

## **IMPROVISACÃO TEATRAL E O ESPAÇO DE EXPERIMENTAÇÃO DO PETECA: PRÁTICAS NAS PLATAFORMAS DIGITAIS, EM CONTEXTO PANDÊMICO.**

**Eliane Vieira Pereira<sup>1</sup>, Diana Ares Norões<sup>2</sup>, Daniele dos Santos Carvalho<sup>3</sup>, Tainá da Silva Alcântara<sup>4</sup>, Luzinete Alencar da Silva<sup>5</sup>, Genário Pereira Lopes<sup>6</sup>, Mônica Vianna de Mello<sup>7</sup>**

**RESUMO:** Apresentação do trabalho desenvolvido pelo grupo de pesquisa PETECA - Pedagogias de Teatro no Cariri, no ano de 2020, durante o qual as experimentações teatrais e reflexões em grupo tiveram que se desenvolver de forma remota. O foco principal da pesquisa é o ensino de teatro, mas passando necessariamente pelo trabalho de ator/atriz. Os estudos envolveram aspectos teóricos e práticos, sendo estes realizados no Espaço de Experimentação do PETECA. Espaço virtual focado nas práticas teatrais na perspectiva remota, focando na viabilidade das diferentes metodologias de ensino. A pesquisa estimula o protagonismo dos estudantes que propõe suas aulas e compartilham seus estudos entre si.

O trabalho do grupo de pesquisa Pedagogias de Teatro no Cariri - PETECA, se definiu este ano pela eliminação do contato físico substituído pela tela, do presencial pelo remoto. Tivemos que nos adaptar a esse contexto pandêmico, através das plataformas digitais e o principal desafio da pesquisa foi a adaptação das práticas e jogos para o meio virtual.

Para a efetiva realização dessas adaptações foi criado o Espaço de Experimentação do PETECA, que consiste em espaço virtual, situado na plataforma zoom, onde são ministradas aulas de teatro pelos integrantes do grupo e convidados que participaram das aulas ou professores do Departamento de Teatro da URCA. Esses encontros possibilitaram a interação com pessoas de fora da Universidade e do próprio estado do Ceará, abarcando Bahia, Pernambuco, Piauí, Distrito Federal e Rio de Janeiro.

No Espaço experimentamos exercícios de improvisação e imaginação, utilizando várias metodologias de ensino de teatro como, por exemplo: Jogos Teatrais de Viola Spolin, Teatro do Oprimido de Augusto Boal, elaboração de

---

<sup>1</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [vlia8084@gmail.com](mailto:vlia8084@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [dianaares7@gmail.com](mailto:dianaares7@gmail.com)

<sup>3</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [danicarvalho3687@gmail.com](mailto:danicarvalho3687@gmail.com)

<sup>4</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [tainasib91@gmail.com](mailto:tainasib91@gmail.com)

<sup>5</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [luzinete230alencar@gmail.com](mailto:luzinete230alencar@gmail.com)

<sup>6</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [lopesgenario@gmail.com](mailto:lopesgenario@gmail.com)

<sup>7</sup> Universidade Regional do Cariri, email: [monica.mello@urca.br](mailto:monica.mello@urca.br)

partituras corporais a partir de Viewpoints, Princípios de Trabalho de Ator/Atriz, músicas, objetos e de trabalho acerca de máscaras faciais.

Trabalhar com exercícios teatrais, sobretudo de improvisação, em ambientes virtuais, trouxe inúmeros desafios, mas possibilitou também descobertas. Não sabemos até quando será necessário trabalhar de maneira remota, portanto não sabemos o quanto podemos encontrar de formas ainda não conhecidas do fazer teatral.

A base da pesquisa do grupo é o trabalho de ator/atriz e a pedagogia teatral, sempre havendo uma união entre essas duas perspectivas. Para isso, estudamos os teóricos da formação de atores/atrizes, além de criarmos oficinas de aprendentes de teatro. Este ano o projeto focou na pesquisa sobre a Improvisação, trabalhada sob diversas perspectivas.

Nos encontros teóricos do grupo que aconteceram às quintas-feiras, de início discutimos sobre a formação do artista-docente e em seguida foi organizado um Ciclo de leituras, no qual cada integrante apresentou para os demais o resultado de suas leituras sobre improvisação. Além disso, tivemos encontros voltados para o planejamento das aulas práticas ministradas pelos integrantes do grupo. Os planos de aulas foram apresentadas ao coletivo que refletiu sobre objetivo, a metodologia, avaliação e recursos à luz dos seguintes critérios: fluidez na sequência dos exercícios, os exercícios indo do mais simples aos mais complexo e coerência entre o objetivo e práticas selecionadas. Tudo isso levando em conta a viabilidade de realização dos exercícios selecionados para a aula em situação remota.

Alguns apontamentos acerca da pesquisa sobre improvisação: Daniele Carvalho pesquisou sobre as noções de improvisação segundo Luís Otávio Burnier, fundador do Laboratório Unicamp de Movimento e Expressão-LUME, que trabalhou com seus atores a improvisação em três vertentes. Na *Dança Pessoal* ele trabalhava a improvisação com o ator no nível pré-expressivo, aplicando um treinamento energético, para depois codificar as ações no corpo do ator, que improvisa a sequência dessas ações codificadas. Já a *Mimese Corpórea* é a arte de imitar e está voltada para a observação do modo de agir de outras pessoas, que são estudadas e representadas pelos atores e atrizes. E com as ações codificadas podiam improvisar. E, por fim, o Clown ou Palhaço, que pensa com o corpo, construindo uma série de ações codificadas que vão

compondo seu repertório, nesse caso, a improvisação se realizava em sequências de ações físicas e vocais. Daniele Carvalho também ministrou uma aula no Espaço de Experimentação do PETECA, no dia 21/10/2020, com exercícios do livro *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin*. Estes jogos são voltados para a improvisação, que trabalha a experimentação e espontaneidade, trazendo a própria atmosfera do jogo que é o trabalho com o outro, o olho no olho e o estado de prontidão, muito citado por ela em seus livros. Sua maior dificuldade foi planejar uma aula que se adequasse a esse novo formato. Carvalho afirma que foi muito inovador ensinar para seus alunos nesse modelo, uma experiência muito enriquecedora possibilitando inúmeras descobertas como professora e como aluna nos outros encontros.

Eliane Vieira começou a pesquisar a teoria e a prática de improvisação em Keith Johnstone. O *Impro*, sistema de formação de ator, de criação de personagens e espetáculos e de espetáculos de improvisação em si mesmo, foi criado por Johnstone. Grande parte do seu trabalho foi dedicado ao tema da criatividade, que ele considerava ser consequência da natureza inteligente do ser humano. Este potencial criador deve ser permitido, desenvolvido e intensificado. O sistema de exercícios e jogos, desenvolvido em seus coletivos, promoveu os seguintes princípios: espontaneidade, cooperação, status e habilidades narrativas.

O desenvolvimento da espontaneidade vem da percepção de que as melhores ideias são as primeiras, em geral bloqueadas por parecerem óbvias ou irracionais. A cooperação entre atores surge da aceitação da ideia lançada pelo parceiro de cena. O objetivo é tornar o/a ator/atriz capaz de aceitar todas as propostas de seus parceiros. O status trabalha com a percepção da estrutura de domínio e submissão em cena. Devem-se alternar os papéis, como em uma gangorra, quando um domina a cena, outro deve recuar, submeter-se a este domínio, invertendo-se estas posições. As habilidades narrativas, essenciais para o trabalho de ator, caracterizam-se pela capacidade de não cancelar a história, de manter a ação no palco e de produzir interrupções nas rotinas. Em breve, experimentaremos os exercícios propostos, mas sabendo que o ambiente virtual dificulta o desenvolvimento pleno do *Impro*, pois a interação com o outro fica prejudicada pela mediação das telas e plataformas.

Diana Norões, refletiu acerca do livro *Jogar, Representar* de Jean-Pierre Ryngaert. Este faz uma análise da relação do indivíduo com o jogo e o mundo. O autor afirma que é preciso jogar para si, para os outros e diante dos outros para que haja um equilíbrio no jogo. Mas como se aprende a jogar? O jogo é uma experimentação, no qual é permitido que o jogador saia do real. Sua maior capacidade é a concentração e o engajamento.

Um dos principais obstáculos que definem a capacidade do jogo, a inibição, acontece se os jogadores criam bloqueios por medo de estar fazendo algo ridículo ao olhar do outro. Se o ridículo é o extravagante, algo que foge do "comum", o teatro se tornaria um lugar de lazer para o público, sendo ele um lugar de pessoas normais? A inibição faz o jogador não querer mostrar, não importa sua faixa etária. O jogo tem a capacidade de derrubar a inibição, quanto mais você joga, mais perde esse "medo", para que isso aconteça é preciso confiar em si mesmo e no grupo. Um outro obstáculo presente é a extroversão, o que prejudica muito a capacidade do jogo. A extroversão é quando o jogador quer brilhar a qualquer custo, querendo sempre fazer algo bonito. Outro obstáculo que chamou a atenção foi a negação do jogo. Acontece quando o jogador está muito engajado, com a vontade de fazer/jogar. Se o jogador dá toda sua energia logo no começo do jogo, qualquer distração pode fazer com que a vontade acabe. O *savoir-faire* limitado é um obstáculo que podemos chamar de tiques. No teatro podemos inventar milhares de formas de abrir uma porta, porém o *savoir-faire* é algo que nos faz ir sempre pelo caminho mais fácil e familiar. Ao falar do movimento do jogo em curso Ryngaert afirma que a qualidade do aqui e agora precisa de muita preparação. Ao fazer um movimento, se quem está oferecendo o jogo pede que refaça é preciso que seja muito cauteloso e tente refazer o movimento com a mesma aptidão e engajamento, como se fosse tudo pela primeira vez, porém nunca se faz da mesma forma.

O Peteca, além de ser um lugar de pesquisar teatro, é também um local de acolhimento e grupalidade. O que mais nos toca é a troca brilhante de quem se junta, embaraça e soma nos nossos encontros. Como diz Dullin, uma das qualidades desenvolvidas pela improvisação, a integração do esforço individual em um trabalho coletivo, é uma das mais importantes. De acordo com alguns depoimentos no final das aulas, percebe-se que o Espaço de Experimentação

transcende às plataformas digitais, nossas casas, nossos mundos, e, principalmente, esse momento delicado que estamos vivendo. Pode-se resumir este trabalho em quatro palavras chaves: coletividade, comprometimento, disponibilidade e dedicação e para alcançarmos resultados significativos nesse processo criativo essas palavras chegam a ser imprescindíveis. Nossa experiência é única e sólida no desenrolar dos nossos corpos, na emoção de planejar e ministrar cada aula e na repercussão dos jogos selecionados junto aos participantes.

O grupo Peteca é manifesto, festa e oficina de lapidação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Improvisação, Teatro, Jogos Teatrais, Ensino Remoto, Ensino de Teatro.

#### **REFERÊNCIAS:**

DUTRA, Sandro. **Linhagens e Noções Fundamentais de Improvisação Teatral no Brasil:** Leituras em Boal e Burnier. Jundiaí, Paco Editorial, 2015.

MELLO, Mônica Vianna de. **Improvisação por Princípios:** análise de um curso/treinamento baseado em princípios específicos do trabalho de ator. 2011. 283f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2011.

MUNIZ, Mariana de Lima e; HORTA, Diogo. **O Sistema Impro e a Criação Teatral.** Revistas Aspas/PPGAC-USP, vol.5 n.1, 2015.

RAMALDES, Karine; CAMARGO, Robson. **Os Jogos Teatrais de Viola Spolin** (Uma Pedagogia da Experiência). Goiânia: Kelps, 2017.

RYNGAERT, Jean-pierre. **Jogar, representar:** Práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro.** São Paulo: Perspectiva, 1992.