵ Luana Proença, Atriz, Professora, Pesquisadora e Diretora

³⁶ Comediante, Ator, Profesor e Dramaturgo

³⁷ Atriz

³⁸ Atriz, Professora e Diretora

³⁹ Técnica que importa da dança, princípios improvisacionais para composição de cena através do gesto e movimento

bases das cenas a serem executadas – e aplica-se então nas *provas* o resultado do treinamento.

Para o Teatro Esporte, Johnstone (1999) deixa claras as regras a serem seguidas em vinte tópicos⁴⁰, porém a partir do momento em que a modalidade chegou ao Brasil, já sofreu inúmeras alterações em sua aplicação e algumas dessas regras nem sequer são aplicadas. No Brasil, as regras no Teatro Esporte são definidas e fechadas para cada jogo que se apresenta, porém, em toda a modalidade, uma regra básica deve ser seguida, *Divirta-se*, pois assim você diverte o público e qualquer outra parte que esteja em conjunto com o jogo.

Dependendo de cada jogo apresentado, uma regra distinta é aplicada. Se tivermos o jogo, *Uma Palavra Por Vez*⁴¹, a regra é bem clara quando diz que cada participante deve falar apenas uma palavra por vez e formar uma história a partir disso. Se tivermos o jogo, *E Agora?*⁴², a regra é: Um jogador pergunta para o outro *E agora?* E esse segundo jogador deve apresentar uma sugestão, se o primeiro jogador aceita a sugestão, ela é executada, se rejeita, o jogador que sugeriu a ação a ser executada é quem pergunta.

Portanto, no Brasil, as regras aplicadas no Teatro Esporte se aplicam mais especificamente através da modalidade a ser praticada, da plataforma a ser utilizada, e do jogo a ser apresentado.

Nos estudos de Teatro-Esporte, a plateia também é algo vital para o devido funcionamento da técnica, pois na ausência desta, o jogo não acontece, a mensagem não é transmitida da forma que deve ser transmitida e, sobretudo, não há andamento do espetáculo ou da proposta a ser utilizada com o uso da técnica citada.

De acordo com Johnstone (1981), a plateia é o fio condutor do funcionamento em se tratando da apresentação, pois é através dela que a estrutura do espetáculo é formada, através de escolha de times de improvisadores, de cenários a serem montados, tempo do jogo ocorrido, escolha de temáticas e cenas entre outras funções. Nos dias atuais, Johnstone já tem em mente que a participação da plateia deve ser mais limitada, pois ela não acreditará que um espetáculo ou apresentação é improvisado, “A maior

⁴⁰ Apresentadas como Anexo ao fim deste trabalho

⁴¹ Word-At-Time

⁴² What Comes Next

*parte da plateia vem assistir um bom show”*⁴³, se você correr o risco de pedir a opinião do público para a cena, sempre terá um alguém tentando ser esperto ou inteligente e assim, a proposta principal do óbvio é perdida, pois ao tentar ser demasiado inteligente nessa estrutura de improviso, já se pensa mais que o suficiente.

A ideia é utilizar a primeira informação que vier a cabeça do improvisador e trabalhar nessa primeira ideia, a ponto de mudar o estado de espírito deste e do seu companheiro de cena, sem se firmar em personagens complexos, sendo positivo, sem tentar ser esperto, ou inteligente em cena, e sempre agradável, tanto ao público quanto aos parceiros de cena.

Essa primeira informação que surge, vem da subversão da filosofia *Pense antes de agir*, que na visão desse tipo de improvisação, se torna um bloqueio de ideias, já que a cobrança que normalmente se tem ao apresentar uma inspiração surge em quem vai apresentar a própria. Quando se pensa antes de agir, seria um meio de se escolher a informação a ser apresentada.

Quando se usa o termo *Agir antes de pensar*, o que foi primeiramente sugerido pela mente do jogador através da motivação inicial, deve ser apresentado como material espontâneo, pois é assim que se torna óvia sua apresentação. Com o passar dos anos, Johnstone mudou seu pensamento para *Agir antes de pensar, pensando*, o que seria a utilização da primeira ideia sem escolher a que será utilizada, porém com a utilização da mesma de maneira racionalizada, para que o produto a ser apresentado não seja algo mal utilizado ou apresentado de qualquer forma, de modo que pode ser analisado, se preciso for, após a apresentação deste produto.

Para *agir antes de pensar, pensando*, é preciso trabalhar a espontaneidade para que uma informação que em condições anteriores ao treinamento da espontaneidade, e que o jogador somente utilizaria depois de racionalizar por um período de tempo, surja naturalmente como ideia primária após o referido treinamento. O *Óbvio* é diferente de *Original*, quando se pede para mostrar o óbvio, é o contrário de pedir que seja original, não tente ser original, seja óbvio.

Nos anos sessenta, Johnstone recebeu uma proposta de trabalho no Canadá, em Calgary, e lá seus estudos de Teatro Esporte se desenvolveram, alguns conceitos foram

⁴³Anexo B — Entrevista com Keith Johnstone, p.54

revistos e continuam sempre sendo revistos, pois a cada workshop, cada turma diferente que Johnstone entra em contato, um aprendizado, uma ideia nova ou novos conceitos são agregados de maneira que se transmite um novo conhecimento.

Portanto, o Teatro Esporte, consiste numa modalidade de improviso, em que se estabelece um *match* entre dois times de jogadores improvisadores, estabelecidos através da escolha do público e dividido em dois tempos. Existe um placar em que se exibem os pontos ganhos ao fim de cada cena, o time ganha o ponto de acordo com o voto do público e com o consentimento dos *Juízes* da cena. São avaliados pelos juízes conceitos de apresentação que façam com que a cena ocorra de forma agradável, como a *Aceitação e Bloqueio e Status*.

2.2– Bloqueio e Aceitação

No Teatro Esporte, usamos dois termos muito comuns, tanto no treinamento dos jogadores, como quando juízes, julgando uma cena que aconteceu, esses termos são chamados *Aceitação e Bloqueio*.

A *Aceitação*, como o próprio nome já diz, é o fator de aceitar ou acatar uma proposta do companheiro de cena, no caso, contracenar.

Quando dois jogadores estão compondo uma cena improvisada, o surgimento de inúmeras ideias é algo comum, e com isso, as ideias para a cena são constantemente explicitadas por ambos os jogadores. Um jogador treinado para apresentar várias cenas improvisadas, constantemente expõe suas ideias e também sabe como guardar uma ideia ou descartar ela quando o companheiro lança a sua, o fator de um jogador escutar seu companheiro, acatar a proposta deste e jogar junto a partir da ideia proposta pelo companheiro, torna o jogo contracenado funcional e traz sentido para esse jogo, e isso é a aceitação no Teatro Esporte.

Ex:

Temos dois Jogadores em cena – J1 e J2 – em um jogo em conjunto, um jogando com o outro, e a cena se passa numa selva.

J1- Por que você disse para escolhermos o caminho da esquerda, agora estamos perdidos. (J1 nos exibe as informações: Caminho da esquerda, escolha do companheiro de seguir pelo caminho e perdidos.)

J2- Não tenho culpa se a placa dizia que o Caminho da esquerda era um atalho. Como eu saberia que ela estava invertida? Agora não me culpe de estarmos perdidos. (J2 aceita a proposta que ele escolheu o caminho da esquerda, aceita a ideia de que estão perdidos, mas não aceita que a culpa foi dele, porém justifica que por escolha dele o fato ocorreu, o que também é aceitação da proposta do companheiro de cena.)

O *Bloqueio* trata-se da não aceitação de uma ideia proposta por um jogador, pelo outro, sem uma explicação plausível ou aceitável, ou quando um jogador impede outro de expor sua ideia em cena para expor a própria ideia.

Ex:

Utilizemos os mesmos jogadores (J1 e J2), a cena se passa num frigorífico e dois trabalhadores estão presos na geladeira tentando sair do local.

J1- Porque acho que se subirmos pelo duto de ar sairíamos do outro lado da porta (J1 expõe as informações que existe um duto de ar e que ele possivelmente leva a uma saída)

J2- Pegue esse osso Fêmur e vamos usar de alavanca na porta!

Nesse caso, J2 *Bloqueou* J1 ao ignorar a informação proposta, e tal *Bloqueio* ocorreu pelo fato de J2 não obedecer princípios básicos de comunicação em cena, como ver e ouvir, e dessa forma, ele acaba ignorando a informação lançada por J1 pelo motivo de querer tomar o controle da cena — neste caso.

O que ocorre é que dessa forma, uma informação que já foi proposta e exposta para o público, deixa de ser desenvolvida, o que pode trazer ao próprio público uma sensação de estranhamento, talvez pela cena ter apresentado informações excessivas, ou talvez pelo não desenvolvimento de uma informação já lançada.

Quando um jogador *bloqueia* outro utilizando propostas — como exemplificado —, normalmente alguma delas deve ser descartada para o desenvolvimento da outra, o que traz o excesso para a cena.

O *Bloqueio* e a *Aceitação* são dois termos utilizados nos *Matches* de improvisação nas modalidades de Johnstone que em outras formas de estudos teatrais são utilizados também, porém com outras formas de aplicação das nomenclaturas.

Em qualquer momento em que um diretor ou qualquer observador externo percebe um bloqueio em cena, normalmente esse observador pronuncia algo como

“Você não estava dentro da cena”, “Você não permitiu que o companheiro propusesse” ou “Deixe se convencer” esses tipos de afirmações se facilitam nos *Matches* em se dizer apenas que um jogador bloqueou o outro, ou bloqueou a ideia do outro, e o contrário também se aplica em relação à aceitação – quando dizem que você percebeu ou observou.

Essas terminologias são muito utilizadas trazendo para esses *Matches* a ideia do esporte, afinal, *Bloqueio* – principalmente – é um termo comum em partidas de Vôlei, de Basquete, Futebol Americano e outros esportes, “*Bloqueou a passagem*”, por exemplo. A *Aceitação* surge em meio teatral, porém com esse caráter esportivo, pois em uma competição, os juízes da cena avaliarão a *Aceitação* e o *Bloqueio* como fundamentos a serem respeitados – mesmo se os juízes de cena forem espectadores, naturalmente percebe-se quando um jogador não aceita a proposta de outro, ou percebe as informações do colega e as aproveita.

Um bom jogo onde se percebe a *Aceitação* sobressaindo-se em cena e onde o *Bloqueio*, se existente, é mínimo, nos remete a uma boa apresentação. Uma cena onde os jogadores aceitam as ideias uns dos outros e não impõem as suas, onde sabem se desapegar de uma informação que já não se encaixa mais em cena por ter aceitado a ideia do companheiro de palco, se torna mais interessante que uma apresentação de dois jogadores impondo suas ideias sobre o outro “*Você bloqueia quando quer estar no controle*” (JOHNSTONE, 1999) ⁴⁴.

Johnstone para evitar que o *Bloqueio* ocorresse, criou uma modalidade específica de Teatro Esporte chamada *No-Block Theatresports*.⁴⁵ Essa modalidade específica consiste em uma luta dos times por tempo no palco, desafios não eram pontuados, porém o time que vencesse um desafio, ganhava mais dez minutos. No momento em que uma pessoa “mata” uma ideia, ou seja, bloqueava a ideia, o outro time grita “*Bloqueio*”, e se os juízes acatavam a intervenção, o outro time ficava com o tempo restante do time que estava apresentando.

Todas as modalidades de *Matches* que trabalham com um bom modelo de *Aceitação*, trabalham também com um bom modelo de variação de atitudes em cena e de personagens. Assim como personagens com características visíveis de nível em cena, tanto de nível de importância como nível de razão, coerência.

Essas variações são chamadas de *Status*.

⁴⁴ “*You block when you want to stay in control*”

⁴⁵ Algo como Teatro Esporte Anti-Bloqueio

2.3–Status

O *Status*, interpretado por mim de acordo com a vivência, treinamento e observação da aplicação desta classificação, é uma forma de inserir a dinâmica em cena, tanto entre os personagens quanto na própria cena.

Johnstone visualiza o *Status* de forma a se assemelhar a uma *Gangorra*⁴⁶ em que existe um personagem no topo e outro na base, e existindo outros personagens em cena, eles se localizam na gradação da rampa formada.

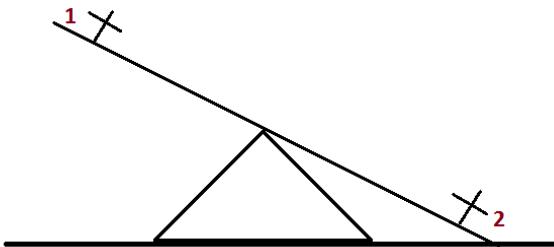


Figura 2, modelo representativo de autoria própria, da gangorra de *Status*

Nesta representação gráfica, os números 1 e 2 respectivamente representam o personagem em cena e a inclinação da gangorra, a importância que cada um apresenta na cena. Se tivermos dois personagens em cena, neste caso, o número 1 é representado como o mais importante em cena e o número 2 como o menos importante, ou seja, 2 sempre será submisso a 1.

Se incluíssemos um terceiro elemento na cena, e digamos que seu *Status* se mostrasse como mais baixo, nesse momento, o número 2 provavelmente se deslocaria para o meio da rampa e o número 3 tomaria o lugar de 2, que por sua vez teria um nível de importância a mais que 3 mas continuaria submisso a 1, que também seria dominante a 3.

A forma de gangorra não é por acaso também, pelo fato da gangorra alternar o lado que sobe e o lado que desce, Johnstone utilizou essa figura para representar o *Status* e a sua transação. Pode-se e deve-se transitar pelos *Status* de acordo com

⁴⁶ See-Saw

Johnstone, pois assim fazendo, a cena se torna mais interessante. “Boas cenas de improvisação são boas demonstrações de Status” (JOHNSTONE, *em oficina*).

Uma forma mais simples de se explicar o *Status* é assemelhando-o a um estudo da Psicologia sobre estados de Egos, chamado *Análise Transacional*⁴⁷.

“De acordo com a definição da International Transactional Analysis Association (ITAA) ‘A Análise Transacional é uma teoria da personalidade e uma psicoterapia sistemática para o crescimento e a mudança pessoal’”⁴⁸

Análise Transacional (AT) não trata de um comportamento de outra pessoa, mas sim de um estado da mente. Ela descreve que oscilamos por três estados de Ego: *Pai*, *Adulto* e *Criança*⁴⁹, onde o *Pai*, é o estado em que nos colocamos numa posição de superioridade, seja de maneira *Agressiva* ou de maneira *Protetora*. A *Criança* é o estado em que nos colocamos na posição de inferioridade, seja de maneira *Tímida*, onde respondemos numa posição de defesa aos acontecimentos considerados polêmicos ou tabus, ou de maneira *Livre* a esses tipos de acontecimentos, respondendo de maneira inconsequente ou com pudor livre.

No estado *Adulto*, o ser humano se encontra de maneira equilibrada entre os outros dois estados e as quatro variações destes – *Agressiva*, *Protetora*, *Tímida* e *Livre*. O Ego *Adulto* se mostra com uma mente muito mais aberta as opiniões e tabus, não se impõe e também não se esconde de qualquer tipo de situação incomum considerada polêmica. O estado *Adulto* também tem como característica responder bem aos outros estados, sempre se coloca em posição de igualdade perante os outros, o que lhe permite dialogar de modo prudente com estes, também não se sente cruel, ou forçado, ou deixa de dizer não a situações que não lhe agradem ou não lhe convenham a dizer sim.

No estado de *Pai*, ao se dizer não, o indivíduo se sente cruel por ter apresentado esse tipo de atitude, pois o *Pai*, também é apaziguador e controlador, no estado de *Criança*, dizer um não se torna difícil, pois a criança vê os outros como sendo maiores que ele num sentido psicológico, o adulto por sua vez, se vê de igual para igual com os outros ao seu redor.

⁴⁷ Transactional Analysis

⁴⁸ <http://www.josesilveira.com>, visitado em 13/10/2011

⁴⁹ Retirado de fonte eletrônica e traduzido em adaptação de TheraminTrees;
<http://www.youtube.com/watch?v=nKNyFSLJy6o>, visitado em 18/08/2011

Onde quero chegar com isso, é que na Análise Transacional identificamos o Status, que é um dos tipos de comportamento que Keith Johnstone mais utiliza e mais vê como importante para uma cena de improviso ou mesmo de uma cena não improvisada.

De acordo com Johnstone em sua primeira obra, o *Status* é a condição que o personagem ou a cena se encontram quando em ação. O *Status* em se tratando de cena, são os momentos em que ela passa pelas oscilações de intensidade, por exemplo, o momento em que temos dois personagens conversando e subitamente um fato ocorre que faz com que a ação se transforme, como um conflito armado explodindo ao lado dos personagens enquanto conversam num parque, ocorreu aí uma mudança do *Status* da cena. Observa-se mais ocorrente e variável, a mudança de *Status* entre personagens, quando temos uma variação na intenção da ação executada ou falada de cada personagem, entre eles mesmos e entre os outros, Johnstone chama isso de *Status Transactions*⁵⁰.

Transação de *Status* pode ser percebida como situações em que os personagens estão em momentos em que elevam ou diminuem o *Status* deles mesmos ou dos outros personagens através de ações físicas ou ditas.

A ideia da Transação de *Status* para a cena é trazer a naturalidade de relações entre as pessoas normalmente no dia-a-dia para as ações executadas no teatro, proporcionando proximidade e aceitação por parte do público e dos próprios interpretes do que está sendo feito, além de expor também que essas mudanças de *Status* no dia-a-dia ocorrem de maneira natural e espontânea na convivência do ser humano entre eles mesmos, e com isso representa-se a dinâmica da vida social. Vejamos uma citação e uma figura explicando a Transação de *Status*⁵¹

“Uma maneira de entender transação de *Status* é examinar as tiras cômicas, as ‘engraçadas’. A maioria é baseada numa transação de *status* muito simples, e é interessante de observar as posturas dos personagens, e as mudanças nos *Status* entre o primeiro e último quadros.” (JOHNSTONE, 1981, p.39).

⁵⁰ Transação de *Status*

⁵¹ Tirinha retirada do sítio eletrônico: <http://www.naoligo.com/kkk/>



Figura 3, demonstração de transação de Status

A semelhança entre o Status e a AT é uma interpretação da Análise Transacional na área da metodologia de Johnstone, pois vendo pelo lado do treinamento e em sua classificação, ele nada mais é do que o estado em que se encontram os personagens sobre os outros e sobre si mesmos em cena.

Quando Johnstone no treinamento de Teatro Esporte pede para que três jogadores (1,2 e 3) se apresentem no palco, e pede para que eles escolham um número em suas cabeças de 1 a 3, sendo o número 3 o menos importante na cena e o número 1 o mais importante, a cena acaba por se tornar um exemplo real da aplicação da Análise Transacional, pois observa-se sempre um papel numa posição de poder, outro numa posição de submissão e outro numa posição intermediária.

Muitas vezes pode-se pensar que pelo número 1 “ser o mais importante em cena”, signifique que ele detém a razão dos fatos em cena, porém isso não necessariamente precisa se tornar uma regra, esses números são apenas estímulos para os jogadores se colocarem em cena, por muitas vezes o número 1 pode ser um personagem que não tem razão alguma, porém ele se coloca numa posição de poder perante o 2 e 3.

Se seguirmos ao pé da letra (ou número no caso) onde 1, 2, 3 seguem a sequência de importância e razão em cena, de acordo com a análise transacional, o número 1, seria o Adulto, 2 o Pai e 3 a Criança, isso porque o 1 tem sempre razão no que diz e faz, independentemente do que pode estar acontecendo em cena, 2, que pode

estar numa posição de imposição e parecer ter razão, será “vencido” por 1 que tem a razão indiferentemente do que 2 possa dizer ou fazer – 2 deve acatar essa regra – e 3, por estar na posição do tímido ou do livre, aceita 1 e 2 quanto a estímulos ou propostas.

Abaixo, exemplifico a diferença do trabalho de Status tanto dentro do treinamento de Johnstone tanto quando utilizado em cena.

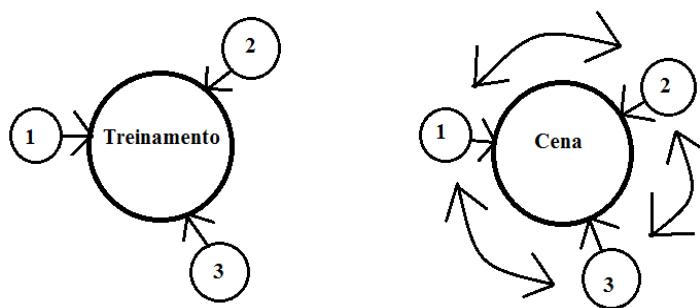


Figura 4, Representação da utilização da Transação de Status em diferentes momentos, Autoria Própria

Pudemos perceber que no treinamento, os Status permanecem em seus respectivos lugares, voltados para a prática no treinamento, já para a cena, os três Status podem transitar entre os personagens que se projetam para a cena.

A ocorrência desta variação em cena e a sua ausência no treinamento, ocorre para que, no treinamento os jogadores aprendam a manter suas atitudes em cena e aprendam tanto a receber uma ideia e aceita-la quanto a estar na posição superior. Em apresentação, como o citado pelo próprio Johnstone anteriormente, é mais interessante variar os Status em cena para torná-la mais interessante, é cativante ver um personagem dominante se encontrar dominado por algum acontecimento, e o personagem dominado se tornar dominante para solucionar este mesmo caso, e as variações continuarem ocorrendo ocasionalmente durante o tempo de apresentação.

No Status, as variações de números quanto à ordem de poder ou importância em cena podem variar de acordo com o número de jogadores em cena, porém para Johnstone, o mais interessante é trabalhar com dois ou três números apenas, pois a partir destes, temos uma competição para manter certo número, e o jogo se torna mais interessante, já que no momento em que um se torna maior que o outro em cena, seu

número se torna mais alto automaticamente, o que obriga o jogador a tentar manter seu número.

3. APLICAÇÃO PEGAGÓGICA DA METODOLOGIA DO TEATRO ESPORTE

Durante o período de regência, na disciplina de Estágio Supervisionado 2, orientada pelo professor Graça Veloso⁵² no Primeiro Semestre de 2011, na Escola Parque 304 Norte⁵³. Tentei me utilizar da metodologia de Keith Johnstone, da forma que era de meu conhecimento até então. Era uma metodologia já diferenciada da que vivenciei com o próprio Johnstone no Canadá por ter sido transmitida do próprio para um estudante, que utilizou tal metodologia, de acordo com sua visão, em oficinas e aulas acerca do improviso. Em uma dessas oficinas ocorreu a participação da Doutora Vera Achatckin que trouxe essa metodologia para o Brasil, transmitindo-a de acordo com sua percepção, e em uma de suas oficinas, o ator Edson Duavy que era então participante, absorveu a forma como era passada a metodologia e a trouxe para Brasília, onde tive contato com ela. Na escola, onde tentei utilizar dessa metodologia, tive 11 encontros de 4 horas cada, com três turmas distintas – duas de 8º ano e uma de 7º ano.

Foram apresentados para os alunos, jogos teatrais de desenvolvimento da percepção, jogos de capacidade para o improviso, jogos para trabalho em grupo, e jogos para desenvolvimento de coordenação e de pensamento dinâmico.

Durante todo o período de regência, apliquei principalmente exercícios teatrais voltados para a concentração, pois percebi uma grande ausência da mesma dos alunos, talvez por um professor novo presente na classe – eu –, ou pelo fator idade, que as turmas apresentavam– entre 13 e 15 anos – percebi que a organização do pensamento do adolescente se assemelha a uma máquina de produção em massa, porém de pensamentos diversos.

O conceito de grupo foi extensamente aplicado, pois foi observado que dentro de todas as turmas, os próprios alunos se dividiam em pequenos grupos, não aceitando quem não fazia parte do seu pequeno meio, o que resultava em uma variação mínima

⁵² Professor Doutor do departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

⁵³ Modelo de instituição escolar que desenvolve os componentes curriculares de Arte e Educação Física, utilizando o contra turno das aulas para a realização do projeto de escola de período integral, desenvolvendo atividades esportivas e culturais, utilizando salas ambientes para cada disciplina, oferecendo condições de ambiente específico para a realização do trabalho do professor, e ao mesmo tempo gerando um ambiente agradável de aprendizado para o aluno.

em exercícios com duas pessoas ou mais, e por conta desta separação dentro de um próprio grupo, as agressões verbais e morais eram muito comuns. Por falta de prática não consegui transmitir o conceito propriamente dito com êxito, afinal minha ideia principal era fazê-los entender por eles mesmos tal conceito, e por falha na transmissão conceitual ou pelo curto período de tempo na escola, não ocorreu uma mudança significativa em tais separações e agressões e nem na compreensão autônoma de grupo

Na tentativa para que não ocorresse tal separação, vários exercícios em que os alunos deveriam atuar como um único grupo foram aplicados, alguns inclusive utilizando uma forma não convencional de ensino, que era a punição para o grupo inteiro se um indivíduo da turma que já havia aceitado participar, se recusasse a fazer algum exercício apropriadamente. Porém essa punição não se aplicava de maneira humilhante ou degradante, era aplicada de maneira lúdica para que o aluno pudesse fazer uma prenda criativa reforçando sua autoestima.

Para estes alunos adolescentes, a punição é algo muito delicado de se aplicar, sobretudo pelo fato do contexto em que grande parte deles estavam inseridos — muitos vêm de famílias carentes —, mesmo quando se trata de *prendas* que os alunos executam, pois para eles, o erro é visto como falha pessoal, e a partir da falha, o julgamento próprio se torna muito presente o que pode fazer com que o aluno se encontre em uma posição de defesa, que normalmente é a da não participação e resistência, e esses alunos, normalmente são vistos como “problemáticos”.

Percebi que vários desses alunos considerados “problemáticos”, eram os alunos mais criativos. A criatividade desses alunos se aflorava de maneira tão singular e espontânea, que muito provavelmente por isso, não conseguiam controlar essa espontaneidade aflorada, o que lhes traziam o caráter de “problemáticos”, e assim sendo, eram podados em sua criatividade.

Tratei esses alunos como um desafio, o que foi assertivo, pois ao dar um tipo de atenção diferente do que estão acostumados, eles propiciam uma reação mais aberta e receptiva ao que era proposto em sala. Johnstone diz:

“Bom, comece de onde os alunos estão. (...). Comece por onde as pessoas estão. A meu ver, professores ruins, esperam que os alunos venham a ter incentivo, e já acho que o trabalho dos bons professores, é criar o incentivo. Você deve fazê-los querer fazer (os exercícios e participar). Comece de onde eles estão e os guie para onde você quer que eles vão.”(JOHNSTONE ,em entrevista; Anexo B, p.4)

Esta colocação de Johnstone se aplica muito bem para a situação em que eu estava inserido, e também para a situação em que vários professores estão inseridos, que é a situação em que o educador se encontra diante de uma turma em que a realidade social, a realidade de vivência, são muito distintas das realidades consideradas *ideais* para o ensino onde, por exemplo, numa turma de sétimo ano se encontram alunos que mal sabem escrever o próprio nome, ou em escolas em que o interessante não é ensinar uma disciplina de maneira dita tradicional — em que se ensina da mesma forma para um estudante em uma escola particular no centro da cidade seguindo também a aplicação do mesmo sistema de ensino que se segue desde o início do século passado — mas o interessante é perceber o contexto em que se está localizado e a partir dele, se adaptar as verdadeiras necessidades dos estudantes.

Quando comecei meu período de regência, uma das primeiras bases que utilizei para iniciar o processo pedagógico, foram os cinco princípios básicos da improvisação, pela visão do Teatro Esporte, e a partir deles, relacioná-los com a realidade escolar em que eu estava inserido, portanto, cada princípio básico foi relacionado à cena e a sala de aula:

- **Ver e Ouvir** – No palco, trata-se de ver e perceber tudo o que está em volta em cena e aproveitar cada estímulo visual, sonoro ou ambos para utilizar na cena. Na sala de aula, vejo como o momento que o professor percebe a turma em que está inserido, se situa, se adapta, se flexibiliza para poder transmitir o que precisa e o que pode ser transmitido (de acordo com o nível de aprendizado ou de interesse da turma)
- **Acreditar na ideia** – No palco, é o momento em que toda ação que o jogador, ator, performer, etc. executa, deve se mostrar como uma ação verdadeira, onde esse artista acreditou no que executou, para assim fazer com que o público acredite também em tal ação. Na sala de aula, pode ser interpretado como o aluno defender sua opinião ao apresentar a própria fundamentada, e para o professor, ele acreditar em seus objetivos com a turma e não desistir destes ideais.
- **Agir** – Agir, tanto no sentido da interpretação teatral quanto da educação, para mim, nada mais é que a espontaneidade gerada a partir da situação de jogo, tanto em cena quanto em sala de aula. É o momento em que o ator, o aluno e o professor deixam de se prender apenas na teorização e

passam a ação, a realmente executar as ideias que estão em suas mentes, e a partir da execução da ação, apresentar suas primeiras ideias que a partir de estímulos diversos, são lançadas ao público, professor ou colegas. Em situação de jogo no início as ideias tendem a apresentar pensamentos ou situações não muito elaboradas e com caráter racionalizado, pelo simples fato de ainda estar em processo inicial para treinar a espontaneidade. Deve-se treinar o suficiente para apurar o reflexo do pensamento dinâmico.

- **Sentimento** – O sentimento em uma apresentação, é a realidade que o ator transmite do que o personagem sente em cena, seja um sentimento interno, uma sensação ou uma impressão. Na sala de aula se trata da verdadeira vontade do aluno em fazer um exercício, e para alcançar tal vontade, a verdadeira vontade do professor em fazer o aluno despertar o sentimento para o fator aprender.

“O aluno precisa *sentir* que está fazendo e não apenas querer mostrar de uma maneira explicativa uma ação ou sentimento. Para *sentir* ou experimentar um sentimento, ele precisa saber o que está fazendo, *compreender* a situação dramática. A explicação dada pelo professor é, pois, essencial a essa compreensão. O personagem só será bem representado se bem situado, tanto psicologicamente quanto fisicamente,” (MACHADO, 12/13).

- **Status** – Como já explicado anteriormente, o Status é a forma com que o personagem ou a cena estão se comportando, são estados em que se encontram dentro da ação que ocorre no palco. Na sala de aula, o *Status* pode ser trabalhado em relação aluno-aluno ou professor-aluno, é uma maneira de trabalhar Transações de *Status* e as relações entre as partes, fazendo com que um aluno de *Status* baixo, transite para o *Status* alto e vice-versa. Trabalhar as transações de *Status* é uma ideia muito promissora para alcançar uma socialização maior dentro de uma turma.
- **Formação de Figuras** – Em cena é a ação mimética do ator e sua capacidade corporal de criar cenários e objetos em cena. Na sala de aula, a formação de figuras é um fim que, por meio do treinamento de espontaneidade e seus princípios aqui explicados, facilita a desinibição do aluno e ajuda na sociabilização do mesmo.

Durante o tempo, ocorreram muitos erros e acertos, talvez até mesmo mais erros que acertos, e isso é algo bom, tanto para o professor, quanto para o aluno. Johnstone

diz sempre que precisamos estar sempre tentando, tentando, tentando, para errar, errar e errar, para quem sabe acertar. O erro é sempre bem vindo, é sempre bom se colocar numa posição de risco, e nunca na posição de conforto, pois através do conforto, o que quer que se faça se torna chato.

O conforto traz a segurança para o ator, interprete, professor ou qualquer um, e essa segurança faz com que as pessoas entrem em uma zona de conforto que não as fazem mais procurar correr um risco, o que é fundamental para o desenvolvimento de pensamento espontâneo e criativo⁵⁴.

Entendo que quando os atores/alunos se encontram nessa posição de conforto, percebe-se que a criatividade, a espontaneidade e a atratividade de seu fazer teatral (ou em qualquer outra atividade) deixa de existir. Para a metodologia aqui tratada, estar na zona de conforto é um problema a ser resolvido, algum erro de percurso onde a pessoa que se encontra nele parou de se arriscar e tentar achar algo novo para experimentar.

Na minha experiência na Escola Parque, antes de conhecer pessoalmente Keith Johnstone e conversar com ele, utilizei o que eu achava ser a maneira mais interessante de se aplicar um ensinamento, e nessa maneira encontrei meu primeiro erro, que foi o de achar que aplicando minhas ideias e jogos relacionados a Teatro-Esporte e a espontaneidade, conquistaria o interesse de alunos não interessados no fazer teatral.

Percebi meu primeiro erro da maneira mais simples, percebendo que mesmo com uma pessoa nova aplicando algo novo, o interesse não surgia do nada — pelo menos para a maioria — precisava de algum tipo de relação e conhecimento mútuo entre as partes para que houvesse algum tipo de interesse, era preciso que houvesse mais espontaneidade. “*Você está tentando ensinar espontaneidade, o que é difícil de fazer se você mesmo não é espontâneo(...)*A meu ver, professores ruins, esperam que os alunos venham a ter incentivo, e já acho que o trabalho dos bons professores, é criar o incentivo” (JOHNSTONE, 2011)

O segundo erro percebido que cometí, foi o da necessidade de aplicação de jogos sem antes começar algum tipo de trabalho preparatório para a participação dos alunos nos jogos teatrais.

⁵⁴ Discurso de Johnstone em oficina, o qual estou de acordo.

Percebendo a necessidade de demostrar algum produto, e tendo também essa visão por parte dos supervisores na escola — e na maioria das vezes, também dos professores e alunos — de que uma aula de teatro é uma aula especificamente com movimentação e sons variados, ou mesmo barulhos diversos, e isso gera uma expectativa de interesse entre essas partes que acaba sendo frustrada — principalmente pelo lado do aluno, que é o lado que está experimentando diretamente — por se mostrar realmente como é: uma área de estudos mais complexa do que apenas sons variados e barulhos diversos.

Analizando atualmente, percebo que primeiramente é importante conhecer o perfil do coletivo de cada turma e durante o processo de ensino conhecer o perfil individual de cada um, a problemática, e como conhecer essas especificações.

“Bom, comece de onde os alunos estão. (...). Comece por onde as pessoas estão” (JOHNSTONE), essa é uma maneira de se conhecer o perfil das pessoas, perceba o contexto em que elas estão para então começar a aplicação da maneira mais adequada de ensino para a turma.

Um erro muito comum entre professores, aplicadores, facilitadores, etc, é o de sempre tentar se mostrar melhor de acordo com as próprias capacidades que se tenta transmitir, melhor que ele mesmo e às vezes melhor que os outros também. Isso para a metodologia aqui tratada é uma grande falha. A filosofia principal tratada a partir desta metodologia se enquadra na frase “Não dê o seu melhor”.

Esta frase sendo analisada de maneira positiva prevê que no momento em que o indivíduo tenta dar o seu melhor, ele se esquece do que verdadeiramente te move a agir onde quer que se esteja atuando, seja no palco ou na sala de aula. Um exemplo desse tipo de pensamento em sala de aula, é o professor que acha que por estar numa posição hierárquica superior, detém o conhecimento, e o aluno é o personagem que está presente apenas para absorver seu conhecimento. No momento que um aluno demonstra um interesse ou alguma pergunta em uma temática desconhecida ou pouco conhecida pelo professor, este na sua tentativa sempre de ser melhor, acaba por falhar no seu papel de educador, seja falando algo equivocado, seja podando o interesse do aluno.

Quando não se preocupa em fazer seu melhor, o professor, ator, facilitador, educador, etc. não se preocupa com o erro, aceita este erro e tenta aprender através dele.

Para o estudante, a figura do professor como uma figura que aceita seu erro e o transforma em algo positivo em sala de aula, faz com que ele também se sinta a vontade com o erro, e com isso, o *Bloqueio* do professor para com o aluno é quebrado efetuando assim uma participação mais efetiva de cada um.

Na experiência de estágio aplicado na Escola Parque 304 Norte pude verificar o contexto acima aplicado em experiência própria, onde foi observado que ao assumir um erro e desse erro transformar em algo positivo, a atenção e o interesse dos alunos era percebida, mesmo que por um curto período, porém suficiente para transmissão de alguma forma de conteúdo.

Tendo em vista que a aplicação do estágio surgiu anteriormente ao Master Class no Canada, a observação do erro pelo aplicador e o aproveitamento de tal erro, não foi tão bem utilizada nem tão bem aplicada, aliada a inexperiência em sala de aula, muitos dos momentos em que eu poderia ter aproveitado o estado de atenção por esse curto período de tempo, foram desgastados por outros tipos de atenção (incluindo muitas vezes com a insistência pela atenção dos próprios alunos, que eu já havia conseguido).

Em se tratando da atenção dos alunos, de acordo com minha orientadora Fabiana Marroni⁵⁵, a atitude do professor ao pedir atenção ou silêncio quando os alunos já estão no estado de atenção, é uma forma de fazer com que eles voltem ao estado de desatenção ou de desafio perante a figura do professor, pois ao aplicar o discurso do silêncio ou da atenção, o aluno que já está cansado de escutar tal discurso e já o conhece através de outros professores por vários outros anos, perde sua atenção mais uma vez, e o estado que o professor visava é perdido sem nem ao menos tê-lo percebido.

Uma das constantes ideias e pensamentos que me permitiam testar a aplicação metodológica do Teatro Esporte em sala de aula, foi a leitura e minha interpretação ao Parâmetro Curricular Nacional + (2002)⁵⁶. Está citado nos PCN+ de artes, em *Competências e Habilidades* (pg. 186) no tópico 3, “*Colocar-se como protagonista na produção e recepção*”, de forma geral trata da autonomia do aluno para criar, comunicar e trabalhar o coletivo, utilizando os meios disponíveis — materiais, estudos,

⁵⁵ Professora Mestra do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília.

⁵⁶ Parâmetro Curricular Nacional + (mais), publicado em 2002 pelo Ministério da Educação- MEC, possui uma abordagem para o ensino das artes partindo da relação entre os elementos Movimento/Som/Imagem, de forma que a abordagem da linguagem artística escolhida estabeleça relações com os três elementos.

criatividade, curiosidade, etc — para a criação própria e para a apreciação de outras criações e outras maneiras de expressão dentro e fora do meio artístico.

A capacidade criativa do aluno tem importância fundamental na aplicação pedagógica deste tipo de projeto com Teatro Esporte na escola, pois a criatividade é um ponto a se trabalhar para que os alunos utilizem dela, e treinem com o tempo a pensar rapidamente em situações não convencionais para utilizarem dessa criatividade em cena ou em qualquer outra situação que a demande. A comunicação é um importantíssimo aspecto a se trabalhar, pois na comunicação é que se encontra a chave para a desinibição, o respeito ao próximo e a compreensão de pontos de vista divergentes, essa comunicação deve ser um dos pontos mais trabalhados em sala de aula, oficinas de teatro, debates, etc. A comunicação faz com que as pessoas se entendam.

O trabalho coletivo é uma estratégia bem utilizada se a observação for bem abrangente e compreensiva, pois em se tratando do ambiente escolar, o estudante está desenvolvendo suas primeiras experiências coletivas, de maneira direta, porém sem que essa coletividade seja o mote principal de aprendizado na escola, e trabalhar essa relação é interessante para transmitir o aprendizado de se portar em sociedade. É interessante notar durante exercícios de trabalho coletivo, os indivíduos apoiando uns aos outros, inclusive aqueles que não apresentam uma interação muito ativa com alguns outros indivíduos.

O uso de objetos é um bom exercício para trabalhar a criatividade (já aqui citada), e a ideia do objeto utilizado em cena, é a mesma de um objeto qualquer que se entrega para uma criança de 4 anos brincar, onde um simples graveto, pode se transformar no foguete espacial mais bem equipado de todo o universo. Objetos para se utilizar em exercícios na sala de aula, ajudam o aluno a desenvolver melhor seu potencial criativo, pois a partir de um objeto, por mais literal que ele seja, descobre-se outras possibilidades para este quando inseridos em jogos específicos. Na ausência de objetos para a cena, pode-se utilizar também o próprio corpo para representar cenários ou outros apetrechos. E essa brincadeira de utilizar o corpo para representação espacial, pode se transformar num exercício interessante de inicio de desinibição para um aluno introspectivo, pois aos poucos vai fazendo com que ele se familiarize com ato teatral até chegar ao ponto de que ele tenha intimidade suficiente para subir no palco e fazer a cena ele mesmo, utilizando outros como objetos e cenários.

Na mesma página dos *PCN+* (pg.187) na parte de *Investigação e Compreensão* tópico 1, é citado a observação da natureza por formas, sons, movimentos e gestos ou a observação de manifestações culturais e artísticas diversas, isso é a aplicação do primeiro princípio básico da Improvisação Teatral (Ver e Ouvir), que tem como meio pedagógico a utilização de estímulos visuais, sonoros ou sensitivos, para fazer com que o aluno tenha uma percepção mais apurada desses sentidos, e que a partir dessas percepções, sua capacidade de raciocínio dinâmico fique mais apurada para a captação de informações variadas, utilizando-as tanto em contexto teatral, quanto em contexto de vivência.

Como professor, minha tentativa de aplicação de todas essas ferramentas pedagógicas citadas nos parágrafos anteriores não ocorreu com tamanho êxito pelos mesmos motivos já também citados — falta de experiência, falta de tempo e falta de percepção do contexto inserido —, porém todas as minhas aplicações não foram falhas na sala de aula, muitas foram bem assertivas e isso ocorreu pelo fato do meu aprendizado relacionado a flexibilização e adaptação, que na minha experiência, se mostrou de grande necessidade e importância. No meu pensamento, a partir das necessidades dos alunos em cada dia, o professor se adapta para que assim ocorra a cumplicidade entre as partes relacionadas ocorrendo assim, a troca e o aprendizado.

Considerações Finais:

Ao fim deste trabalho, percebo a importância do não estar pronto e sim preparado.

Ao fim de todas as experiências, de todo o treinamento, me sinto preparado para lidar com as situações de sala de aula e de palco em igual intensidade, e todas as vezes que me encontrava pronto para alguma das duas atividades, quando o imprevisto se expunha, o eu artista e o eu professor não sabiam lidar de uma maneira ideal e espontânea com a nova situação apresentada.

As experiências como improvisador, os conteúdos adquiridos na vivência de interprete, o processo de Treinamento da Espontaneidade entre outras práticas teatrais, se tornam reflexos claros da maneira que o artista se posta em sala de aula e como ele transmite um conteúdo para os estudantes. O Treinamento da Espontaneidade nos possibilita uma adaptação e um *pensamento lógico* diferenciados do *pensamento lógico* anterior a este treinamento, afinal, a partir dele, o cérebro se condiciona a relacionar várias possibilidades para um problema, ou uma questão. O pensamento espontâneo possibilita que um fato inusitado se torne uma ideia, e isso em contexto de sala de aula é de grande importância, pois a adaptação da maneira como a aula será conduzida torna-se espontânea e natural quando preciso.

Ao fim das minhas experiências em sala de aula, também poderia constar a percepção neste contexto dos termos utilizados como artista e como improvisador da escola de improvisação de Keith Johnstone. Percebi as alterações de Status entre os alunos e entre professores e na relação desses dois, era percebido quando ocorria o bloqueio, a aceitação, também a ideia de improvisação que cada um expunha com atitudes ou palavras.

Essa percepção da ideia de improvisação se tornava clara para mim, e essa mesma percepção me fazia entender o quanto o estudo das técnicas teatrais improvisacionais precisam ser mais aprofundados em um âmbito ao ponto de se conheceram as diversas escolas improvisacionais (como a de Keith Johnstone por exemplo), pois a partir delas, o conhecimento dos artistas, estudantes e teatro-educadores se amplia fazendo assim

acontecer a compreensão da importância da improvisação para os meios educacionais e também sociais.

Neste trabalho, procurei expor a importância do ato de não contar com a preparação prévia e principalmente não se apegar a ela, de ser flexível e contar com sua espontaneidade para lidar com situações consideradas não convencionais, e através da improvisação, treinamento da espontaneidade, do preparo ao inusitado, unido aos estudos sobre a educação e métodos educacionais principalmente voltados à visão do comportamento do professor em sala de aula, e também expus essa mesma importância para o artista e o treino do ato de estar em cena.

ANEXOS

A. AS VINTE REGRAS DO TEATRO ESPORTE

1 – Duração dos Jogos

2 – Controle do Jogo

3 – Introdução

4 – Técnicos

5 - Começando a Partida

6 – Contagem Regressiva

7 – Aviso de Chatice

8 – Cestas

9 – Término das Cenas

10 – Fim da Partida

11 – Mantenha a Pontuação

12 – Tempo

13 – Substituições

14 – Explique os Desafios

15 – Recusando um Desafio

16 – Aumentando a Qualidade

17 – Duração

18 – Preparando os desafios

19 – Tempo Livre

20 – Pontuação por tempo

B. ENTREVISTA COM KEITH JOHNSTONE

**Entrevista filmada realizada nos dia 13-14/07/2011 em Calgary, Alberta, Canadá,
por João Victor Morgado e filmado por Luciana Millano.**

Dia 13

Keith, eu gostaria de perguntar algo sobre Teatro-Esporte e Educação, Sistema educacional, escola, ensino, e tudo o mais. Eu gostaria de saber qual é o seu pensamento sobre Ensino, Professores ensinando alunos, e o comportamento que essas duas partes precisam ter entre elas na sala de aula?

Segurança

Segurança?

Sim (Risos). Quando eu escrevi o livro Impro, ele era muito longo para a editora, porque eles achavam que ele não venderia muitas cópias, então eu cortei a parte que me interessava menos que era o capítulo de Teatro-Esporte. Aquilo se tornou um engano, mas era uma parte realmente pequena do meu trabalho, e então ela (A editora) usou o Teatro-Esporte para todas as formas de improvisação. Você quer dizer sobre os Jogos de Teatro-Esporte ou as coisas que aprendemos aqui?

Eu quero dizer sobre o treinamento do Teatro-Esporte, e não necessariamente o jogo.

Você chamaria isso de treinamento de Teatro-Esporte, o que estamos fazendo?

Sim

Eu não, mas, ok, agora eu te entendo. Você está tentando ensinar espontaneidade, o que é difícil de fazer se você mesmo não é espontâneo. E o problema

é dar as pessoas permissão para trabalhar com o que é espontâneo, já que normalmente as pessoas tem essa permissão retirada delas.

Eu li uma carta de um antropólogo recentemente, ele disse que nessa tribo que ele estava estudando, eles pediram para ver uma das danças que ele dança, ele respondeu ‘desculpe, eu não consigo dançar’, e eles disseram ‘mas você pode andar não pode?’ eles então perguntaram ‘E cantar umas das suas canções?’ e ele respondeu ‘Me desculpe, mas eu não consigo cantar’, e eles ‘Mas você pode falar não pode? Como você pode não cantar?’, isso porque eles não eram inibidos como ele era. Ele estava sendo completamente detonado, ele não podia dançar, cantar, ele tinha uma linha de pensamento muito estreita. Eles ensinaram isso a ele, tanto que ele escreveu a carta para o jornal.

Entendo. Eu gostaria de perguntar uma coisa também. Você sempre disse que quando era um garoto, não gostava da maneira que seus professores te ensinavam, pois, você diz muito isso, que o erro não é bem visto na escola, e eu concordo com isso também. Qual é a sua sugestão para mudar isso?

Bem. Eu era o pior aluno da classe por uns 2 anos, e eles me diziam que eu era preguiçoso. Eu acho que tem algo errado quando as pessoas parecem preguiçosas pra você. Não é natural para um macaco não querer conhecimento... eu quero dizer, isso é meio que um comportamento animal. É preciso muito maltrato para fazer as pessoas perderem a fascinação com o aprendizado, mas sempre te chamam de preguiçoso e pensam que você faz de propósito. Eu acho... Se uma criança está escrevendo histórias, eu não me importo que histórias ele escreve, mas me importo com o estado em que ele se encontra escrevendo, e se ele está escrevendo com prazer e paixão, isso deve ser protegido a todo custo. Mas ao invés disso, querem julgar o resultado final, o produto, não estão interessados no estado do aluno. Você pode ser um Quasimodo bobão e muito idiota, mas se você é bom em Matemática, seu professor de Matemática não se importa com resto da pessoa. Desenho era realmente o único assunto no qual eu me interessava na pessoa.

Nós temos um problema...na verdade não sei se podemos chamar de problema, a maneira em que o sistema educacional Brasileiro funciona, que obriga as escolas a dar aulas de artes para os alunos, Música, Teatro e Artes Visuais. E temos muitos estudantes que não gostam, por exemplo, de fazer teatro, o que torna

muito difícil para os professores transmitir algum conhecimento para esses estudantes, e nós temos muitos desses alunos que não gostam de teatro e se tornam resistentes para aprender qualquer coisa. Você sabe alguma forma de quebrar isso...

Bom, comece de onde os alunos estão. Eu tive um grupo muito difícil certa vez, e eles não queriam fazer nada. Eram os homens, e eu perguntei “Vocês gostariam de aprender como conquistar garotas?”, e eles ficaram completamente entusiasmados, então você pode começar uma cena cotidiana. Comece por onde as pessoas estão. A meu ver, professores ruins, esperam que os alunos venham a ter incentivo, e já acho que o trabalho dos bons professores, é criar o incentivo. Você deve faze-los querer fazer (os exercícios e participar). Comece de onde eles estão e os guie para onde você quer que eles vão. Você não pode simplesmente dizer “Você tem que aprender isso, você tem que aprender aquilo, isso é bom e você deve gostar”, isso é que é errado com cultura..., se for “cultura” você tem que gostar. As pessoas tem cabeças diferentes! As artes têm coisas maravilhosas a oferecer às pessoas. Se elas não gostam, elas foram avariadas! Ao ponto em que você tem que curar a avaria. Quero dizer, o ensino de música é famoso por ser chato. Quero dizer, eu sempre toquei piano, e o ensino era tão....assim....sem diversão, eles não estão interessados no estado do aluno, eles estão interessados no que o aluno aprende, mas se o aluno está no estado certo, ele aprende bem rápido. Então, a condição do aluno é muito importante, e isso é ignorado na maior parte da educação.

E se você tiver uma turma com pessoas que querem fazer alguns exercícios, outras querem apenas ouvir o que você tem a dizer, uns poucos não querem fazer nada, e essa variação de pessoas na sala de aula...Eu estive dando aulas recentemente nessa escola no Brasil, e eu tinha muitos desses alunos na minha turma que: um queria uma coisa, outros queriam outra, e era difícil dar a todos os alunos o que eles queriam, e toda vez, sempre tem um que não gosta de nada, então eu sempre tentava fazer o meu melhor para dar algum prazer para esses alunos, mas sempre tem um que não gosta de algo. Era uma vitória para mim quando todos gostavam de algo, eu realmente curtia, então, o que eu tenho que fazer para envolver todos?

*Você já viu um filme chamado “Stand and Deliver”?*⁵⁷

Stand and Deliver?

Sim, um filme americano, é sobre um Boliviano, que vai para L.A. (Los Angeles), e ele é um professor, os alunos são sem salvação. Ele decide que eles deveriam aprender Cálculo.

Ahhh, eu vi esse filme!

Sim, é um bom filme. Mas eles não querem aprender Cálculo, mas o professor de alguma forma faz com que eles queriam aprender. E eles ficam entusiasmados com isso. Às vezes você tem que aprender com eles a habilidade de ser um professor. Alguns professores apenas... Os alunos seriam ótimos em ensinar você o que fazer. É normal culpar os alunos. Ontem de manhã foi chato, eu culpo a mim mesmo no fim do dia por ter sido chato, porque eu não fiz vocês fazerem cenas em pares, vocês ficaram sentados por muito tempo. Então eu poderia dizer “Bom, esses alunos não são muito bons”... Não, minha forma de ensino que não foi muito boa. É por isso que ensinar é divertido. Se você pensar que os alunos são criaturas maravilhosas - eles não parecem ser - então, o jogo é fazer com que eles mudem até que eles desesperadamente queiram aprender coisas, e isso é um estado natural do Ser Humano. Educadores como, não sei, quem começou com Escolas livres? Acho que A.S. Neil. Eu li um livro sobre isso, eu vi isso na escola. A ideia dele era dar para as crianças, um bom momento, ele não se importava se elas aprendiam coisas, eu digo que se você não é apaixonado em querer aprender, algo está errado. Então, as crianças dizem que não se interessam pelas coisas porque elas estão na defensiva. “Eu não vou fazer porque eu falhei”.

Entendo. E sobre o Teatro Esporte como um meio educacional para se usar em sala de aula. Para qualquer tipo de professor. Professor de Matemática, no nosso caso, Português...

Se você transformar qualquer coisa em competição, as pessoas vão se interessar.

Ah é?

⁵⁷ O preço do Desafio

Tenho certeza, se você tiver times e essas coisas. Mas, na verdade, o Teatro Esporte mesmo, quando ele ficou famoso no Canadá, os professores ficavam lendo o jornal e as crianças iam jogar Teatro Esporte... Como se você sequer tivesse que treina-los. O bom improvisador, deveria ser um bom contador de histórias, assim como o palhaço clássico. Eles aprendem todo o tipo de coisa sobre desenvolver narrativas, diferentes tipos de comportamento, bom, todas as coisas que estamos fazendo aqui, são coisas diferentes todos os dias. É uma habilidade, é uma arte, mas se você apenas deixar eles fazerem, igual ao 'Whose Line is it Anyway'⁵⁸, ou outro qualquer, então não é uma arte séria... certamente.

Bom, essa última pergunta é: Qual é o seu pensamento hoje em dia sobre o Teatro Esporte, o Comportamento Humano, o Comportamento Social e o desenvolvimento desse comportamento social usando o Teatro Esporte. Você acha que funciona?

Eu não fiz nenhuma pesquisa, eu não sei.

(Risos) É uma tentativa falha de conseguir...

As pessoas sempre dizem coisas quando estão tentando adivinhar e não sabem. Eu não fiz nenhuma pesquisa, e eu não vou ver improvisação, então eu não sei o que estão fazendo.

Mas podemos tentar certo?

Mas eu sei que essas pessoas estão tentando entrar aqui (Ele se refere aos alunos do workshop que estavam esperando a entrevista terminar para voltarmos a aula)

Eu posso ir tentando, e se falhar, continuo tentando até acertar não é?

Sim.

Então muito obrigado Keith.

Dia 14

Você conheceu Viola Spolin?

⁵⁸ *De quem é a fala agora?; Programa de televisão Norte Americano de improvisação de cenas curtas.*

Não

E quais as diferenças que você vê no seu trabalho e no trabalho dela?

Eu acho o trabalho dela mais competitivo

Mais competitivo?

Sim, e ela é obcecada em obter... é como se ela estivesse tentando criar Teatro Normal, onde as cadeiras estão, onde cada coisa deve ficar. Ela se preocupa com o espaço, você pode aprender isso, isso pode ser aprendido, mas...eu venho da terra onde o teatro que eu fazia era um trabalho de vanguarda, então eu não queria recriar o teatro com a improvisação(...) então, eu não gosto do que os Americanos fizeram com ele (o teatro de improvisação de Spolin).

Como o *Whose Line is it Anyway?*

Sim. Muito seguro. Apenas entretenimento barato. Pessoalmente, eu me cansei de entretenimento barato, não estou interessado. Mas é o que faz dinheiro. Mas não deveria ser um monte de “nada”, não deveria ser apenas uma perda de tempo. Devia valer a pena de ir assistir, e deveria desafiar as pessoas.

E é o jeito da Viola Spolin de fazer, pois ela é americana, certo?

Sim, ela é....quer dizer, ela não...ela está morta.

(risos)

É, ela foi.

Tenho certeza que ela teria melhores resultados... Eu só não gosto dessa forma em que você... quer dizer, é tão seguro apenas jogar jogos baseado nas sugestões da plateia. É tão seguro. Quero dizer, para que treinar? Só faça os jogos.

Aqui nós estamos fazendo jogos como tendo sugestões da plateia, mas nós temos também nossas próprias sugestões, as sugestões do Diretor. Nós usamos todas as sugestões.

Nós pegamos qualquer uma, e eu acho que é o mesmo aqui também, porque vocês me disseram que eles não pedem sugestões, é isso mesmo. Os shows que vocês viraram⁵⁹, eles não pedem sugestões.

Sim, é verdade.

Sim, você não precisa disso. O público nunca vai acreditar que você está improvisando de qualquer maneira.

E as vezes o público quer ser muito esperto não é?

Não é o público.

Eu digo, a plateia também.

Não, não é. São idiotas na plateia

(risos) Entendo.

A maior parte da plateia vem assistir um bom show. Os atores tem uma ilusão de achar que existe alguém por aí querendo que eles façam o que a plateia quer. É um deslocado, frequentemente querendo ser mais engraçado que os improvisadores no palco.

É verdade, eu vejo muito disso no Brasil.

Então não peça sugestões da plateia.

É verdade.

É quase impossível de tira-los.

⁵⁹ Keith se refere as apresentações que ocorreram do Miscetro (Maestro) e Gorila, que são duas formas de Mach de improviso semelhantes ao Teatro Esporte

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Achatkin, Vera (2005). **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone e o Ator: Da ideia à ação – A improvisação como instrumento de transformação para além do palco;** Universidade de São Paulo.

_____. (2010). **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: o ator, a criação e o público;** Universidade de São Paulo.

Bonfitto, Matteo (2009). **O Ator Compositor;** São Paulo: Perspectiva.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio.** Brasília: MEC, 1999.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio +.** Brasília: MEC, 2002.

Chacra, Sandra (1983). **Natureza e Sentido da Improvisação Teatral;** São Paulo: Perspectiva.

Duarte, Márcia (2009). **Quando a dança é jogo e o interprete jogador: Do corpo ao jogo, do jogo a cena;** Universidade Federal da Bahia.

Fo, Dario (2004). **Manual Mínimo do Ator.** São Paulo: Senac

Foreman, Kathleen e Martini, Clem (1995). **Something Like a Drug. An Unauthorized Oral History of Theatresports;** Alberta; Red Deer College Press

Freire, Paulo (1970). **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra

Huizinga, Johan (2000). **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva

Machado, Maria Clara; Rosman, Marta (2001). **100 jogos dramáticos**. Rio de Janeiro: Agir.

Johnstone, Keith (1979). **Impro: Improvisation and the Theatre**. New York: Routledge / Theatre Arts Books

_____ (1999). **Impro for Storytellers**. New York: Routledge/Theatre Arts Books.

Rengel, Lenira (2003). **Dicionário Laban**. São Paulo: Annablume

Spolin, Viola (2008). **Improvização para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva.

Revista Olhares nº 2; Pedagogia do Ator; **A Metodologia de Keith Johnstone: Uma linguagem para o teatro**. São Paulo: Escola Superior de Artes Célia Helena

DICIONÁRIOS:

Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (2001); Editora Objetiva.

Larousse Cultural, Dicionário da Língua Portuguesa (1992); Editora Universo.