

VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

IMPROVISAÇÃO TEATRAL: OFICINAS ADAPTADAS AO REMOTO NO GRUPO DE PESQUISA PETECA

Diana Ares Norões¹, Mônica Vianna De Mello²

RESUMO: Essa pesquisa, vem sendo realizada desde 2020 e é voltada para a improvisação teatral, tendo como base grandes autores como Ryngaert e Viola Spolier. Iniciou-se de forma presencial e logo depois teve continuidade de modo virtual, devido a pandemia causada pela covid 19. Como bolsista, dentro do grupo de pesquisa PETECA, Pedagogias de teatro no Cariri faço pesquisas acerca da improvisação teatral, lendo textos, produzindo fichamentos, resenhas e resumos para participação de eventos. Nas oficinas com crianças e adolescentes trabalhamos com a improvisação corporal e vocal para que os participantes percam o medo de jogar e possam produzir materiais para possíveis montagens, além de passar a ter um melhor domínio da própria improvisação. Os jogos são adaptados para serem aplicados nas oficinas e são sobre improvisação a partir de imagens, objetos, músicas, animais e outros.

PALAVRAS - CHAVE: Improvisação. Teatro remoto. Oficinas. Jogo.

Este trabalho tem como finalidade falar sobre a pesquisa desenvolvida por mim, como bolsista do grupo de pesquisa PETECA, Pedagogias de Teatro no Cariri, da Universidade Regional do Cariri (URCA), orientado pela Prof.^a Dr.^a Mônica Vianna Mello. A pesquisa se dá prioritariamente acerca da improvisação com base nas propostas dos jogos dramáticos de Jean-Pierre Ryngaert e nos Jogos Teatrais de Viola Spolin.

A investigação iniciou-se em março de 2020 e devido à prorrogação proposta em função da pandemia do Covid-19, será concluída em dezembro de 2021. O campo de estudo do grupo, volta-se para a pesquisa corporal e vocal do/da ator/atriz, elaboração e realização de oficinas no *Espaço de Experimentação do PETECA*³ e estudos teóricos. Sendo assim, todos os integrantes procuram articular as práticas com as teorias abordadas.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: dih,ares@urca.br

² Universidade Regional do Cariri, email: monica.mello@urca.br

³ Espaço virtual criado para realização de encontros remotos de desenvolvimento das atividades do grupo Peteca, sejam elas práticas ou de reflexões teóricas e planejamento de aulas.

VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: “Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação”

O projeto *IMPROVISAÇÃO: práticas comuns aos atores e aprendentes de teatro* tem como objetivo conhecer e experimentar técnicas de improvisação do/da ator/atriz, o trabalho psicofísico, reconhecer diferentes conceitos da prática de improvisação teatral, elaborar planos e ministrar oficinas aplicando as técnicas que foram pesquisadas, refletir sobre o distanciamento e aproximação entre o fazer teatral de atores e atrizes e de aprendentes de teatro nas práticas de improvisação.

Com o surgimento do Coronavírus, em 2020 a Universidade optou por eliminar a realização de atividades presenciais, sendo assim, um dos métodos encontrados para não parar a pesquisa foi adaptar os trabalhos para as plataformas virtuais. Desta forma, o grupo criou o Espaço de Experimentações do Peteca, para atividades remotas, e o Faça Teatro com o PETECA, no qual ministramos oficinas para crianças e adolescentes, realizado neste espaço, pelo Google Meet. Os encontros teóricos e orientações de pesquisas, tanto para todos os integrantes do grupo quanto individuais, elaboração de resumos e artigos para a participação de eventos também aconteceram pela plataforma do Google Meet.

A base dessa pesquisa foi o livro *Jogar, Representar* de Jean-Pierre Rynagaert, que faz uma reflexão acerca 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, onde é permitido que o jogador possa sair do real, ou seja, fugir do cotidiano. A maior capacidade do jogo é a concentração e o engajamento. Ao entrar em uma sala de experimentação é possível criar de várias maneiras, trazendo uma investigação pessoal de cada jogador. O jogo é muito importante para que atores/atrizes superem as dificuldades que tenham para atuar, afinal sabemos que isso não é uma tarefa fácil. Quanto mais se joga, mais se vai estabelecer um acúmulo de experiências.

É muito comum em oficinas que atores/atrizes tenham dificuldade em jogar, isso não significa que os mesmos sejam ruins na atuação, pois isso pode ter sido causado por um dos principais obstáculos que, segundo Rynagaert, definem a capacidade do jogo, **a inibição**.

Isso acontece quando jogadores criam um bloqueio que pode ser por medo de estarem fazendo algo ridículo ao olhar do outro. Se o ridículo é extravagante, algo que foge do comum, o teatro se tornaria um lugar de lazer para o público sendo ele um lugar de pessoas normais? Seria possível jogar

VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

apenas com o normal? A inibição faz o jogador não querer mostrar, não importa a sua faixa etária, isso pode acontecer com as crianças ou os adultos. O jogo tem sua capacidade de derrubar a inibição, quanto mais você joga, mais vai perdendo esse "medo", para que isso aconteça é preciso confiar em si mesmo e no grupo.

Um outro obstáculo presente que, no entendimento de Ryngaert, prejudica muito a capacidade do jogo, é a **extroversão**. A extroversão é quando o jogador ou ator/atriz quer brilhar a qualquer custo. Ao participar de uma oficina, a partir do momento que se joga querendo sempre fazer algo bonito, acaba com todas as possibilidades de invenção.

Outro obstáculo que me chamou muito a atenção foi a **negação do jogo**. Isso acontece quando o jogador está muito engajado, com a vontade de fazer/jogar. Quando o jogador se engaja no jogo, o mesmo precisa saber o momento certo de parar. Ryngaert afirma, "Ele mostra que não se deixa iludir com aquilo que faz." (2009, p. 49), assim o jogador pode parar o jogo no momento que quiser.

O **savoir-faire** limitado é um obstáculo que podemos chamar de tiques. É muito comum os atores tanto iniciantes como veteranos se privarem da reinvenção. No teatro podemos inventar milhares de formas de abrir uma porta, porém o savoir-faire é algo que nos deixa ir pelo caminho mais fácil, ou seja, quando vai jogar abre a porta apenas de uma maneira em todas as oficinas.

Tendo exposto anteriormente os Obstáculos do jogo para Ryngaert, partimos agora para o que é preciso ter no jogo, que ele chama de fatores À Favor do Jogo.

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.

Além disso, é preciso a **presença**, que não está somente nas características físicas e sim em uma energia vibrante antes do ator agir e falar. É preciso a entrega, a busca e a experimentação.

Outro aspecto importante é a **escuta**, é preciso estar atento às falas e ações dos outros e reagir a elas, estar em alerta. Em uma improvisação de grupo qualquer detalhe que passar despercebido pode mudar totalmente o

VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

rumo da improvisação. Um dos exercícios que trabalha bastante a escuta é a contação de histórias na qual o orientador manda que um jogador pare e o outro continue a história já iniciada. Neste jogo conseguimos perceber quem estava totalmente na escuta e quem não estava realmente presente. Segundo o Ryngaert a escuta é a essência do jogo.

Para o autor francês, a **ingenuidade** não pode faltar na Improvisação. A ação de quem está jogando com você deve ser mantida em segredo, você nunca pode saber o que o outro vai falar ou fazer. É preciso ser surpreendido.

Já a **Reação, Imaginação** está ligada à questão da falta de comunicação dos atores, ou seja, a atenção. É preciso estar atento para que ao jogar possa representar de imediato para ajudar a eliminar as falhas que podem acontecer no palco. Finalmente, quando se tem todos esses fatores favoráveis ao jogo surge a cumplicidade no jogo, uma confiança, uma parceria, uma conexão entre ambos que faz o jogo ser prazeroso. Então a eliminação da privação da reinvenção acontece provocando então uma espécie de júbilo. Assim, **cumplicidade e júbilo**, constituem o último aspecto favorável ao jogo apontado por Ryngaert

Esses são alguns dos obstáculos e fatores favoráveis ao jogo que mais estão presentes no jogo diante do olhar de Ryngaert. Quando atores/atrizes vão acumulando experiência através do jogo os obstáculos vão desaparecendo enquanto os fatores favoráveis se fortalecem, fazendo com que a atuação seja cada vez melhor.

Nas oficinas com os adolescentes e crianças trabalhamos com a improvisação, objetos cênicos, músicas, imitação de animais, leituras de imagens e trabalho corporal e vocal, entre outros. Assim o corpo reage e se transforma em gestos, imagens ou algumas pequenas ações, para possíveis montagens no futuro e também ganham conhecimento sobre várias técnicas da linguagem teatral e com a interação do grupo, a inibição pode ser rompida.

Um dos principais desafios foi estabelecer um ritmo durante as aulas, por serem estas realizadas em frente a celulares, computadores ou tablets e passíveis de sofrer inúmeras interrupções. Ainda que consideremos a afirmação de Ryngaert de que "A improvisação exige o enfrentamento de diversos problemas ao mesmo tempo." (2009, p.99), no contexto de ensino remoto esse enfrentamento foi bastante ampliado.

Sabemos que, tanto o ensino quanto o aprendizado se tornaram mais difíceis nesse meio virtual, por não ser algo a que estamos acostumados e por

VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

estarmos em nossas casas, com possíveis interferências, como barulhos diversos, internet caindo ou um aparelho digital de má qualidade. Com isso, às vezes esse ritmo era perdido e precisávamos pensar em jogos que pudessem trazer isso de volta. Outro aspecto que precisávamos ter bastante atenção era no momento de conversar com os participantes das oficinas para ligarem seus áudios e câmeras apenas no momento solicitado, para não interferirem no momento das explicações de jogos e exercícios ou nas atividades dos colegas.

Esse aprendizado, para quem está se formando na docência em teatro, é bastante útil para sabermos a melhor forma de conduzir/ ministrar as oficinas, pois ao adaptar o ensino para o virtual muitas coisas mudam. É importante observarmos quais jogos e técnicas podemos adaptar para desenvolver nas oficinas.

Para Ryngaert, os jogos são muito importantes para que os/as atores/atrizes superem as dificuldades que tenham para atuar, pois, quando estamos jogando o interessante é não pensar sobre o que fazer ou falar e sim agir, então, quanto mais se joga mais se estabelece um acúmulo de experiências. Para isso, é preciso se aprofundar em um estudo acerca do tema e entrar em um lugar de grande pesquisa. Quando criamos várias maneiras de adaptar os jogos e jogar no virtual de diferentes maneiras trazemos uma investigação pessoal de cada jogador/a, e também de cada profissional que está atuando nesse espaço.

Complementando as reflexões realizadas nesse contexto de ensino remoto, focado nos jogos improvisacionais, outro aspecto investigado foi sobre as noções de criação dramática partindo de processos de encenações, desenvolvidos em disciplinas do curso de Licenciatura em Teatro, articuladas ao estudo sobre as ações físicas no trabalho de ator, realizado em 2019 no Peteca. Nesse sentido, para Ryngaert: "O objetivo do jogo é reproduzir a maneira como cada um vive uma ação." (, 2009, p.141)

Quando improvisamos com objetos, músicas, imagens, frases, palavras, somos capazes de experimentar e criar novas ações. Algo que me chama bastante atenção é que para que a improvisação aconteça é preciso procurar vários domínios que estão contidos nas ações físicas, como ritmo, energia, presença, escuta o que aumenta o nosso desempenho na representação, aprendendo a ter um melhor conhecimento de si mesmo, para si e para o mundo.

VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

Acredito que esse espaço das oficinas está sendo um ótimo lugar para pesquisa a improvisação teatral, com jogos adaptados de diversos pesquisadores do teatro. Percebo também que o fato da nossa licenciatura não ser algo que foi planejado para ser de forma virtual, quando os professores se disponibilizaram a dar aulas, em si, já é um ato de improvisação. Não sabemos o que pode ou não funcionar, de modo que essas oficinas se tornaram um lugar de pesquisa, onde os docentes de teatro improvisam juntos com os discentes.

REFERÊNCIAS:

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

BARBA, Eugenio e SAVARESE, Nicolas. **A arte secreta do ator: Dicionário de antropologia teatral**. São Paulo-Campinas: UNICAMP, 1995.