



Licenciatura em Teatro
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA



Licko Turle

Jogos Improvisacionais

JOGOS IMPROVISACIONAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO
LICENCIATURA EM TEATRO

Licko Turle

JOGOS IMPROVISACIONAIS

Salvador
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor: João Carlos Salles Pires da Silva
Vice-Reitor: Paulo César Miguez de Oliveira
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação
Pró-Reitor: Penildon Silva Filho
Escola de Teatro
Diretor: Luiz Cláudio Cajaíba

Superintendência de Educação a
Distância -SEAD
Superintendente
Márcia Tereza Rebouças Rangel

Coordenação de Tecnologias Educacionais
CTE-SEAD
Haenz Gutierrez Quintana

Coordenação de Design Educacional
Lanara Souza

Coordenadora Adjunta UAB
Andréa Leitão

Licenciatura em Teatro

Coordenador:
Prof. Mateus Schimith

Produção de Material Didático

Coordenação de Tecnologias Educacionais
CTE-SEAD
Núcleo de Estudos de Linguagens &
Tecnologias - NELT/UFBA

Coordenação
Prof. Haenz Gutierrez Quintana

Projeto gráfico
Prof. Haenz Gutierrez Quintana

Imagem de capa:

Equipe de Revisão:
Julio Neves Pereira
Simone Bueno Borges

Equipe Design
Supervisão: Haenz Gutierrez Quintana |
Danilo Barros

Editoração / Ilustração:
Bruno Deminco; Davi Cohen; Luana
Andrade; Michele Duran de Souza Ribeiro;
Rafael Moreno Pipino de Andrade;
Amanda Soares Fahel; Amanda dos Santos
Braga; Ingrid Barretto; Leandro Costa.

Design de Interfaces:
Danilo Barros

Equipe Audiovisual
Direção:
Haenz Gutierrez Quintana

Produção:
Daiane Nascimento dos Santos; Victor
Gonçalves

Câmera, teleprompter e edição:
Gleyson Públio; Valdinei Matos

Edição:
Maria Giulia Santos; Adriane Santos; Alan
Leonel

Videografismos e Animação:
Camila Correia; Gean Almeida; Mateus
Santana;

Edição de Áudio/trilha sonora:
Mateus Aragão; Filipe Pires Aragão.



O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Esta obra está sob licença *Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0*; esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Sistema Universitário de Bibliotecas da UFBA

T941 TURLE, Licko.
*Jogos improvisacionais / Licko Turle. - Salvador: UFBA, Escola de Teatro;
Superintendência de Educação a Distância, 2021.*
50 p. : il

Esta obra é um Componente Curricular do Curso de Licenciatura em Teatro na
modalidade EaD da UFBA.

ISBN: nº 978-65-5631-039-8

1. Teatro – Estudo e ensino (Superior). 2. Teatro - Jogos. I. Silva, Noeli Turle da. II.
Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. III. Universidade Federal da Bahia.
Superintendência de Educação a Distância. IV. Título

CDU: 792

SUMÁRIO

SOBRE O AUTOR	07
APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA	08
UNIDADE 1 - O JOGO: PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS	09
1.1 O que é o Jogo?	09
1.1.1 No princípio era ... o Jogo!	09
1.1.2 Explicações psicológicas	11
1.1.2.1 O bichinho de pelúcia de Winnicott	11
1.1.2.2 O desenvolvimento cognitivo em Piaget	12
1.2 O Ensino do Teatro: antes ...e depois...	13
1.2.1 A mudança começou ...	14
1.2.2 O Jogo Teatral nas Peças Didáticas	16
1.3 O jogo no ensino do teatro	17
1.3.1 O Jogo Dramático de Peter Slade	17
UNIDADE 2 - TEATRO DO OPRIMIDO DE AUGUSTO BOAL	20
2.1 Princípios e Fundamentos	20
2.1.1 Poéticas Políticas	20
2.1.2 A Poética do Oprimido	23
2.1.2.1 O meio de produção do Teatro	23
2.1.2.2 As três questões de Boal	26

2.2 A Árvore do TO	29
2.2.1 Estética do Oprimido: Palavra , Som e Imagem	31
2.2.2 Jogos e Exercícios	31
2.2.3 Teatro Imagem	32
2.2.4 Teatro Fórum	32
2.2.5 Teatro Jornal	32
2.2.6 Arco-Íris do Desejo	32
2.2.7 Teatro Invisível	32
2.2.8 Teatro Legislativo	32
2.2.9 Ações Concretas e Continuadas	33
2.2.10 Multiplicação	33
2.3 O Arsenal do TO:	33
2.3.1 As cinco categorias de Jogos e Exercícios	33
UNIDADE 3 - SISTEMA DE JOGOS TEATRAIS de Viola Spolin	40
3.1 Quem?	40
3.2 O quê?	42
3.3 Onde?	43
3.3.1 Combinando as fichas	45
UNIDADE 4 - O JOGO NÃO É O FIM... É O COMEÇO!	47
REFERÊNCIAS	49

SOBRE O AUTOR

Licko Turle

Licko Turle é carioca. Ator, diretor, professor e investigador teatral. Possui Pós-doutorado em Teatro pela UNIRIO e os títulos de Doutor e Mestre em Teatro pela mesma instituição. Licenciado em Teatro pela UNISA e em Letras pela UERJ. Criou com Augusto Boal o Centro de Teatro do Oprimido e, com Amir Haddad o Instituto Tá Na Rua para as Artes, Educação e Cidadania. Concebeu a PELE NEGRA: Escola de Teatro(s) Preto(s) em Salvador/BA. Especialista em Teatro do Oprimido, Teatro Negro e Teatro de Rua com sete livros publicados sobre os temas.

APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Olá! Seja bem-vindo(a)!

A disciplina Jogos Improvisacionais é um componente curricular do curso de Licenciatura em Teatro na modalidade - Educação à Distância (EaD) da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Ela é oferecida logo nos seus primeiros bimestres porque os princípios fundamentais desse campo do conhecimento são úteis na sala de aula, no palco e, até, na vida pessoal.

Assim como as videoaulas e as atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), o livro foi organizado como material instrucional de apoio aos seus estudos e está dividido em três unidades.

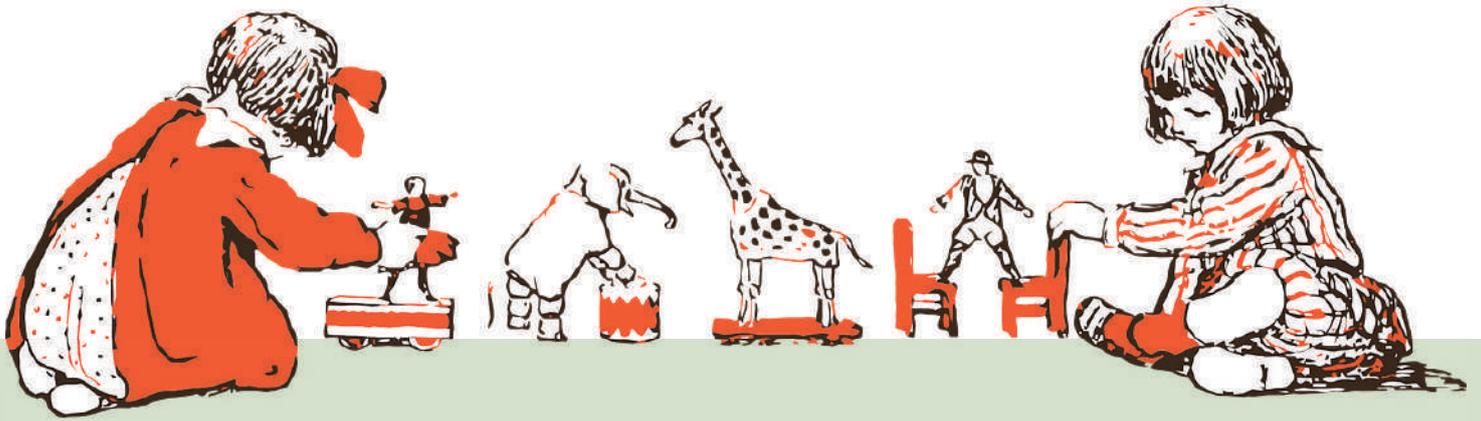
A primeira traz nossas indagações iniciais sobre os princípios e fundamentos do jogo enquanto técnica teatral, como por exemplo: “O que é o Jogo?”, “Por que seu uso no ensino do Teatro?”, “Quais são os seus principais conceitos e definições?”, além disso, uma visão rápida das principais contribuições de pesquisadores, encenadores, pedagogos e professores do Ocidente para o Ensino do Teatro.

A segunda unidade apresenta o Teatro do Oprimido (TO), - metodologia desenvolvida pelo brasileiro Augusto Boal.

Vamos conhecer um pouco mais da vida deste teatrólogo e sua proposta de transformar o espectador em spect-ator/atriz – cidadão(ã) ativo capaz de modificar a sociedade em que vive! Ah, separamos alguns Joguexercícios do Arsenal do TO para praticarmos!

A terceira e última unidade trata do Sistema de Jogos Teatrais da norte-americana Viola Spolin, outra metodologia bastante conhecida e difundida entre os professores de teatro da Educação Básica e dos cursos de formação de atores. Você já deve ter feito as perguntas: “ONDE?”, “QUEM?”, “O QUÊ?” muitas vezes, no seu dia-a-dia ... Que tal perguntar no teatro? Foi o que Spolin fez. Como funciona?

Caso queira aprofundar seus conhecimentos sobre Jogos Improvisacionais, o livro dá dicas e sugestões de leituras e de vídeos.



Fonte: pixabay

UNIDADE 1 - O JOGO: PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS

1.1 O que é o Jogo?

1.1.1. No princípio era... o Jogo!

Bem, muita gente já tentou responder! Uma delas foi o historiador holandês, Johan Huizinga, que, em 1938, publicou o livro *Homo Ludens* com um estudo sobre a capacidade lúdica do ser humano desde as mais antigas civilizações e o seu desenvolvimento até o século XX. Para ele, o jogo é um fenômeno cultural inato ao ser humano e, mesmo, para outros animais, considerando-o uma categoria absolutamente primária da vida – logo, é anterior à cultura.

REFLITA COMIGO

Você já observou um filhote de gato ou cão brincando com um objeto ou outros filhotes da mesma ninhada? Ele morde, brinca, finge atacar e foge, corre em volta, derruba, etc. Na verdade, ele está jogando, ou seja, está aprendendo a se relacionar com o ambiente a sua volta. Assim, jogar é uma forma básica de conhecer o mundo!



Figura 1 : Gato brincando com bola de lã.

Fonte: pch.vector, freepik

Leia a definição da noção de jogo para Huizinga:



Glossário

O **jogo** é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’. (HUIZINGA, 2014, p.33).

Sua tese é uma reflexão que reconhece a cultura como possuidora de um caráter lúdico e que, sobretudo em suas fases mais primitivas, se processou segundo as formas e o ambiente do Jogo.

A linguagem, o mito e o sagrado são marcados desde o início pelo jogo, que foi deixado em segundo plano com o passar do tempo, mas que ainda está presente na essência das principais atividades da sociedade. Huizinga critica a perda do espírito lúdico do jogo e a ausência da espontaneidade que ocorreram após a Revolução Industrial, como, por exemplo, no esporte profissional.



Atividade

REFLITA COMIGO

Você concorda com Johan Huizinga sobre a perda da espontaneidade nos jogos profissionalizados?



Figura 2 : Poster de Jogos Olímpicos do século XX
Fonte: Domínio público

1.1.2. Explicações psicológicas

1.1.2.1 Meu bichinho de pelúcia

Você já teve um ‘bichinho de pelúcia’ ou foi muito apegado a algum objeto quando criança? Se, sim, saiba que ele era um objeto transicional...



Figura 3 : Bebê
Fonte: Ilustração: Amanda Reis

O conceito de transicionalidade (Objeto e Espaço Transicionais) foi descrito pelo pediatra e psicanalista inglês Donald Winnicott (1975) cuja teoria contribuiu para o entendimento da importância do jogo para o desenvolvimento emocional e social do ser humano.

Entre muitos livros que escreveu, em “O Brincar e a Realidade”, ele designa como “espaço transicional” tudo aquilo que não é nem sonho nem realidade, no qual se inscreve o total da experiência propriamente humana, no sentido social da palavra.

Observando o fenômeno sociocultural, sua teoria coloca o indivíduo - propriamente dito - no interior de um contexto transicional, onde uma das partes que o formam vem de fora - a chamada cultura; e, a outra vem de dentro, sob o nome de criatividade, desaparecendo o velho mito da dicotomia entre o interno e o externo, entre o subjetivo e o objetivo.

O conceito de espaço transicional apaga as fronteiras existentes entre os antigos compartimentos objetivo e subjetivo (embora não os torne uma única e mesma coisa). Nesse território novo, com o qual Winnicott (1975) renomeia a área humana-social da nossa vida, haveria dois habitantes permanentes: a religião e a arte. Assim como na brincadeira e no jogo, esses dois aspectos são, ao mesmo tempo, vida real e ficção. Estamos nos aproximando, portanto, do território do teatro, da representação, onde se cria uma espécie de “realidade ficcional”.

A criança vive em um estado de fantasia permanente que aos poucos se transforma em estado de realidade. Com o desenvolvimento social, a fantasia vai ficando restrita somente a alguns momentos da vida: no sonho, na arte e no jogo!

Para Winnicott, a música é o primeiro objeto transicional pois remete à memória dos sons intrauterinos, que o bebê percebia ainda dentro da barriga da mãe.

Veremos na Unidade 2 que Augusto Boal irá desenvolver a ideia de Espaço Estético, ambiente transicional entre ficção e realidade criado pelo espectador.

Boal também escreveu um texto em que faz uma reflexão que muito se aproxima das ideias de Winnicott sobre o objeto transicional e a relação mãe-bebê chamada “A belíssima Fábula de Xuá-Xuá, a fêmea pré-humana que descobriu o teatro”(BOAL, 2014, p.13). Você pode ler no livro Jogos para Atores e Não Atores

1.1.2.2. O Desenvolvimento Cognitivo de Piaget

Jean William Fritz Piaget (1896 – 1980), biólogo, psicólogo e pensador suíço, elaborou uma teoria pautada no desenvolvimento humano e cognitivo. De acordo com a Teoria Cognitiva de Piaget, a capacidade cognitiva do ser humano nasce e se desenvolve, ela não “vem” pronta.

Essa teoria se divide e se desenvolve em quatro estágios, organizados por faixa etária: 1 - Inteligência sensório - motora (0-2 anos); 2 - Estágio pré-operatório (2 – 7 anos); 3 - Estágio das operações concretas (7 – 12 anos); 4 - Estágio das operações formais (a partir de 12 anos).



Sabendo um pouco mais

Você sabia que os estudos de Piaget influenciaram fortemente a Educação nos países do ocidente? Um exemplo disso são as etapas escolares - Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio - organizadas de acordo com as faixas etárias e estágios de desenvolvimento cognitivo da criança.

Para Piaget, o jogo e as manifestações lúdicas possuem uma estreita relação com a construção da inteligência. Ao jogar, a criança vai assimilando novas informações e as acomoda nas suas estruturas mentais de acordo com o seu estágio de desenvolvimento cognitivo. Importante ressaltar que, para ele, o prazer do jogo espontâneo motiva a aprendizagem. À medida que a criança vai saindo da individualidade infantil e se socializa, inicia o seu processo de compreensão das regras coletivas.

1.2. O ensino do teatro: antes ...e depois ...

Nos anos finais do século XIX e iniciais do século XX, os avanços científicos influenciaram a arte ocidental. Sigmund Freud (1856-1939), Karl Gustav Jung (1875-1961) e Wilhelm Reich (1897-1957), apresentam hipóteses sobre os mecanismos e desenvolvimento das sensações, emoções e razões humanas refletidas nas ações físicas e sociais. Nas obras artísticas, saem do foco as representações da realidade para se pintar a subjetividade. No teatro, entram em cena procedimentos novos substituindo a declamação, a técnica vocal, o texto dramático e o corpo fixo do ator dirigido pelo diretor. O corpo do ator passivo começa a mexer... e ficar ativo!



Figura 4 : Ilustração do teatro Drury Lane por Ackermann Rudolph. Fonte: Domínio público

O espectador passa a ter função importante para a encenação e a quarta parede é quebrada!

ATENÇÃO!

Você sabia que desde a Renascença até o século XX, se ensinava aos atores/atrizes a “esquecerem” ou “ignorar” a plateia, imaginando existir uma parede entre ambos. Esse procedimento visava a superação do nervosismo de se apresentar diante do público

É possível observar essa mudança de perspectiva no Ensino do Teatro, nas obras de Stanislavsky e Brecht, teatrólogos que irão influenciar Augusto Boal e Viola Spolin.

1.2.1. A mudança começou ...

Constantin Stanislavski (1863-1938) - foi um ator, diretor, pedagogo e escritor russo de grande relevância no final do século XIX e início do XX.

Ficou conhecido por desenvolver um sistema de atuação para atores e atrizes que se tornou referência para o desenvolvimento das técnicas de treinamento no processo de preparação de atores durante todo o século XX no Ocidente. Em princípio desenvolvida para o teatro, a sua metodologia foi adaptada e adotada para a atuação no cinema e televisão, tendo, como exemplo mundialmente reconhecido, o famoso Actor's Studio, nos EUA.

Stanislavski reconhece que o ofício do ator é mais que entretenimento, é, sobretudo, uma forma de conhecimento. Até então, não era dada importância à criatividade do ator, e sim à representação propriamente dita, à imitação, à declamação do texto dramático. A partir de Stanislavski, o ator passa a ser responsável por conferir vida real ao seu personagem no palco.

Seus estudos tiveram duas fases:

Na primeira, chamada Memória Emotiva, leva o inconsciente do ator para o teatro. É nesse momento que as grandes peças teatrais russas adquirem, como eixo central, as características psicológicas dos personagens, suas intenções, desejos e sentimentos secretos. O bom ator passa a ser aquele que melhor representa o subtexto da peça – não o que é dito em cena, mas justamente aquilo que está por trás, escondido, e que, no entanto, deve ser apresentado ao espectador.

ATENÇÃO!

influenciado pela ciência, Stanislavski leva o Inconsciente Freudiano para o Teatro.

Na segunda fase, Stanislavski desenvolve o Método das Ações físicas, que passa a ser o centro de sua investigação porque constata que a memória é subjetiva demais para servir de referência para a atuação no teatro; e a ação física – o que se faz, efetivamente, em cena - é objetiva e concreta.

ATENÇÃO!

O polonês Jerzy Grotowski (Teatro Pobre) e o italiano Eugênio Barba (Antropologia Teatral) dão continuidade as pesquisas do Método das Ações Físicas.

Privilegiando o gesto, os movimentos do corpo, o encenador russo passa a pesquisar o tempo-ritmo – as variações de velocidade das ações físicas como o aspecto detonador de diferentes emoções pelas quais passam os personagens durante uma peça.



Sabendo um pouco mais

Você sabia que no método da **Memória Emotiva**, o ator procura desenvolver, em si mesmo, os pensamentos e emoções da personagem procurando criar uma apresentação similar à da vida? O trabalho do ator se constrói sobre suas próprias emoções e memórias vividas, auxiliados por uma série de exercícios e práticas incluindo a memória sentimental e a memória afetiva.

Entre os princípios de seu sistema está aquele que diz que todas as ações no palco têm que ter um objetivo. Ou seja, a atenção do ator/atriz deve focar em uma série de ações físicas sucessivas ligadas pelas Circunstâncias da cena, estabelecidas pela resposta às três perguntas estruturais: O que?, Por que? e Como?, Por exemplos:

- O “o quê” - Uma ação é executada, como por exemplo abrir uma carta;
- O “porquê” - A carta é aberta porque alguém disse que contém uma informação extremamente prejudicial ao personagem;
- O “como” - O personagem abre a carta ansiosamente, com medo, por causa do efeito calamitoso que seu conteúdo poderá provocar em seu personagem.

Ação no palco/O que? Por que? Como? -

Viola desenvolve o seu método de a partir desses princípios estudados por Stanislavski



Sabendo um pouco mais

Para saber mais sobre Stanislavski, baixe gratuitamente o livro da FUNARTE no link abaixo

https://www.funarte.gov.br/wp-content/uploads/2020/02/Stani%CC%81vski_Web.pdf

1.2.2. O Jogo Teatral nas Peças Didáticas

Bertold Brecht (1898-1956) foi um escritor, diretor teatral, dramaturgo e teatrólogo alemão. Para ele, o teatro tem duas funções imprescindíveis: a diversão e o ensino. Assim, podemos aproximar sua obra teatral à práxis pedagógica escolar, tendo como base os estudos de Ingrid Koudela (2009) sobre o uso das Peças Didáticas no Ensino do Teatro.

ATENÇÃO!

Você sabia que a pesquisadora Ingrid Koudela (livro Texto e Jogo) é uma das especialistas brasileiras da obra de Bertold Brecht com foco nas Peças Didáticas do autor alemão? Também traduziu e introduziu os Jogos Teatrais de Viola Spolin no Brasil.

A observação e a ação, o pensar e o agir, a interrelação teoria e prática são os fundamentos principais da didática em suas peças com o objetivo de que o aluno/cidadão desenvolva o conhecimento sobre a sociedade em que vive, questionando tudo o que é comum - por meio de um processo que ficou conhecido como “estranhamento”. Da mesma forma, não se deve considerar nada como imutável. Tudo, na sociedade, é passível de transformação. A ideia é que as peças didáticas ensinam quando nelas se atua – é o ensino em cena.

O princípio do estranhamento (ou distanciamento) possibilita que os acontecimentos e comportamentos não sejam vistos como naturais e evidentes, mas construídos socialmente. Traz o questionamento sobre esses comportamentos sociais, abrindo espaço para outras possibilidades em direção à conquista de maior justiça social. Observando as tensões, contradições e decisões demonstradas nas ações e nos acontecimentos sociais do texto teatral, o jogador-observador analisa as leis que regem a sua vida.



Comentário

Brecht torna este conceito conhecido mundialmente; o seu objetivo do estranhamento é tornar claro ao espectador que a representação teatral é uma ilusão. O efeito de estranhamento foi prática comum no teatro do início do século XX, na Rússia e na Alemanha, principalmente entre os encenadores Erwin Piscator e Meierhold, nas representações do Agit-Prop soviético.

1.3. O jogo no ensino do Teatro

1.3.1. O Jogo Dramático Infantil de Peter Slade

Peter Slade (1912 – 2004), escritor e dramaterapeuta inglês, foi um dos pioneiros no estudo do ensino de teatro para crianças. Ele desenvolveu, a partir das suas experiências em sala de aula, a noção de Jogo Dramático Infantil (JDI), criando uma proposta de trabalho planejado de maneira a orientar pais e professores e a potencializar as experiências com os jogos dramáticos em cada fase da vida escolar.

Para Slade, o JDI não é uma atividade inventada, mas, sim, um comportamento inerente ao ser humano. A criança, ao jogar, representa a própria vida. Diferente da representação teatral, o JDI não separa atores de espectadores, não se preocupa com “quem deve representar para quem e quem deve ficar sentado vendo quem fazendo o quê!” (SLADE, 1978)

No JDI, o fazer é espontâneo onde todos são jogadores e reciprocamente vivenciam de maneira intensa e verdadeira as circunstâncias do jogo. Segundo Slade (1978) é por meio dessas experiências emocionais e físicas que a criança descobre a vida e a si mesma. A imaginação e a realidade se relacionam de maneira integrada. E por meio dos experimentos com esses jogos é que a criança vai aprendendo a lidar com a sua vida real e a representar simbolicamente a realidade concreta.

Slade diferencia duas formas de jogo:

- 1) Jogo Projetado - o JDI se dá pelas projeções dos pensamentos nos objetos, como bonecos, brinquedos entre outros. De acordo com o pedagogo, a partir da sua evolução se desenvolvem as artes plásticas, o tocar instrumentos musicais, jogar xadrez, ler e escrever;

2) Jogo Pessoal - se define pelo movimento físico e a caracterização de personagens, através da experiência de ser pessoas ou coisas. No decorrer da infância, o Jogo Pessoal se desenvolve continuamente, através de jogos de corridas, lutas, atletismo e outros esportes, brincadeiras de faz-de-conta.

ATENÇÃO!

Você sabia que quando uma criança brinca de ser um super-herói, um personagem de programa de televisão, papai ou mamãe, astronauta ou professora, está fazendo o que Slade chamou de Jogo Pessoal? Ela assume o papel de outro ser – algo que está no cerne do teatro!

Quando a criança tem a oportunidade de experimentar as duas formas de jogar, o equilíbrio entre o real e a ficção se desenvolve de maneira integral e saudável.



Figura 5: Crianças brincando.
Fonte: freepik

Seja no Jogo Projetado ou no Jogo Pessoal, o JDI envolve duas qualidades fundamentais para o indivíduo em crescimento: a absorção (total envolvimento no que está sendo feito) e a sinceridade (honestidade completa no representar de um papel). Estas são qualidades que devem ser estimuladas pelos adultos. No meio escolar, os JDI devem proporcionar oportunidades de encorajamento, de forma a conquistar a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio de consideração e empatia. Desta forma, a tarefa do professor é de ser um “aliado amoroso”.

Fundamental, na proposta de Peter Slade, é compreender o JDI como uma atividade espontânea da criança, que deve ser realizada sem qualquer preocupação com o aprendizado das convenções teatrais.

As informações de SLADE (1987) podem ser melhor entendidas a partir dos ensinamentos de KOUDELA (2001). Essa autora apresenta os fundamentos do conceito de “Jogos Teatrais”, considerando o sistema desenvolvido por Viola Spolin e esclarecendo as diferenças entre os conceitos de jogo dramático e jogo teatral, ambos presentes no vocabulário da pedagogia teatral no Brasil.

Viola Spolin, ao contrário de Peter Slade, tem nas convenções teatrais a base do seu Sistema de Jogos Teatrais, organizado com base na estrutura dramática (Onde/Quem/O quê). Inicialmente criado para melhorar o desempenho do ator, tornando-o mais espontâneo e criativo, gradativamente, o método de Spolin se expandiu para o trabalho com não atores, e com jovens e crianças, inclusive no meio escolar.

O sucesso do seu sistema é que seu ponto fundamental é a improvisação! IMPROVISAR! Ela sabia que os atores eram muito rígidos e presos as convenções, pouco criativos. Então, buscou formas de ensinar os atores a improvisarem de maneira criativa mas, sem perderem a lógica do teatro.

Os jogos teatrais se realizam de maneira livre, sempre organizados em grupos de jogadores e observadores, que ao final fazem a avaliação do jogo.



Fonte: Acervo Augusto Boal

UNIDADE 2 - O TEATRO DO OPRIMIDO DE AUGUSTO BOAL

2.1 Princípios e Fundamentos

2.1.1. Poéticas Políticas

Augusto Boal (2010), no seu livro *Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas*, afirma que todo teatro é político! Política é o exercício de viver em grupo, em sociedade. Para isto, são criadas regras, leis, constituição. E, nós, devemos viver respeitando e obedecendo as leis, as regras, os acordos.



Figura 6: Constituição da República de 1988.
Fonte: novaescola.org.br

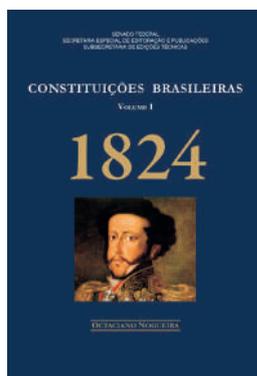


Figura 7: 1ª Constituição do Brasil
Fonte: Senado

Até aqui, creio que todos concordamos. O problema começa quando observamos quem cria as regras, as leis, os acordos...e por quais motivos!

No caso da antiga democracia grega, quem fazia as leis eram os homens livres, aristocratas... Escravos, as mulheres e os estrangeiros não podiam participar das discussões colocar sua opinião, votar! Não eram cidadãs e cidadãos!



Figura 8: Congressistas na sessão de promulgação da Constituição em 5 de Outubro de 1988
Fonte: wikipédia

E, para educar a população, os gregos utilizavam as tragédias para comunicar as regras, as leis, o certo e o errado e a punição para quem desafiasse o constituído: a ética da aristocracia criou para manter privilégios!

ATENÇÃO!

Você sabia que a palavra privilégio tem sua origem no Latim e significa posição de superioridade, amparada ou não por lei ou costumes, decorrentes da distribuição desigual, do poder político ou econômico? Privilégio = privus (privado) + lex (lei).

Logo, podemos deduzir que a tragédia grega é Teatro Político. Partindo dessa hipótese, ele faz um estudo minucioso da história da utilização do teatro como forma de comunicação a partir da dramaturgia ocidental e denominará esta prática política de Sistema Trágico Coercitivo de Aristóteles.

Como este 'jogo do poder' (privilégio) funciona?

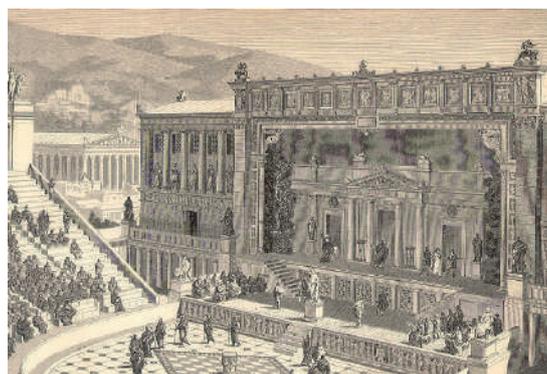


Figura 9: Teatro grego
Fonte: Domínio Público

Boal demonstra e revela que a estrutura dramática da tragédia grega tem por objetivo final produzir o efeito catártico no espectador, apassivar os seus desejos e vontades de mudar a realidade ou as regras que o oprime caso estas lhes sejam desfavoráveis.

A estrutura possui uma armadilha. Logo no início do espetáculo, o espectador é induzido a se identificar com o herói trágico e acompanhar a sua trajetória movido pela vontade da personagem que, ao final falha e sofre a catástrofe sendo punido por sua ousadia ou arrogância.



Figura 10 : Oédis e Antígona, de Charles Francois Jalabert
Fonte: Domínio Público

Isto provoca medo e horror no espectador que abdica dos seus legítimos anseios para que não aconteça com ele... o que aconteceu com o herói!

Para Boal, este Sistema Trágico Coercitivo de Aristóteles atravessa o tempo: passa pela Idade Média, o Renascimento, a Revolução Industrial e chegando aos nossos dias nas novelas de televisão, romances, filmes norte-americanos, propaganda e publicidade.



Figura 11 : Propaganda Biotônico Fontoura/ Figura 12: Anúncio da Novela “O Direito de Nascer”/
Figura 13: Poster do filme “E o Vento Levou”

Fonte: propagandashistoricas.com.br / TVDATA no Pinterest / adorocinema

Segundo Boal (2010, p.152) é Bertold Brecht quem busca interromper os efeitos do Sistema Aristotélico fazendo a oposição Forma do Drama x Forma Épica. A poética brechtiniana propõe a quebra do jogo ilusionista da quarta parede para que o observador/espectador possa ter um estranhamento/distanciamento necessário dos fatos que ocorrem na cena para poder analisar e refletir sobre as leis socioeconômicas que atuam e induzem a personagem a agir ou tomar decisões equivocadas ou fatalistas, cometer um erro ou falha social.

Brecht cria várias formas para causar o efeito de estranhamento no ator/espectador durante o espetáculo: inserção de filmes, músicas, textos, comentários etc.

Augusto Boal concorda totalmente com a poética de Brecht e após várias experiências no Programa de Alfabetização Integral (ALFIN) no Peru, em 1973, desenvolve a Poética do Oprimido, propondo que o espectador entre em cena e seja o protagonista do seu próprio drama, conduzindo o desenho da trama para o final que bem entender... a seu favor, lógico!

Vamos entender um pouco mais sobre o Teatro do Oprimido?



Atividade

Documentário Augusto Boal e o Teatro do Oprimido - Zelito Viana
<https://youtu.be/IL3-Wc305Gg>

2.1.2. A Poética do Oprimido

2.1.2.1. O meio-de-produção do Teatro

Você sabe qual é o meio de produção do Teatro? Augusto Boal acabou descobrindo durante o seu exílio quando coordenou o setor de Teatro Popular da Operação Alfabetização Integral (ALFIN) que tinha como base as teorias da Pedagogia do Oprimido, de Paulo Freire.

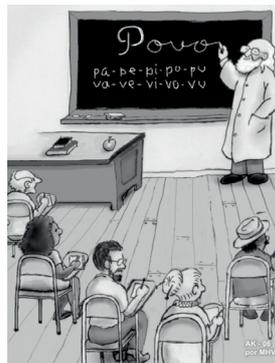


Figura 14: Método Paulo Freire
 Ilustração: André Koehne

Ali, Boal, experencia a utilização de uma metodologia singular aplicada pela educadora Estela Liñares coordenadora do Setor de Fotografia (um dos vários setores do ALFIN). Nesta, câmeras fotográficas eram entregues aos alfabetizados para que respondessem, por meio de imagens fotográficas, à questão levantada por Liñares durante o processo de alfabetização: “O que é opressão para vocês?”.

Deste modo, seria possível a produção de “foto-respostas” através de uma articulação entre a linguagem visual, a tecnologia do campo fotográfico e o desenvolvimento do senso crítico sobre a realidade. Através do uso do equipamento, o mundo do alfabetizando pode ser revelado, analisado e, se possível, transformado por ele mesmo – mais importante objetivo a ser alcançado dentro das ideias veiculadas pela base metodológica do ALFIN, a Pedagogia do Oprimido de Paulo Freire, para quem a alfabetização não pode existir em separado do desenvolvimento da consciência política.



Atividade

REFLITA COMIGO! você poderia dizer quais são os meios de produção: do Jornal? Da Televisão? Da Rádio? Das Redes Sociais?

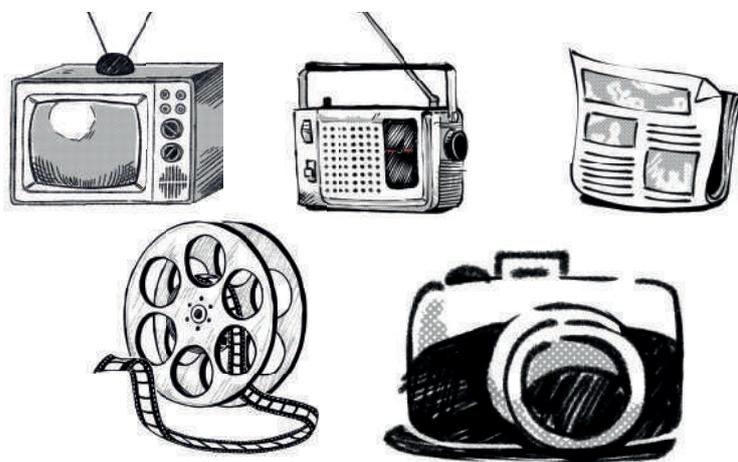


Figura 15 a 19 : Televisão, rádio, jornal, cinema e fotografia
Ilustração: Amanda Reis

No Setor de Fotografia, portanto, os alunos não aprendiam apenas a conhecer e manipular técnicas, mas, sobretudo, a treinar o olhar sobre o mundo à sua volta, fazendo da máquina fotográfica um meio privilegiado de produção ao qual podiam, agora, ter acesso. Ou seja, os alunos eram elevados à condição não mais de meros consumidores de ideias, mas de produtores de um discurso emancipatório, libertador.

Voltando ao Peru, ao ALFIN e Estela Linhares ...

Ao acompanhar o resultado das foto-repostas do setor da fotografia, Boal faz uma reflexão comparando a produção fotográfica com a produção teatral e entende que, se o meio de produção da fotografia é a máquina fotográfica, o meio de produção do teatro é o Corpo Humano - verdadeiro produtor de sons, imagens, gestos, sentimentos etc. Com isso, constrói uma lógica, uma metodologia, para aprender/ensinar e obter o conhecimento que o teatro proporciona: a análise da realidade social.

A partir desta dedução, Boal passa a sistematizar, através de um plano geral, a estratégia de conversão do espectador em ator - cerne do Teatro do Oprimido – como sujeito produtor do seu próprio discurso. Esse plano é um esquema dividido em quatro etapas:

I - Conhecimento do corpo;

II - Tornar o corpo expressivo;

III - Teatro como linguagem; e,

IV – Teatro como discurso.



Figura 20: Caricatura de Boal
Fonte: Licko Turle

Mas, Boal ainda precisava de algumas respostas para concluir sua Poética do Oprimido.

2.1.2.2. As três questões de Boal

Primeira pergunta: O que é o Teatro?

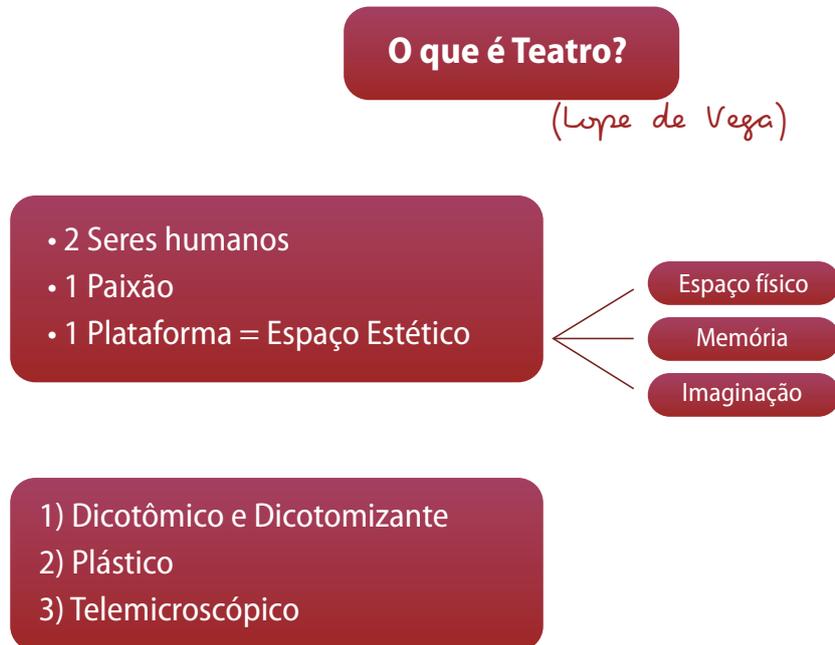


Figura 21: Esquematização do pensamento de Boal.

Fonte: Licko Turle

A fisiologia estuda a função biológica, ou seja, como funciona o corpo, desde os mecanismos moleculares dentro das células até as ações de tecidos, órgãos e sistemas, assim como o organismo em conjunto leva a cabo tarefas particulares essenciais para a vida.

Boal vai buscar na definição de Lope de Vega, dramaturgo espanhol que disse que o teatro são dois seres humanos, uma paixão e o tablado. O teatrólogo concorda que para fazer teatro são necessários dois seres humanos (mesmo no monólogo onde se pressupõe a ausência do outro), e uma paixão (quando uma vontade e uma contra-vontade se encontram gera conflito); mas, irá dizer que o tablado não é necessário pois existe o Espaço Estético.

O Espaço Estético possui cinco dimensões: as três físicas (largura, altura, e comprimento) e mais duas, a memória e a imaginação (que se encontram na cabeça do espectador) que tem três propriedades. Ele é:

- a) Dicotômico e dicotomizador - tudo que acontece dentro do dele se torna duplo.
- b) Plástico - tudo dentro dele pode se transformar em qualquer coisa (p.ex. uma cadeira vira um trono; um cabo de vassoura, um cavalo, etc.)

c) Tele-microscópico - traz o longe para perto; e, quando chega perto é aumentado potencialmente pelo olhar do espectador (p. ex. é possível trazer o antigo Egito; construir uma ação em Marte no futuro ou ainda em um espaço-tempo imaginário).

E é neste espaço estético onde o jogo teatral acontece.

Segunda pergunta: O que é o Ser Humano?



Figura 22: Esquematização do pensamento de Boal.
 Fonte: Licko Turle

Daqueles três elementos essenciais de Lope de Veja, o mais importante é o ser humano que possui cinco propriedades principais. O ser humano é: sensível, emotivo, racional, sexuado e semovente.

Na primeira, o Sensível, estão os cinco sentidos: tato, audição, visão, olfato e paladar. Eles podem e devem ser utilizados no teatro, mas, precisam ser treinados. Assim, nascem as cinco categorias do Arsenal do Teatro do oprimido:

- 1ª categoria: Sentir tudo que se toca;
- 2ª categoria; Escutar tudo que se ouve ;
- 3ª categoria; Ativando todos os sentidos;
- 4ª Quarta categoria: Ver tudo o que se olha; e,
- 5ª categoria: A memória dos sentidos.

Estes cinco sentidos se inter-relacionam e são registrados no nosso cérebro. E, como o corpo humano também é emotivo, as sensações de prazer e de dor podem nos levar a emoções de amor ou ódio, medo ou raiva.

Toda a sensação no ser humano provoca emoção.

O ser humano é racional. Elabora ideias, pensamentos e é capaz de compreender, acertar e errar.

As três zonas do cérebro humano são conhecidas como Consciente, (Pré) Sub-consciente e Inconsciente onde transitam entre si, as sensações, as emoções e a razão.

No Consciente, colocamos em palavras, verbalizando quase tudo. Segundo Stanislavski, ainda existe o subconsciente (ou para Freud em seus primeiros livros, pré-consciente), uma região onde estão sensações emoções não verbalizadas mas que são possíveis de serem.

E, por fim, na base das estruturas, está o inconsciente, o que não é verbalizado e que se encontra nas profundezas, jamais será verbalizado. Uma região onde não chegamos pela palavra mas, pelos sonhos, alucinações, lapsos e as Artes (e entre elas, o teatro).

O consciente, o subconsciente e inconsciente também transitam entre si, de forma que as sensações, emoções e ideias podem se locomover entre o mais escondido e o mais visível do ser humano.

Pronto! Já sabemos o que é o ser humano e alguns são ... atores!

Terceira pergunta: **O que é o ator?**



Figura 23: Esquemática do pensamento de Boal.

Fonte: Licko Turle

Boal compara, a título de explicação, o ser humano com uma panela de pressão onde estão todos os vícios e virtudes: lealdade e traição, coragem e covardia, avareza e generosidade – todas as nossas potências em estado latente, impossível de manifestá-la em todos os seus desejos. Somos uma Pessoa.

Esta potência precisa ser controlada pelo menos de duas formas: pela coação externa, social ou pela escolha interna, moral. Existe número grande de agentes da sociedade que permitem ou não nossa liberdade de ações cidadão: polícia, família, universidades, igrejas, juízes e publicitários.

Ambas obrigam, proíbem a Pessoa de transformar em Ato toda a sua potência. A Personalidade é uma forte redução da Pessoa.

O que não é usado na Personalidade fica guardado, mas, existe! E às vezes aparece.

O ator é uma Pessoa que mostra a sua Personalidade normal que exerce uma profissão perigosa ao interpretar Personagens, porque irá buscar no seu interior mais profundo, Personagens doentes, apaixonados, violentos, melancólicos para realizar o seu ofício.

Boal resume: a Personalidade sadia do ator busca, na riqueza da pessoa, suas Personagens – gente doente ou não tão sadias como ele - e usa no palco, no Espaço Estético, onde nada é proibido. Depois, ele guarda todos estes santos e demônios outra vez dentro da sua Pessoa..

Por fim, Boal também coloca a hipótese de que o contrário é possível e, aí, nasce o poder terapêutico do teatro.



Atividade

PENSE: Você concorda com o autor que o teatro é terapêutico? Por quê?

2.2. A Árvore do TO

As técnicas do TO podem ser aplicadas em várias áreas além das artes: na luta social e política, na psicoterapia, na pedagogia, nas diversidades (gênero, raça, sexualidade, etc.), na resolução de conflitos, entre outras, uma vez que sua proposta inicial é o apoio decidido do teatro as lutas dos oprimidos.

Augusto Boal começa a organizar e desenvolver o seu sistema quando assume a direção do grupo Teatro Arena em São Paulo (1956) onde cria o Laboratório de Interpretação e o Seminário de Dramaturgia. No ano de 1970, ainda no Arena, faz as primeiras experiências com o Teatro-Jornal no Teatro de Arena em São Paulo. Em 1971, Boal foi preso e torturado sob a acusação de subversivo, ao deixar a prisão, começa um longo exílio e, na Argentina, faz as primeiras experiências com o Teatro Invisível. Em 1973, no Peru, Boal sistematiza o Teatro Imagem, o Teatro-Fórum e o livro Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas, que foi publicado pela primeira vez na Argentina. Após um ciclo de oficinas na França, o livro - com as técnicas do “Arco-íris do Desejo: método Boal de Teatro e Terapia”, é publicado em 1986.

De volta ao Brasil, Boal (e mais cinco animadores culturais do Programa Especial de Educação do Governo do Rio de Janeiro) cria o Centro de Teatro do Oprimido – CTO (uma ‘quase filial’ do Centre du Théâtre du L’oprimé, de Paris do qual era diretor na França) e é eleito para a Câmara dos Vereadores da cidade do Rio de Janeiro pelo Partido dos Trabalhadores – PT. Juntos desenvolvem a técnica do Teatro Legislativo. É, também, com CTO que Boal irá gerar a metáfora da Árvore do TO para simbolizar o seu método e reunir todas as técnicas em uma única estrutura.

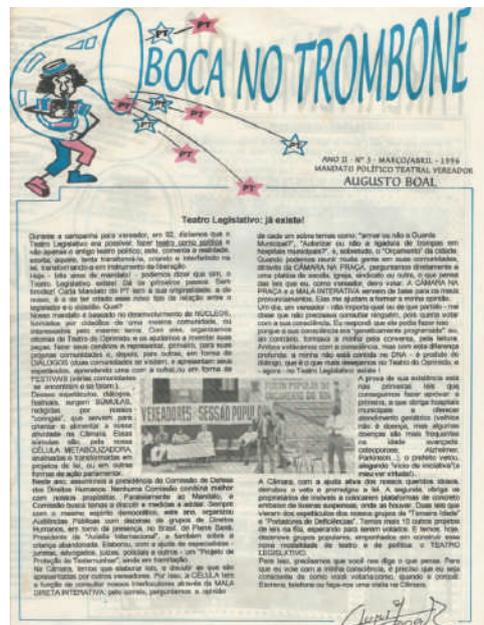


Figura 24: O Boca no Trombone.

Fonte: augustoboal.com.br

A Estética do Oprimido é a última técnica desenvolvida por Boal em vida, a partir de anos de laboratório com a equipe do CTO no Rio de Janeiro. O livro Estética do Oprimido foi publicado somente alguns meses após a sua morte em 2009.

Estas técnicas não estão isoladas, apesar de autônomas porque guardam estreita relação entre si e têm a mesma origem no solo fértil da Ética e da Política da História e da Filosofia, onde a Árvore vai buscar a sua nutriente seiva.

Vamos conhecer a Árvore do Teatro do Oprimido?

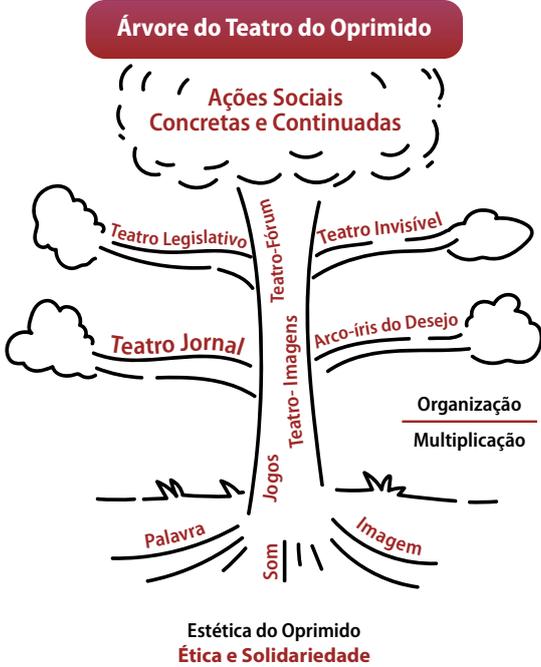


Figura 25: Esquemática do pensamento de Boal. Fonte: Licko Turle

2.2.1. Estética do Oprimido: Palavra, Som e Imagem

A Estética do Oprimido além de ser a última técnica foi também o último livro de Augusto Boal. Aliás, ele foi publicado após a sua morte em 2009 (CTO-2009).

É um conjunto de práticas artísticas que mistura jogos, exercícios e o uso (ou não) de materiais, busca desenvolver, nas pessoas que a praticam, a capacidade de se perceber artista, produtor de sentidos utilizando todas as artes e não apenas o teatro.

Utilizar a Palavra (escrever poemas, poesias, narrativas, etc.), o Som (criar instrumentos, sons, ritmos e melodias) e a Imagem (pintar, esculpir e fotografar, etc) em construção de obras de arte individuais ou coletivas potencializa a tomada de consciência política

2.2.2. Os Joguexercíciosos

No tronco da árvore surgem, primeiro, os Jogos (Teatro de Arena -1956), por que reúnem duas características essenciais da vida em sociedade: possuem regras, como a sociedade possui leis, que são necessárias para que se realizem, mas necessitam de liberdade criativa para que o jogo, ou a vida, não se transforme em servil obediência. “Sem regras não há jogo, sem Liberdade não existe vida.” (BOAL, 2014 P. 16)

Além dessa essencial característica metafórica, os jogos ajudam a desmecanização do corpo e da mente - alienados pelas tarefas repetitivas do dia a dia, especialmente as do trabalho e as condições econômicas ambientais e sociais de quem o pratica.

Os jogos facilitam e obrigam a essa desmecanização sendo, como são, diálogos sensoriais onde, dentro da disciplina necessária, exigem a criatividade que é a sua essência.

2.2.3. Teatro Imagem

A palavra é a maior invenção do ser humano, porém traz consigo a obliteração dos sentidos, atrofia de outras formas de percepção. Arte é busca de verdades através dos nossos aparelhos sensoriais.

O Teatro-Imagem, dispensa o uso da palavra para desenvolver outras formas perceptivas.

Usamos o corpo, fisionomias, objetos, distâncias e cores, que nos obrigam a ampliar nossa visão sinalética - onde significantes e significados são indissociáveis.

2.2.4. Teatro Fórum

O Teatro-Fórum – sua característica essencial: é quando os espectadores (spect-atores) são convidados a entrar em cena e sugerir, ao grupo ao qual pertencem, um leque de alternativas possíveis por eles próprios inventadas.

2.2.5. Teatro Jornal

O Teatro-Jornal - são 12 técnicas de transformação de textos jornalísticos em cenas teatrais - consiste na combinação de imagens e palavras revelando, naquelas, significados que nestas se ocultam. Serve para desmistificar a pretensa imparcialidade dos meios de comunicação.

2.2.6. Arco-Íris do Desejo

As técnicas introspectivas do Arco-Íris do Desejo usando palavras e, sobretudo, imagens, permitem a teatralização de opressões introjetadas com

o objetivo de mostrar que essas opressões internalizadas tiveram sua origem e guardam íntima relação com a vida social.

2.2.7. Teatro Invisível

Ações ensaiadas, realizadas teatralmente (como teatro que é) mas, de forma não revelada ao público ocasional de transeuntes que não estão conscientes da sua condição de espectadores. Nele, atores e espectadores se encontram no mesmo nível de diálogo e de poder.

2.2.8. Teatro Legislativo

O Teatro Legislativo (1993-1996) é um conjunto de procedimentos que misturam o Teatro-fórum e os rituais convencionais de uma câmara ou assembleia, com objetivo de se chegar a formulação de projetos de lei coerentes e viáveis.

2.2.9. Ações Concretas e Continuadas

Consistem em teatralizar manifestações de protesto, marchas de camponeses, procissões laicas, desfiles, concentrações operárias ou de outros grupos organizados, comício de rua, etc., usando-se todos os elementos teatrais convenientes, como máscaras, bonecas, canções, danças, coreografia, etc.

2.2.10. Multiplicação

Os frutos que caem do solo servem a se reproduzir pela Multiplicação. A sinergia criada pelo Teatro do oprimido aumenta o seu poder transformador na medida em que se expande e que entrelaça diferentes grupos de oprimidos.

2.3. O Arsenal do TO

Augusto Boal separa os Jogos dos Exercícios

1) “Exercício é todo movimento físico muscular, respiratório, motor, vocal que irá ajudar a pessoa que o faz conhecer e reconhecer cada parte do seu corpo (estrutura e músculos) e as suas relações (com a gravidade, objetos, espaços, dimensões, volumes, distâncias, peso, velocidade) com os outros corpos e as forças de cada um deles.

Com os exercícios passamos a conhecer melhor os mecanismos, atrofia, hipertrofia e a sua capacidade de recuperação e equilíbrio. É um monólogo que propicia uma reflexão física sobre si, é introversão.

2) Os jogos, cuidam da expressividade dos corpos em comunicação emitindo e recebendo mensagens, produzindo diálogos e exigindo interlocutor. São extroversão!

Boal afirma que seus jogos e exercícios são joguexercícios, havendo muito de exercício nos jogos e vice-versa, somente se diferem pela didática.

Uns, são adaptações dos jogos de infância; outros, invenções surgidas durante a longa prática.

Partindo da teoria de Stanislavski sobre o Método das Ações Físicas, (BOAL, 2014, P. 110), em que ideias, emoções e sensações estão indissolúvelmente entrelaçadas e que um movimento corporal é um pensamento e vice-versa: um pensamento também se exprime corporalmente, Boal cria as cinco categorias de jogos exercícios.

2.3.1. As cinco categorias de Jogos e Exercícios

Abaixo, extraímos alguns joguexercícios do Arsenal do Teatro do Oprimido para você conhecer na prática como funciona a desmecanização ou desespecialização do corpo humano no Teatro do Oprimido.

1ª categoria: Sentir Tudo que se Toca

Exercício: Hipnotismo Colombiano

PRÁTICA: um ator põe a mão a poucos centímetros do rosto de outro; este, como hipnotizado, deve manter o rosto sempre a mesma distância da mão do hipnotizador, os dedos e os cabelos, o queixo e o pulso. O líder inicia uma série de movimentos com as mãos, retos e circulares, para cima e para baixo e para os lados, fazendo com que o companheiro execute com o corpo todas as estruturas musculares possíveis, a fim de equilibrar e manter a mesma distância entre o rosto e a mão. A mão hipnotizadora pode mudar, para fazer, por exemplo, com que o ator/atriz hipnotizado seja forçado a passar por entre as pernas do hipnotizador. As mãos do hipnotizador não devem jamais fazer movimentos muito rápidos, que não possam ser seguidos. O hipnotizador deve ajudar seu parceiro a assumir todas as posições ridículas, grotescas, não usuais: são precisamente estas que ajudam o ator a ativar estruturas musculares pouco usadas e a melhor sentir as mais usuais. O ator vai utilizar certos músculos esquecidos do seu corpo. Depois de uns minutos, trocam-se o hipnotizador e o hipnotizado. Alguns minutos mais, os dois atores se hipnotizam um ao outro: ambos estendem sua mão direita, e ambos obedecem a mão um do outro.

Variante 1:

Exercício: Hipnose com as duas mãos.

Mesmo exercício. Dessa vez, a atriz dirige duas de suas companheiras uma com cada mão. A líder não deve parar o movimento nem de uma mão nem da outra. Esse exercício é para ela também. Pode cruzar suas mãos, obrigar uma parceira a passar por debaixo da outra (sem se tocarem). Cada corpo deve procurar seu próprio equilíbrio, sem se apoiar sobre o outro. A líder não pode fazer movimentos muito violentos; ela não é um uma inimiga, mas uma aliada, mesmo se está tentando sempre desequilibrar suas parceiras. Depois, troca-se de líder, de maneira que as três atrizes possam experimentar ser a hipnotizadora. Após uns minutos, as três atrizes em triângulo, hipnotizam se umas às outras, estendendo, à sua direita, sua mão direita e obedecendo à mão direita da outra que vem pela esquerda.

Variante 2:

Exercício: Com qualquer parte do corpo.

Nessa variante, um ator vai ao centro e começa a mexer com todo o seu corpo, olhando sempre numa só direção; os outros fazem um círculo ao redor dele; no final um primeiro voluntário se aproxima e se deixa hipnotizar por uma parte do corpo do líder (o ator no centro); em seguida deve seguir todos os movimentos dessa parte do corpo, orelha, nariz, costas, nádegas, não importa qual. Um segundo ator se aproxima e faz o mesmo, podendo escolher qualquer parte do corpo de um ou de outro que já estejam na cena. A terceira atriz escolhe uma parte do corpo daqueles que estão no meio, até que todos os atores/atrizes se deixem hipnotizar pelos corpos dos outros. Nesse momento, o primeiro ator pode dar uma ou mais voltas com seu corpo, lentamente, porque seus movimentos ficaram bastante magnificados quando repetidos pelo grupo, por causa da sua distância em relação ao centro do círculo. Em seguida (se houver espaço suficientemente grande), pode mandar que todos se afastem, ou se aproximem da parte do corpo que os está hipnotizando (BOAL, 2014, p. 113-115).

2ª Categoria: Escutar Tudo que se Ouve

Exercício: A máquina de ritmos

Prática: Uma atriz vai até o centro e imagina que é uma peça de uma engrenagem de uma máquina complexa. Faz um movimento rítmico com seu corpo e, ao mesmo tempo, o som que essa peça da máquina deve produzir. As outras atrizes prestam atenção, em círculo ao redor da máquina. Uma segunda atriz se levanta e, com o seu próprio corpo, acrescenta uma segunda peça a engrenagem dessa máquina, com outro som e outro movimento que sejam complementares e não idênticos. Uma terceira atriz faz o mesmo, e uma quarta..., até que todo o grupo esteja integrado em uma mesma máquina, múltipla, complexa, harmônica.

Quando todas estiverem integradas na máquina, a diretora diz a primeira atriz para acelerar o ritmo (todas devem tentar seguir essa mudança do andamento). Quando a máquina estiver próxima à explosão, a diretora determina que a primeira atriz diminua o ritmo até que todas as pessoas terminem juntas o exercício. Para que tudo ocorra bem, é preciso que cada atriz tente realmente escutar o que está ouvindo.

Variante 1:

Exercício: Tema Amor e ódio

Prática: o mesmo exercício, com a seguinte modificação: todas as participantes devem imaginar uma máquina de ódio, depois uma de amor. Seja lá o que cada uma entenda

pelas palavras ódio e amor devem continuar sendo parte da engrenagem de uma máquina e não de um ser humano.

Variante 2:

Exercício: Tema - Região ou país

Prática: O mesmo exercício, incluindo, além de uma emoção (ou várias), por exemplo, regiões de um mesmo país de ontem os participantes são originários: Alemanha (máquina prussiana, berlinense, etc.); França (máquina bretanha, parisiense, marselhesa etc.); Brasil (máquina carioca, baiana, mineira etc.); Ou tendo como tema os partidos políticos: PT, PDT PSDB, entre outros. Ou, ainda, formas de teatro e de cinema: cinema mudo, circo, ópera, novela etc. É extraordinário como a ideologia de um grupo, suas ideias políticas etc podem se revelar em ritmo físico e sonoro. Em tudo aquilo que pensamos e criticamos aparece.

Nota: esse jogo é particularmente útil quando se quer, por exemplo, criar imagens de um tema para que ele não permaneça abstrato: burocracia, futuro, infância, saúde etc. Pede-se as participantes que façam as máquinas de ritmo destes temas. (BOAL, 2014, p. 150)

3ª categoria Ativando os Vários Sentidos

Exercício: Floresta de Sons. (BOAL, 2014, p. 175)

Prática: O grupo se divide em duplas: uma das parceiras será a cega e a outra, a guia. Esta imita sons de um animal: gato, cachorro, passarinho ou qualquer outro, enquanto sua parceira escuta com atenção. Então, as cegas fecham os olhos e as guias, ao mesmo tempo, começam a fazer seus sons que devem ser seguidos pelas cegas. Quando a guia para de fazer sons a cega também deve parar. A guia é responsável pela segurança da parceira (a cega) e deve parar de fazer sons se a sua cega estiver prestes a esbarrar em outra, ou bater em algum objeto. A guia deve mudar constantemente de posição. Se a Cega for boa, se segue os sons com facilidade, a guia deve se manter o mais distante possível, com a voz quase inaudível. A cega deve ser concentrar somente no seu som, mesmo se, ao seu lado, houver vários outros. O exercício tem como objetivo despertar e estimular a função seletiva da audição. (BOAL, 2014, p.175)

4ª categoria - Ver tudo que se Olha

Sequência da Marionete

Exercício 1: Marionete com fios

PRÁTICA Marionetista e marionete a distância; ela faz o gesto de suspender uma linha, barbante ou corda, e a marionete responde com o movimento correspondente. Supõe-se que a linha parta diretamente da mão da marionetista para uma parte do corpo da marionete, que a marionetista designa com o olhar: braço, mão, joelho, cabeça, pescoço etc.

Exercício 2: Marionete com haste

Prática: Supõe-se que exista uma haste a 3m de altura do chão e que a linha, barbante ou corda saia da mão da marionetista e se apoia nessa haste antes de prender-se ao corpo da marionete.

Isso transforma totalmente o movimento que passa a ser inverso; se, no primeiro caso, o movimento da mão que se eleva faz elevar-se a parte correspondente do corpo da marionete, no segundo, a cada movimento do marionetista para cima, corresponderá a um movimento para baixo da marionete.

Exercício: Completar a Imagem (Jogos de Imagem)

PRÁTICA:

Duas atrizes se cumprimentam, apertando as mãos. Congela-se imagem. Pede-se ao grupo que diga quais os possíveis significados que a imagem pode ter: é um encontro de negócios, amantes partindo para sempre, um negociante de drogas etc.? Várias possibilidades são exploradas. Imagens são polissêmicas, e os seus significados dependem não só delas mesmas mas também dos observadores. Uma das atrizes da dupla sai, e a diretora pergunta à plateia sobre significados possíveis da imagem que resta, agora solitária. A seu desejo, a diretora convida a entrar na imagem, em uma outra posição, uma outra atriz. E, a primeiro continua imóvel, dando-lhe um outro significado. Depois, sai a primeira atriz e uma quarta entra na imagem; sempre saindo uma, ficando a outra e entrando a atriz subsequente. Depois dessa demonstração, todas se juntam em Paris e começam com uma imagem de um aperto de mãos. Uma parceira se retira da imagem, deixando a outra com sua mão estendida. Agora, em vez de dizer o que pensa que esta nova imagem significa, a parceira que saiu retorna e completa imagem, mostrando o que vê como um possível significado seu; coloca-se numa posição diferente, com uma relação diferente com a parceira que está com a mão estendida, mudando o significado da imagem. Então, a segunda parceira sai dessa nova imagem, observa e depois, entra na imagem outra vez e a completa, mudando significado outra vez. E assim por diante, uma parceira de cada vez, estabelecendo um diálogo de imagens e as atrizes devem pensar com seus corpos. Não importa que a maneira que a atriz escolheu para completar a

imagem não tenha um significado literal, importante é deixar o jogo correr e as ideias fluírem. A diretora pode adicionar um ou mais objetos ao jogo, uma cadeira, por exemplo ou duas, e as atrizes podem movê-las, desde que, com isso, a imagem da parceira não seja deslocada.

Variante 1: A três pessoas

Duas atrizes se dão as mãos e uma terceira, ao vê-las, decide onde entrar na imagem. Assim, sucessivamente, cada uma das três sai, observa o que resta da imagem, outra imagem com outro significado, e torna a entrar, em rodízio.

5ª Categoria – A memória dos sentidos

Relacionando memória, emoção e imaginação

Exercício de Memória: Lembrando ontem

Prática: Os atores devem se sentar calmamente em cadeiras, completamente relaxados. A seguir, mexer lentamente cada parte dos seus corpos, interruptamente, e tomar consciência de cada parte isolada, com os olhos fechados.

Em seguida, o diretor deve começar a encorajá-los a recordar tudo o que aconteceu na noite anterior, antes de irem para a cama. Cada detalhe deve ser acompanhado de sensações corporais, gosto, dor, sensações táteis, formas, cores, profundidade, melodias, ruídos etc., que o ator descreverá, tentando re-sentir. O ator deve fazer um esforço especial para lembrar das suas sensações corporais e tentar reexperimentá-las.

Para facilitar, deve tentar mexer repetidamente a parte do corpo que se relaciona à coisa imaginada: se ele pensa no gosto de alguma comida que experimentou, moverá a boca, os lábios, a língua. Se pensa num banho que tomou, moverá todo o corpo, tentando sentir a pele que esteve em contato com a água. Se pensa numa caminhada, moverá os músculos das pernas e dos pés. Depois disso, o diretor continuará tentando e tateando, agora levando os atores a lembrar o que aconteceu com eles nessa mesma manhã. Como acordaram? Com o despertador? Alguém o acordou? O som do despertador, a voz de uma pessoa, como eram esses sons? O diretor pedirá que descreva um, o mais minuciosamente possível, o rosto da primeira pessoa que viram, os detalhes do quarto onde estavam dormindo, da sala onde tomaram café.

Traços, cores, sons, timbres, melodias, ruídos odores, gostos etc. A seguir, o meio de transporte que usaram, metrô, ônibus, carro, o som de uma porta fechando, seus companheiros de viagem etc. sempre buscando detalhes, os menores detalhes das

expressões corporais, e sempre os pequenos movimentos das partes concernentes, que devem acompanhar a memória.

Finalmente, sua chegada na sala em que estão. O que viram primeiro? que voz ouviram primeiro? Uma descrição sensorial da sala com todos os detalhes possíveis. Agora, onde estão? Ao lado de quem? Como estão vestidos os outros? Que objetos existem na sala? Só então devem abrir os olhos e comparar. (BOAL,2014, p. 248-249)



Atividade

Que tal fazer estes exercícios com seus colegas? Ou na sua comunidade? Reúna um grupo de amigos, vizinhos ou seus alunos e experimente! Você vai se divertir!

Segundo Ingrid Koudela (2009), o livro *Improvisação para o Teatro* tem por objetivo transmitir o sistema de atuação que pode ser desenvolvido por todos que desejem se expressar através do teatro, sejam eles profissionais, amadores ou crianças. Interessante quando comparamos este objetivo como título de um dos livros de Augusto Boal: *200 Exercícios e Jogos para o Ator e o Não-ator com Vontade de dizer Algo Através do Teatro*.

Os jogos teatrais não são quaisquer jogos, mas uma preparação e vivência da prática teatral, onde estruturas operacionais (O QUÊ, QUEM, ONDE) procuram possibilitar a experiência das convenções da interpretação teatral e de suas técnicas na forma de vivências de jogos de teatro.

Podemos observar que essa estrutura se baseia em três aspectos essenciais do teatro:

QUEM – é o personagem (presente no jogo);

ONDE – é o espaço cênico (o lugar onde se dá a ação teatral);

O QUÊ – é a ação cênica propriamente dita.

Em outras palavras, pode-se perguntar, a cada jogo do Sistema de Spolin:

QUEM está jogando/realizando a ação prevista no jogo?

ONDE se passa essa ação cênica?

O QUÊ deve ser feito no jogo (em cena)?



Comentário

Um exemplo:

Uma cadeira é colocada no centro da sala de aula. O grupo de jogadores deverá, cada um por sua vez, ir até a cadeira, sentar-se, levantar-se e ir embora. Mas, deverá fisicalizar **QUEM!**

Ou seja, apenas com o corpo, deverá ser capaz de mostrar ao grupo de espectadores quem é o personagem que escolheu para representar essa ação cênica. Um rei? Um mendigo? Um cachorro? Uma velhinha? Uma criancinha?

Cada jogo é construído tendo como ponto de partida um FOCO específico, desenvolvido a partir de instruções e regras que levam o jogador a desenvolver formas da arte teatral. Sua base é a experiência prática e social do grupo e do ator, em que são fisicalizadas as possíveis experiências que estão relacionadas em vários de seus livros com as específicas instruções. Procura-se, com os jogos teatrais, desenvolver uma prática teatral que não seja elaborada apenas pela mente do ator ou jogador, mas também por sua vivência.

ATENÇÃO!

O FOCO não é o objetivo do jogo teatral! É o ponto em que a atenção dos jogadores deve estar concentrada durante o jogo. Num jogo de futebol, por exemplo, o foco é a bola! O objetivo desse jogo é fazer mais gols que o adversário, mas isso só será conseguido por meio do trabalho de cada jogador com a bola. As instruções do coordenador servem para manter a atenção dos jogadores no foco do jogo! Por exemplo: Atenção! Observem ONDE estão! Compartilhe a cena com o companheiro! Como se move esse QUEM?

Seu método propõe que o teatro seja feito por qualquer pessoa que pode aprender a atuar e ter uma experiência criativa pelo teatro, afirmando que teatro não tem nada a ver com talento. Os jogos teatrais são fortemente fundamentados nas técnicas de interpretação de Stanislavski e Brecht.

ATENÇÃO!

De Stanislavski, Viola Spolin absorveu as ações físicas como suporte essencial da capacidade de conferir verdade à representação cênica. Ou seja, como representar um personagem idoso sem caminhar, falar, gesticular como um idoso? A fisicalização é a capacidade de tornar físico/concreto/visível um ser ou um objeto; e isso se dá por meio das ações do corpo!

De Brecht, Spolin trouxe a possibilidade de os atores/atrizes interagirem com uma plateia de observadores, os quais não devem assistir passivamente aos acontecimentos da cena, mas serem capazes de fazer análises daquilo que presenciaram.

3.2. “O quê”

O livro Jogos Teatrais é uma adequação proposital, realizada pela própria autora do livro Improvisação para o Teatro. A ideia era que ele servisse de base para qualquer professor, mesmo aqueles que não possuíssem formação em teatro. Por isto, tem linguagem, forma e conteúdo de um Manual de Instruções para a utilização eficaz do ‘arquivo (fichário) de jogos teatrais.

Segundo Koudela (SPOLIN, 2014) a adaptação foi uma ‘encomenda de ‘um determinado estado norte-americano que tinha a intenção de inserir o Ensino do Teatro no currículo escolar da sua educação básica.

Por meio da vivência de jogos propostos pelo(a) professor(a), o ator/jogador passa a experimentar as práticas teatrais, as quais servirão para potencializar sua espontaneidade e, assim, intuitivamente, fazer escolhas que se traduzam em soluções cênicas.

Os jogos propostos por Viola são aplicados em espaços educativos e para atores profissionais ou em formação. Estão fundamentados em regras pré-estabelecidas e em estruturas operacionais: Onde (cenário), Quem (personagem) e O quê (ação de cena); e cada jogo é construído a partir de um Foco específico (concentração, fazer aparecer alguma coisa no palco).

O foco condiciona o jogador a se concentrar no seu objetivo, direcionar toda a sua ação, com espontaneidade e liberdade, conseqüentemente, despertando seus estados cognitivo, físico e emocional.

3.3. “Onde”

Como dissemos acima, o livro Jogos Teatrais, Fichário de Viola Spolin, foi elaborado a partir dos seus conceitos sobre Jogos de Improvisação, sistematizados em seu livro Improvisação para o Teatro (SPOLIN, 1998) objetivo do fichário é facilitar e potencializar a organização do professor no planejamento e na sua aplicação dos Jogos Teatrais na sala de aula. Um manual de instruções acompanha as 204 fichas (em uma caixa) e fornece as orientações de como utilizar as mesmas. O fichário está dividido em três partes:

Parte I - Orientações sobre os elementos necessários para planejamento e coordenação das oficinas;

Parte II - Orientações sobre abordagem para o processo de ensino-aprendizagem dos jogos;

Parte III - Organização dos níveis dos jogos, os apêndices com as descrições de cada ficha, as áreas de experiências e categorias.

As fichas são classificadas em seções: A, B e C separadas por cores, e em cada sessão com a sequência de jogos, tornando-se mais complexos, à medida que vão progredindo, trazendo as convenções e estruturas teatrais como referência ao jogo anterior.

A - é a seleção de jogos teatrais estruturados e jogos tradicionais. Contém material básico que pode ser retirado da sequência e apresentado com objetivos educacionais específicos

que despertam o jogador para dinâmica pessoal e a abertura para a experiência com o jogo.

B: É uma seleção de jogos teatrais acrescidos da estruturas dramáticas: : ONDE (cenário/ lugar/ambiente), QUEM (personagem e/ relação) O QUÊ (atividade) .

C: Seleção adicionais de jogos teatrais com alunos adiantados. Jogos/ exercícios complementares para possíveis novas combinações.

Ao mesmo tempo o fichário possibilita ao educador estabelecer combinações de jogos conectando fichas das seções A, B e C de maneira flexível e autônoma de acordo com as necessidades de cada grupo.

No manual se encontram as classificações dos jogos por apêndice, o que possibilita ao professor consultar e adaptar os jogos em algum conteúdo curricular existente. Porém, é importante ressaltar que as áreas de experiência e categorias, no apêndice, podem ser limitadoras.

As áreas de experiência são: 1 parte do todo: interação; 2 caminhada no espaço, 3 - objetos no espaço, 4 refletindo, 5 estímulos múltiplos, 6 - transformação, 7 teatro, 8 linguagem, 9 - comunicação, 10 comunicação não-verbal, 11- consciência física e movimento, 12 jogos tradicionais, 13 Som e fala, 14 Tocar - ser tocado, 15 - Os sentidos, 16 - Observação, 17 - Tempo presente/aqui, agora!, 18 - Aquecimentos, 19 - Demonstrações , 20 – Jogos repetidos, 21 - Listagem numérica dos jogos, 22 - Listagem Alfabéticas de Jogos.

Nas fichas, as descrições foram feitas por título, letra e código numérico das seções, e as ações estão divididas em:

- preparação;
- foco;
- descrição;
- instrução;
- avaliação;
- notas;
- área de experiência.

As três essências dos jogos teatrais são:

- 1) Foco - é o direcionamento dado ao jogador para onde ele deve concentrar a sua atenção durante o jogo;
- 2) Instrução – São as coordenadas dadas pelo professor que se torna também um parceiro durante o jogo – elas são fundamentais para a condução do processo teatral, para estimular a liberação de tensões, emoções e canalizar o jogador para o foco.
- 3) Avaliação – é a discussão sobre aquilo que foi comunicado ou percebido entre jogadores e observadores. A avaliação não deve ser crítica mas, assim como a instrução, ela cresce à medida que o foco se restabelece e as perguntas são dirigidas dos os jogadores/observadores para os jogadores/atuantes.

3.3.1. Combinando as Fichas

As práticas que estão descritas, abaixo, são experiências realizadas por uma professora da rede pública de ensino, Licenciada em Artes e Teatro, que, após a leitura dos livros *Improvisação para o Teatro e Jogos Teatrais: o Fichário de Viola Spolin*, decidiu experimentar, na sua sala de aula, a realização de uma oficina de Jogos Teatrais com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II da Educação Básica,

Seguindo o Manual de Instruções, fez o planejamento das aulas combinando algumas fichas, adaptando alguns jogos à realidade da sua turma.

A combinação ficou assim:

- 1 - Para o aquecimento concentração e foco , ela utilizou as fichas Aquecimento básico - exercício A 54 , Visão periférica – A 53, porque, nelas, os jogos possibilitam que o aluno possa se conectar com o aqui e agora entrando em contato consigo e com o espaço;
- 2 - Para estabelecer a comunicação com o outro, ela escolheu Siga o seguidor A 49 mantendo o estado do aqui-agora do jogo anterior.
- 3 – Para trabalhar a imaginação e a criatividade utilizou a ficha Envolvimento em duplas A 42 porque desenvolve a percepção.
- 4 – Selecionou para trabalhar os jogos tradicionais, espontaneidade e os cinco sentidos, O que estou comendo? Cheirando? Ouvindo? A 37.
- 5 – Blablação: Introdução A85 para desenvolver a comunicação não-verbal buscando a intencionalidade da fala de maneira espontânea.
- 6 – Complementando o anterior, separou a ficha Blablação: vender - A 86, Trabalhando a intencionalidade da fala.

7 – Na sequência, com a ficha Exercício do Onde - B8, introduz a seção B, que traz os elementos teatrais, conceitos e aprimoramento, conduzindo os jogadores para a cena.

8 – Exercícios de construção de personagem QUEM? Transformação de relacionamento C53

9 - E uma variante que traz QUEM, ONDE e O Quê simultâneos propondo a dinâmica de ritmo da cena Lento/rápido/normal - A 56

1º encontro: Apresentou para a turma a proposta da oficina de teatro nas aulas de Arte. Durante a conversa comparou o trabalho do ator com um jogador de futebol, que quando entra em campo já conhece as regras do jogo.



Atividade

REFLITA COMIGO! Se você fosse a professora acima, como você organizaria e combinaria as fichas dos Jogos Teatrais de Viola Spolin?

Escolheria as mesmas fichas?



Fonte: upklyak, freepik

UNIDADE 4 - O JOGO NÃO É O FIM... É O COMEÇO!

Chegamos ao fim do conteúdo do nosso componente curricular e esperamos que ele ajude você a compreender como funciona o jogo desde a gestação do bebê até a nossa fase adulta, passando pela infância e adolescência e sua importância para o desenvolvimento intelectual e social do ser humano.

Apontamos, também, os principais fundamentos de dois métodos teatrais que podem auxiliar seu trabalho na sala de aula, no teatro ou na sua vida pessoal: o Teatro do Oprimido, de Augusto Boal e os Jogos Teatrais, de Viola Spolin oriundos das teorias e práticas de Stanislavski e Bertold Brecht.

Vimos que o objetivo do Teatro do Oprimido (atualmente praticado em todo o mundo, criado por um brasileiro e que tem ganhado espaços nos cursos de Licenciatura as universidades do país) é a conversão do espectador em spect-ator através da re-apropriação do meio-de-produção pelo cidadão.

E que Jogos Teatrais e Fichário de Viola Spolin são um método voltado diretamente para o professor e para difusão do Ensino do Teatro na Educação Básica; tanto os jogos como o Fichário estão organizados para serem utilizados por qualquer pessoa, desta ou de outra área qualquer.

Atualmente, vários Jogos Improvisacionais vêm sendo desenvolvidos por artistas, coletivos, companhias de teatro e por pesquisadores de Teatro Negro. Entre eles, podemos destacar os investigadores do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia que, desenvolveram estudos para a aplicação de Jogos Improvisacionais no Ensino do Teatro a partir de Jogos de Infância, Cultura Popular como fizeram Augusto Boal e Viola Spolin, apresentados, acima.

Eu gostaria de citar novas pesquisas neste campo de cujas bancas de qualificação e de defesa de doutorado do PPGAC da UFBA participei. Elas propõem jogos improvisacionais para a preparação do ator, como: o Jongo, a Capoeira, a Contação de histórias, a Dança dos Orixás, o Cavalo-marinho e outras manifestações das culturas afro-diaspóricas. Todas foram, meticulosamente, experimentadas, sistematizados e aprovadas como jogos, técnicas e/ou métodos teatrais eficazes para o Ensino do Teatro, principalmente, para os corpos negros.



Figura 27: Roda de Capoeira
Ilustração: Amanda Reis

É muito importante que você saiba que os jogos improvisacionais, contidos neste livro, têm como base as perspectivas e abordagens de culturas ocidentais europeias e norte-americanas (Stanislavski, Bertold Brecht e Viola Spolin, etc.), que podem e devem ser substituídas ou adaptadas sempre que necessário, sempre que o contexto étnico-socio-cultural do seu meio-ambiente se impor.

Crie seu jogo, faça a sua arte! Lembre-se: todos nós somos artistas!

Referencias

- BOAL, A. Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- BOAL, A. Jogos para atores e não atores. 16ª Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.
- BOAL, A. A estética do oprimido. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
- BOAL, A. O arco – íris do desejo: o método de teatro e terapia. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1996.
- BOAL, A. Técnica Latina Americana de Teatro Popular. Rio de Janeiro: Ed. Hucitec, 1979.
- BONFITTO, M. O ator compositor: as ações físicas como São Paulo : Perspectiva, 2002.
- COSTA, I. C.; ESTEVAM, D.; BOAS, R. V. (Org.). AGITPROP : Cultura política. São Paulo: Expressão Popular , 2015.
- DESGRANGES, F. Pedagogia do Teatro: Provocações e Dialogismo. 3ªed. São Paulo: Editora Hucitec: Edições Mandacuru, 2011.
- DESGRANGES, F. A pedagogia do espectador. São Paulo: Hucitec, 2003.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.
- KOUDELA, I. D.. Jogos teatrais. 7.ed. São Paulo: Perspectiva ,2009. Debates.
- KOUDELA, I. D. Texto e Jogo. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2004.
- PAVIS, P. Dicionário de teatro. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- PIAGET, J. Psicologia e Pedagogia. São Paulo: Ed. Forense, 1972.
- RYNGAERT, J. P. Jogar, representar: práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SLADE, P. O jogo dramático infantil. Tradução de Tatiana Belinky. São Paulo: Summus , 1978.
- SPOLIN, V. Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- SPOLIN, V. Improvisação para o teatro. São Paulo : Ed. Perspectiva , 1998.

TURLE, L. Teatro do Oprimido e negritude: A utilização do Teatro – Fórum na questão racial. Rio de Janeiro: E-papers: Fundação Biblioteca Nacional, 2014.

VIANA, D. Teatro do Oprimido na educação de jovens e adultos. Curitiba: Appris, 2016.

WINNICOTT, D. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Ed. Imago, 1975.



Universidade Federal da Bahia

Jogos Improvisacionais

A disciplina Jogos Improvisacionais é um componente curricular do curso de Licenciatura em Teatro na modalidade - Educação à Distância (EaD) da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Ela é oferecida logo nos seus primeiros bimestres porque os princípios fundamentais desse campo do conhecimento são úteis na sala de aula, no palco e, até, na vida pessoal.



PROGRAD
PRO-REITORIA DE GRADUAÇÃO



Escola de Teatro
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

