

ESTRUTURAS NARRATIVAS DO JOGO TEATRAL

Prof. Dr. Iremar Maciel de Brito

Comunicação oral

UNIRIO

Palavras-chave: Criação -jogo - teatro

I - Introdução

O teatro, como todas as artes, está em permanente evolução. Assim mudam os estilos do texto, da representação, da direção, da cenografia, e de um sem números de elementos, além das transformações sofridas pelo espectador ao longo dos tempos. É, sobretudo, a partir do conjunto dessas evoluções que podemos buscar entender o teatro contemporâneo. Entretanto são apenas duas dessas mudanças que pretendemos focar nesse trabalho. Ambas ocorreram, ou foram mais divulgadas, na segunda metade do século XX e, ainda hoje impulsionam diferentes caminhos do teatro na atualidade. Uma delas foi a democratização do papel do autor no teatro e a outra, a transformação da narrativa única, numa narrativa segmentada, feita de cenas soltas.

O autor, entre todos os profissionais da cena, foi considerado, durante muitos séculos, o elemento central do teatro. Sua personalidade artística era não só respeitada, mas também colocada no alto da pirâmide da criação do espetáculo. Entretanto, ao longo da história do teatro, muita coisa mudou, em relação a esse conceito. Ele deixou de ser o item mais importante da criação dessa arte, embora, paradoxalmente, nunca tenha deixado de ser fundamental na maioria dos espetáculos de teatro. Assim, o autor passou a ser apenas mais um, entre tantos outros, na concepção geral dessa arte. Portanto, deixou de ser o ponto central, o pensamento, o cérebro, o grande artífice da criação, além de ver o seu papel no teatro democratizado e dividido com outros artistas da cena. Isso não quer dizer que o teatro tenha perdido aquele autor que trabalha solitário, longe dos outros artistas da cena. Ele continua existindo e, certamente, nunca deixará de existir. Entretanto, o teatro ganhou, sobretudo no final do século passado, com a

democratização do trabalho do autor, novas possibilidades de ocupação desse espaço. É, exatamente, apenas uma, entre as inúmeras possibilidades autorais contemporâneas, que abordaremos nesse trabalho. Trata-se da dramaturgia criada por vários artistas, ao mesmo tempo, que normalmente é nomeada como dramaturgia coletiva. Não pretendemos aqui fazer qualquer tipo de relato histórico sobre a dramaturgia coletiva, mas, sobretudo, mostrar a nossa experiência com esse tipo de criação autoral. Assim, com base na prática teatral, criamos um tipo de abordagem metodológica da dramaturgia coletiva que pretendemos discutir nesse trabalho.

O estilo de dramaturgia que pretendemos analisar tem inspiração no teatro de Bertolt Brecht. Com suas idéias sobre o teatro, muitos autores contemporâneos aprenderam a lidar com a unidade da cena, criando uma narrativa teatral descontínua e, muitas vezes, fragmentária. Relacionando-se a esse tipo de pensamento, surgiu um teatro altamente fragmentário, no final do século XX, feito de situações independentes umas das outras, muitas vezes, sem estabelecer nenhuma seqüência de continuidade. Esse teatro adotou o jogo como sua segunda natureza e é dentro dele que se estrutura.

II - O jogo no teatro

Nos primórdios desse teatro, fundamentado no jogo, também está Viola Spolin (SPOLIN, 1987) que, ainda na década de sessenta do século passado, discutia a universalização do papel do ator no teatro. Ela afirmava que todas as pessoas seriam capazes de atuar no palco, de jogar e aprender a jogar. Assim, o jogo, na esteira desse tipo de pensamento, passa, então, a ocupar um importante espaço dentro do teatro. O jogo do teatro, propriamente dito, caracteriza-se, de uma maneira geral, como uma atividade dramática, realizada por atores para um público. Assim, seguindo as idéias sobre o jogo propostas por Huizinga, em *Homo Ludens*, chegamos a algumas conclusões sobre o jogo do teatro. Na encenação dramática, o espaço do jogo, será chamado de palco. O tempo do jogo será formado tanto pelo tempo psicológico, quanto pelo tempo cronológico. Além disso, o conjunto de regras, que faz parte de qualquer jogo, também organiza a atividade teatral. Finalmente, a possibilidade do jogo de erro ou de acerto também está contida no jogo do teatro: o espetáculo pode ser um teatro vivo e estimulante, ou um teatro morto e cansativo. Portanto, antes de começar o jogo é necessário defini-lo a partir de seus elementos formadores.

Tomando por base a nossa experiência prática no trabalho da Licenciatura em Teatro da Escola de Teatro da UNIRIO, criamos uma nomenclatura para os jogos teatrais, com o objetivo de facilitar sua pesquisa: jogos teatrais unitários, binários, ternários, quaternários e quinários.

1 - Jogos teatrais unitários

São os jogos teatrais constituídos por apenas uma ação importante. É algo que, desde o começo, já está acontecendo, e, não pára de acontecer, até o final da narrativa teatral.

Exemplo: dois astronautas numa nave espacial, perdidos no espaço.

2 - Jogos teatrais binários

1 - Estado inicial da narrativa - A narrativa do jogo começa com uma ação, um acontecimento que se desenrola naquele momento.

2 - Primeira Peripécia - Peripécia na narrativa - Peripécia é uma mudança brusca do estado inicial, causado por uma outra ação, geralmente contrária à anterior.

Exemplo: 1) dois astronautas numa nave espacial, perdidos no espaço; 2) a nave espacial cai na terra.

3 - Jogos teatrais ternários

1 - Estado inicial da narrativa - A narrativa do jogo começa com uma ação, um acontecimento que se desenrola naquele momento.

2 - Primeira Peripécia - Peripécia na narrativa - Peripécia é uma mudança brusca do estado inicial, causado por uma outra ação, geralmente contrária à anterior.

3 - Segunda peripécia - Estado final da narrativa - É uma segunda peripécia que muda a história anterior, criando uma solução para o conflito, causado por ela.

Exemplo: 1) dois astronautas numa nave espacial, perdidos no espaço; 2) a nave espacial cai na terra; 3) os astronautas descobrem que caíram numa aldeia de índios antropófagos.

4 - Jogos teatrais quaternários

1 - Estado inicial da narrativa - A narrativa do jogo começa com uma ação, um acontecimento que se desenrola naquele momento.

2 - Primeira Peripécia - Peripécia na narrativa - Peripécia é uma mudança brusca do estado inicial, causado por uma outra ação, geralmente contrária à anterior.

3 ~ Segunda peripécia - É uma segunda peripécia que muda a história anterior, criando uma solução para o conflito, causado por ela.

4 ~ Estado final da narrativa.

Exemplo: 1) dois astronautas numa nave espacial, perdidos no espaço; 2) a nave espacial cai na terra; 3) os astronautas descobrem que caíram numa aldeia de índios antropófagos; 4) um missionário, respeitado pelos índios, chega na aldeia e salva os astronautas da morte.

5 - Jogos teatrais quinários

1 - Estado inicial da narrativa - A narrativa do jogo começa com uma ação, um acontecimento que se desenrola naquele momento.

2 - Primeira Peripécia - Peripécia é uma mudança brusca do estado inicial, causado por uma outra ação, geralmente contrária à anterior.

3 - Desenvolvimento

4 - Segunda peripécia - É uma segunda peripécia que muda a história anterior, criando uma solução para o conflito, causado por ela.

5 ~ Estado final da narrativa.

Exemplo: 1) dois astronautas numa nave espacial, perdidos no espaço; 2) a nave espacial cai na terra; 3) os astronautas descobrem que caíram numa aldeia de índios antropófagos; 4) um missionário, respeitado pelos índios, chega à aldeia e salva os astronautas da morte; 5) os astronautas são encontrados por um grupo de busca do centro espacial e levados de volta à civilização.

II- Processo de criação de um espetáculo baseado em jogos teatrais quinários - A criação do texto

01 - Escolher o tema central do espetáculo 02

~ Decidir se será drama ou comédia

03 - Criar várias histórias para representar o tema

04 - Decidir quais serão as histórias que farão parte do espetáculo.

05 - Criar roteiros no sistema quinário para as histórias escolhidas. Dentro desse jogo, todas as cenas do roteiro devem ter apenas dois personagens em cada uma delas, o que aprofunda o relacionamento entre eles.

06 - Criar um diálogo mínimo para cada momento das histórias no sistema quinário (1 - situação inicial; 2 - primeira peripécia; 3 - desenvolvimento; 4 - segunda peripécia; 5 - situação final).

- Diálogo mínimo: é o mínimo que se deve falar para deixar clara a situação (a ação da cena), bem como um perfil dos personagens (quem são, quais os seus objetivos e quais as suas funções no jogo (ataque; defesa; fuga).

07 - Criar textos de ligação entre as cenas, como narrativas, ou alguma outra maneira de passar de uma cena a outra.

2 - A encenação do texto

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

02 - Criar jogos, onde o ator possa trabalhar o seu personagem em situações que não fazem parte do texto.

03 - Definir o espaço de cada cena e trabalhar o jogo do personagem, buscando utilizar o espaço e o tempo, com estímulos na criação do relacionamento com o outro. 05 - Apresentar o espetáculo.

IV - Conclusão

Nosso principal propósito com esse trabalho foi criar um caminho técnico, que levasse qualquer um, que desejasse, a criar um espetáculo teatral baseado em jogos teatrais. Sabemos que esse é apenas mais um dos inúmeros caminhos para a criação de espetáculos baseados em jogos teatrais, entretanto, trata-se de um trabalho experimentado em oficinas e aulas que ministramos sobre o jogo no teatro.

v - Bibliografia

BROOK, Peter. *A porta aberta*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1999.

HUIZINGA, I. *Homo ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.