UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

RAMIRO BICCA DA SILVEIRA

Teatro Playground:
o jogo como metodologia processual de ensaio

SÃO PAULO

2014

RAMIRO BICCA DA SILVEIRA

**Teatro Playground:
o jogo como metodologia processual de ensaio**

Tese apresentada à Escola
de Comunicações e Artes
da Universidade de São
Paulo para a obtenção do
título Doutor em Artes
Cênicas.

Área de concentração:
Pedagogia do Teatro

Orientadora: Profa. Dra.
Elisabeth Silva Lopes

SÃO PAULO

2014

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: Ramiro Bicca da Silveira

Título: Teatro Playground: o jogo como metodologia processual de ensaio

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Artes Cênicas

Área de concentração:
Pedagogia do Teatro

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento _____ Assinatura: _____

Prof.Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento _____ Assinatura: _____

Prof.Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento _____ Assinatura: _____

Prof.Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento _____ Assinatura: _____

Prof.Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento _____ Assinatura: _____

**A Artigas e Marta Silveira
E à Fernanda Mandagará**

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora e cúmplice no jogo Beth Lopes.

À FAPESP que permitiu a realização desta pesquisa.

A Evandro Soldatelli pela parceria.

Ao apoio incondicional dos meus pais, Artigas e Marta.

A ajuda fundamental, amor, carinho e paciência de Fernanda Mandagará.

À minha irmã Gabriela Silveira com quem comecei a brincar.

A Marcos Suchara e Luciana Canton pelas discussões regadas a chimarrão.

A todos os amigos artistas que mergulharam comigo nos Playgrounds, especialmente:

Carlos Ramiro Fensterseifer, Alexandre Corrêa, Zoé Degani, Liane Venturella,
Nelson Diniz, Carlos Cunha, Arlete Cunha, Lisa Becker, Vanise Carneiro, Kailton
Vergara, Caia Costa, Álvaro Rosacosta, Jô Fontana, Roberto Birindelli, Luciane
Coccaro, Helô Gravina, Roberta Savian, Maria Falkenbach, Júlia Rodrigues e
Rodrigo Soprana.

À Patrícia Fagundes pelas conversas e reflexões regadas a vinho.

À Inês Marocco pelo apoio, entusiasmo e parceria.

A Irion Nolasco pelo apoio, inspiração, amizade e por ter me contaminado com sua
paixão pelo fazer teatral.

A Antônio Araújo e Matteo Bonfitto pelos comentários fundamentais e inspiradores
realizados na banca de qualificação.

A Luiz Paulo Vasconcelos, Sandra Dani, Sérgio Silva (em memória), Carmen Lenora,
Ivo Bender, Alziro Azevedo (em memória), Flávio Mainieri, Sérgio Lulkin, Mirna
Spritzer, Marlene Goidanich, Solange Uflacker (em memória), Graça Nunes e Irene
Britzke que como meus professores no DAD-UFRGS me iniciaram neste jogo.

A Genadi Bogdanov, Sergei Isayev (em memória), Maria Thaís Lima Santos e Yedda

Carvalho Chaves (em memória), por brincar comigo nas trilhas de Meyerhold.

Aos funcionários do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da ECA - USP,

especialmente Andréia Zaik.

À Silvia Fernandes e Marcos Bulhões que cada um a seu modo me inspiraram com

suas disciplinas na Pós da ECA-USP.

À Escola Globe-SP, seus funcionários, professores e alunos.

A Leon Rubin e Luke Dixon por confiar no meu trabalho.

Às inspirações e provocações de Maria Helena Lopes, Phillipe Gaulier e Antônio

Abujamra.

Aos meus gatos, companheiros de manhãs, tardes e noites, Alice e Pindulho.

Aos alunos, atores e não-atores que acreditaram e se divertiram comigo.

A todos que nos últimos treze anos têm brincado comigo em tantos Playgrounds.

Final de Conferência

O doutor Dogmático ajeitou os nasóculos e decretou:
Meus senhores e minhas senhoras, prezados agentes da censura e
demais entidades aqui presentes, como pude constatar através de
estudos, a fantasia está realmente morta.

E fez um gesto definitivo.
Porém com tamanha resignação e infelicidade o fez que da ponta
de seus dedos espetados no ar brotaram flores de todas as cores.

E nenhuma parecia ser deste mundo.

Mário Quintana

RESUMO

SILVEIRA, R.B. **Teatro Playground: o jogo como metodologia processual de ensaio**. 2014. 203f. Tese (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

A presente pesquisa examina um processo próprio de metodologia de ensaio teatral denominada Teatro Playground. Nesta os atores são colocados em um ambiente de criação (*Playground*), construído para instaurar o estado de jogo e através deste encontrar as relações e sintonias necessárias à performance. A partir do estudo de exemplos práticos de utilização destes procedimentos na direção de espetáculos e condução de grupos de trabalho, são abordadas questões relativas ao treinamento de atores e diretores de teatro. O objetivo principal desta tese é verificar a reverberação de uma abordagem prática de técnicas relacionadas ao jogo, principalmente sob a ótica de Phillipe Gaulier, Luke Dixon, Anne Bogart e Jacques Lecoq. Examinar os fundamentos de relação que permitirão este jogo, baseados principalmente em Meyerhold, Barba, Grotowski, Stanislávski e Vakhtangov. E perceber até que ponto um grupo de trabalho organizado sob certas premissas lúdicas e psicofísicas pode suavizar rupturas encontradas no decorrer de um processo de ensaio, principalmente quando o espetáculo precisa encontrar uma forma definitiva e a improvisação ceder lugar às marcações de cena.

Palavras-chave: Jogo. Improvisação. Direção Teatral. Processo de Ensaio.

ABSTRACT

SILVEIRA, R.B. **Theatre Playground: the game as a rehearsal process methodology.** 2014. 203f. Tese (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

The present research looks upon an original methodology for rehearsal process called Theatre Playground. In it the actors are put in a creative environment (Playground), built in order to establish a playfulness state and through it find the relationships and right tune needed to the performance. From the study of practical examples, specific procedures on directing shows and conducting theatre groups are taken as possibilities for training theatre actors and directors. The main aim for this thesis is verify the resonance of a practical approach on techniques related to theatre games, mainly according to the vision of Phillippe Gaulier, Luke Dixon, Anne Bogart and Jacques Lecoq. Also getting deep on the foundations that will allow this game to happen, based mainly on Meyerhold, Barba, Grotowski, Stanislávski and Vakhtangov. And perceiving on which level a group of theatre work, organized under specific ludic and psychophysics premises, can soften the ruptures found in a rehearsal process, specially when the show needs to find the fixed forms and the impro has to give place to the final movements on stage.

Key words: Game. Play. Impro. Theatre Directing. Rehearsal Process.

SUMÁRIO

1. Um Prólogo - a aposta.....	12
2. A Sintonia - formando o time	
2.1 Um começo - a linha de largada	20
2.2 A Organicidade - de corpo e alma no jogo	25
2.3 O Ensemble - o time	30
2.4 O Estado de Jogo - o aqui e agora	35
2.5 A Sintonia na Prática - as habilidades em jogo	41
2.6 O Playground - o parque de diversões	51
2.6.1 A Realização do Momento Playground - a brincadeira do jogo	56
3. A Base Sólida - os brinquedos do parque	
3.1 Um Meio - conhecendo os brinquedos do parque	59
3.2 Conexões Inspiradoras - alguns jogadores e suas táticas	61
3.2.1 A Estatuária Meyerholdiana	62
3.2.2 As Partituras de Grotowski & Barba	67
3.2.3 A Ação Stanislavskiana	74
3.2.4 A Plástica da Ação em Vakhtangov	80
3.2.5 A Persona em Jogo em Vassiliev	86
3.3 O Vocabulário de Base - táticas de jogo	91
3.4 A Prática da Base Sólida - as habilidades táticas	96
4. A Colagem - os ideogramas de jogo	
4.1 Um recomeço - a linha de chegada	101
4.2 O texto em Jogo - histórias para boi não dormir	105
4.3 O Jogo em Cena e a Cena em Jogo para além dos brinquedos do parque	112
5. Reflexões de Processo - alguns jogos que já jogamos	117
5.1 O Primeiro Playground Profissional - <i>Toda Nudez Será Castigada</i>	117
5.2 O Playground em Sam Shepard - <i>Mamãe Foi Pro Alasca (True West)</i>	122
5.3 Playground Rodrigueano Britânico - <i>Forgive Me For Your Betrayal</i>	125
5.4 O Playground aplicado em um monólogo - <i>A Mulher do Padeiro</i>	128
6. Um Epílogo - outros prólogos	133
Bibliografia	137

Apêndice:

I. *Forgive Me For Your Betrayal*

I.1 - Diários de Ensaio	142
I.2 - As Divisões de Cena	159
I.3 - Atores e Personagens	161
I.4 - Registro em vídeo do espetáculo	168
I.5 - Fotos de Cena	169
I.6 - Depoimento dos Alunos/Atores	171

II. *Toda Nudez Será Castigada*

II.1 - Fotos de Cena	182
II.2 - Registro em vídeo do espetáculo	185
II.2 - Críticas e Material de Imprensa	185

III. *Mamãe Foi Pro Alaska (True West)*

III.1 - Fotos de Cena	189
III.2 - Registro em vídeo do espetáculo	190
III.3 - Críticas e Material de Imprensa	192

IV. *A Mulher do Padeiro*

IV.1 - Fotos de Cena	200
IV.2 - Registro em vídeo do espetáculo	201
IV.3 - Críticas e Material de Imprensa	201

1. Um Prólogo

A aposta

“A direção é uma prática particular porque só se define em relação a um determinado ambiente teatral. O que é um diretor? Em alguns contextos, ele é a pessoa que cuida da representação crítico-estética de um texto; em outros, é aquele que idealiza e compõe um espetáculo partindo do nada. Em certos casos, é um artista que busca uma imagem própria do teatro, realizando-a em diferentes espetáculos com colaboradores que variam a cada vez; em outros, é um bom profissional capaz de harmonizar os elementos heterogêneos do espetáculo. Há ambientes em que o diretor é o artista errante, em busca de companhias a serem governadas provisoriamente; e há ambientes em que ele trabalha com exclusividade para um grupo estável, onde normalmente é o líder e também o responsável pela formação dos atores. Muitos consideram o diretor um especialista em coordenação. Outros, identificam-no com o verdadeiro autor do espetáculo, o primeiro espectador que também tem sempre a última palavra em qualquer decisão. Mas eu penso diferente. Hoje, considero o diretor um especialista da realidade subatômica do teatro, um homem ou uma mulher que experimenta as várias formas de subverter as relações óbvias entre os diversos componentes de um espetáculo.” (BARBA: 2010, p.22)

Este trabalho é consequência dos meus questionamentos enquanto diretor de teatro. Uma seleção de referências que embasam a busca pela fluidez em um processo de ensaio. Tem por objetivo a sugestão de um caminho para que um diretor em formação, ou um artista com desejos de conduzir um grupo com ambições cênicas, possa a seu modo “subverter as relações óbvias entre os diversos componentes de um espetáculo”¹ em direção a um resultado cênico.

Se a relação do diretor² com o ator tem como pressuposto uma linha de partida (o início dos ensaios) e de chegada (a estreia do espetáculo), seria possível construir um cronograma de etapas que facilitasse a abordagem deste diretor e sugerisse caminhos para o desenvolvimento de um processo? A partir da minha experiência

¹ BARBA, Eugenio. *Queimar a Casa*. Tradução: Patrícia Furtado de Mendonça. São Paulo: Perspectiva, 2010. p.22.

² A partir daqui, utilizo a palavra ‘diretor’ não somente para nomear o diretor/encenador de teatro, em um processo de trabalho com atores, mas também o arte/educador com a função de diretor/encenador, ao qual foi designada a tarefa de conduzir um grupo de alunos até um resultado cênico final.

prática como professor e diretor de teatro proponho um apanhado referencial de procedimentos e a contextualização destes em um material que possa ser útil ao diretor de teatro em formação.

A trajetória organizada de procedimentos que desde 2001 testo na prática, denominei: 'Teatro Playground'. Escolhi a palavra inglesa *playground* por não encontrar tradução em português para esta combinação de palavras que acredito resumir muito bem o conceito pretendido. Se dividirmos a palavra, *play* significa: brincadeira, jogo, divertir-se, peça de teatro; enquanto *ground* significa: chão, base, fundamentar. Portanto nosso *playground*, além do significado imediato de 'parque de brinquedos', também poderia ser considerado como: 'área de jogo', local onde o jogo, a brincadeira, está fundamentada.

Proponho uma metodologia processual que não pressuponha um encapsulamento rígido de regras e caminhos por onde o processo deva ser conduzido. Experimento procedimentos de trabalho divididos em estágios, os quais eu não gostaria que propusessem uma estética ou poética específica, mas práticas adaptáveis a experiências e desejos pessoais. Considero o Teatro Playground como um conjunto de exercícios e ideias plausíveis de utilização na condução de um processo cênico/criativo a ser realizado com alunos, atores e/ou grupos com objetivos cênicos, levando em consideração as particularidades dos mesmos, suas intenções e principalmente as possibilidades híbridas de suas jornadas.

A utilização do termo metodologia deve ser encarado, entretanto, com o cuidado da não sistematização de regras, pois a proposta, como será vista no decorrer desta tese, traz a maleabilidade na utilização dos procedimentos como característica fundamental. E quando falo em não objetivar uma estética ou poética específica tenho clareza que a tentativa de colocar-me alheio a uma estética é improvável, pois a própria organização processual sugerida pelo Teatro Playground já reúne em si elementos organizacionais geradores de uma aparente organização estética (e consequentemente poética). Utilizamos procedimentos enquanto ferramentas práticas de condução de processo e estabelecemos diretrizes de presença baseada em elementos corporais físicos, característicos de uma estética específica. E esta, mesmo que permitindo desdobramentos, sugere uma poética de cena pertencente a uma mesma família de parentescos teatrais não textocentristas. Seguindo esta lógica pode-se inclusive entrar no campo da presença, alargando fronteiras e realmente assumindo o Teatro Playground como referência direta a uma estética performativa por essência,

no sentido descrito pela teórica Erika Fischer-Lichte, que seguindo a tradição alemã não diferencia performance de teatro e considera que tudo é teatro:

“(...) o teatral é sempre performativo. Não consigo pensar em nada que seja teatral e não seja performativo, porque o teatral sempre executa aquilo que indica, e produz essa realidade de teatro que significa o que realiza. Mas a diferença é quando alguém diz que algo é teatral, então isso é executado com o intuito de ser percebido pelos outros; encontra-se nessa consciência, quando eu realizo, esse ato é ou será percebido pelos outros – isso é teatral, executar para ser percebido. Quanto ao performativo, quando eu produzo minha identidade a partir desses atos, pode-se dizer que para a identidade ser reconhecida pelos outros, os outros têm que reconhecer essa identidade.” (FISCHER-LICHTE in BONFITTO:2013, p.131).

Como veremos a seguir, o ator em estado de jogo, que fundamentará as relações necessárias ao acontecimento proposto permitindo a concretização do nosso Teatro Playground, está relacionado a sua função performativa enquanto agente de sentido constituído a partir de sua própria presença, anterior a personagem e situações propostas pela obra.

Nesta tese concentro o foco no sentido prático dos experimentos que realizo enquanto professor e diretor de teatro. E a partir de suas origens busco legitimar o agrupamento processual destas ferramentas de trabalho, reservando-me o direito de não categorizar enquanto metodologia ou sistema (até mesmo pelo incômodo que o termo me causa) um processo que por natureza deva ser encarado flexível e mutável.

O subtítulo metodologia processual é utilizado, portanto, para sugerir que mesmo que tenhamos uma metodologia geradora de uma estética presencial consequente (inevitável), esta necessitará de uma abordagem maleável (em constante processo) para permitir desdobramentos necessários a fim de evitar as amarras que o simples termo metodologia poderia sugerir, assumindo-se livre para inspirar caminhos, muito mais do que indica-los.

Resumindo: o Teatro Playground nada mais é do que uma seleção de tendências presentes no teatro contemporâneo, organizadas de maneira processual e agrupadas de acordo com suas possibilidades de utilização com um grupo de atores. Uma prática constituída de fatores comuns de ligação, o que nos possibilita a obtenção de algumas ferramentas práticas para sugerir caminhos a serem percorridos

por um diretor de teatro na busca por amenizar as rupturas que certamente farão parte de seu processo.

A linha mestra de ligação entre estas etapas se dá através do jogo, e é a partir deste, refletido nos estudos de caso referente às minhas experiências práticas como diretor e professor de teatro, que busco a instrumentalização de uma possibilidade de processo de direção teatral.

Várias serão as referências que acompanharão esta reflexão acerca do percurso processual em busca de um resultado cênico. Dentre elas, o nome de Philippe Gaulier e seu entendimento da função do jogo em um processo teatral faz-se fundamental na concepção da pesquisa:

“Quando eu falo de ‘jogo’, eu não me refiro a estratégias como aquelas que se pode empreender contra alguém para, por exemplo, ganhar dinheiro. Eu estou falando dos movimentos da natureza que explodem em volta de você na época da Páscoa. Você já viu as centenas de cavalos selvagens brincando nas áreas rurais de Brisbane (Austrália), galopando por vontade própria, copulando, relinchando de alegria? Eles jogam. Gatos, cachorros, macacos, e aí por diante – todos jogam, e o fazem para descobrir vida, natureza, sexo e leveza. O jogo tem uma função vital, como respirar ou rir.” (GAULIER:2007, p.193).³

A ideia original do ambiente de criação onde o ator experimente o que depois chamei de ‘estado de jogo’, veio do diretor inglês Luke Dixon, de quem fui assistente em dois espetáculos. O termo ‘Playground’ também surgiu pela primeira vez a partir de relações que Dixon fazia entre a energia buscada em seus workshops e aquela proveniente de um parque infantil de ‘brinquedos/brincadeiras/jogos’ (*playground*). Neste ambiente experimentei a necessidade de uma base para ancorar o trabalho do ator e encontrei principalmente em Meyerhold (estatuária e *études*), Grotowski (*actions*) e Barba (partituras), um terreno fértil de sugestão de procedimentos. O trabalho que realizei com o diretor russo Sergei Issaev, em Moscou, sugeriu as conexões entre a prática destes profissionais e as Ações Físicas Stanislavskianas. Esta base técnica, colocada em jogo principalmente sob a influência de Gaulier e Dixon,

³ Tradução minha para: “When I am holding forth about the ‘Game’, I am not talking about a strategy such as someone might employ against someone else in order, for example, to extort money. I am talking about the movements of nature which explode all round you at Eastertime. Have you watched the hundreds of wild horses who play in the countryside near Brisbane (Australia), galloping to their heart’s content, copulating, whinnying with joy? They play. Cats, dogs, monkeys, and so on - everyone plays, so as to discover life, nature, sex and light. Play is as vital a function as breathing or laughter.”

encontraram em Anne Bogart (Viewpoints) sugestões de formação e sintonia de grupo que permitiram a concretização do nosso Teatro Playground. A combinação prática destas jornadas, bem como a reflexão acerca de sua utilidade pedagógica na formação de atores e diretores de teatro, compõe esta tese.

As rupturas que busco amenizar com esta sugestão de procedimentos advêm principalmente dos inevitáveis momentos de interrupção do fluxo criativo que acontecem quando os prazos demandam decisões definitivas de escolha e fixação do material cênico. O diretor, responsável pelo tão cobrado ‘olho de fora’, precisa romper com a fluidez do momento de criação para organizar formas e ideias rumo à concretude do que será apresentado em cena.

É possível ponderar que rupturas podem ser úteis, quando a racionalização do processo, aterrando-o à concretude por vezes mais palpável da percepção técnica, poderia vir a impedir a divagação inútil. Certamente a total supressão de quebras em um processo de escolhas, descobertas e transformações, nunca seria totalmente executável. Ou cobraria o preço de infinitas sessões de improvisação, impossíveis de finalizar concretamente. Porém, estas interrupções no andamento do processo na maioria das vezes ocasionam uma interrupção de fluxo em um universo criativo que começa a vibrar e que desejamos que vibre enquanto resultado cênico final. Queremos a continuidade da energia criativa que tanto nos deu prazer nos momentos de improvisação e laboratório. Esta pesquisa propõe maneiras pedagógicas para que estas rupturas sejam parte de um universo de criação, construído como uma sucessão fluida de etapas que não eliminam as quebras, mas as contextualizam como parte do jogo. E assim a necessidade de formatações do que se decide como o elemento fixo que será repetido a cada espetáculo, ganha no Playground o status de mais uma regra de jogo e não precisamos interromper a brincadeira.

Pergunto: como e quando intervir? Quando motivações transformam-se em limitações? A fluidez em um processo criativo não limita a reflexão e análise, frutos do distanciamento? A sugestão de um ambiente provocador de criatividade e relação não impõe uma poética ou estética específica? O Teatro Playground não sugere respostas, mas procedimentos técnicos⁴ que fomentarão estas perguntas, provocando diretores que desejarem ancorar suas bases de trabalho nas premissas aqui sugeridas.

⁴ A partir daqui utilizo a palavra ‘técnica/o’ no sentido de *techné*, que não pressupõe um meio para atingir um fim, mas sim, a solução de necessidades práticas durante o percurso - “O desvelar ao modo da *téchne* consiste em poder ver algo que ainda não está presente, permitindo que o “ainda não” possa

A estrutura do índice presente na tese já reflete a organização estrutural proposta para sua utilização prática. Divido este trabalho em ‘Começo’, ‘Meio’ e ‘Recomeço’ por não reconhecer em qualquer processo um final definitivo e aparente. Assim sendo, encerro a tese com um epílogo que traz como subtítulo ‘outros prólogos’. O Teatro Playground deve ser encarado como uma jornada de trabalho que não está fadada a um ponto de chegada estanque, mas cumpre sua natureza pedagógica permitindo-se auto-alimentar a todo momento, a ponto de retomar impulsos criativos iniciais em percepções cíclicas quando aproximamo-nos de um resultado. O processo faz-se, portanto, por natureza incompleto e móvel. Ao final de um cronograma estabelecido de cumprimento de etapas, em busca de um resultado cênico final, não alcançaremos um epílogo. A busca não termina. Pelo contrário, deparar-nos-emos com um recomeço, necessário e fundamental para recriação diária de forças vitais para conduzir um resultado cênico a acontecer tantas vezes quantas forem necessárias.

O Teatro Playground se divide em três grandes momentos: sintonia, base e colagem. Isto já seria por si só contraditório, pois como objetivariamos a fluidez sugerindo três blocos separados de processo? Proponho primeiramente ‘sintonizar’ um grupo de trabalho para a partir de então conduzi-lo sobre uma ‘base sólida’ física, por entre as intrincadas relações pessoais e interpessoais que ‘coladas’ (combinadas) construirão o espetáculo. O jogo atravessa todo o processo como facilitador e meio pelo qual desfilarão as possibilidades de impressão e expressão do fenômeno teatral, resultado de colagens de momentos vivos a serviço do comunicar a obra desejada. Na definição desta ‘área de jogo’ reside o amálgama que permitirá a fluidez. A divisão de etapas, portanto, não é estanque e elas se confundem a todo momento. A ‘sintonia’ nunca deixa de ser um dos focos do trabalho, assim como a ‘base sólida’ que por apresentar-se na origem como a formatação de um vocabulário de ações, movimentos e posturas, nunca deixa de alimentar o processo. A ‘colagem’ também é parte inerente em todas as etapas, pois já aparece nas primeiras possibilidades organizacionais ainda no início do processo e acompanha as transformações ao longo deste onde reações à estímulos originam material cênico. A divisão é, portanto, pedagógica e não deve ser

transparecer ao seu modo, tornar visível algo que se mostra de modo invisível. *Téchne*, no seu sentido original refere-se ao conhecimento que se dá pela compreensão, o conhecer no ato de produzir” (FEIJOO:2004, p.89).

considerada como um manual de instruções em etapas nem tampouco uma série de momentos sucessivos em um processo linear de trabalho.

O Teatro Playground está baseado, sobretudo, em diversos experimentos práticos que dirigi nos últimos 13 anos. Nesta tese analisarei quatro destas experiências:

- Toda Nudez Será Castigada, de Nelson Rodrigues: estreou em Porto Alegre, em agosto de 2001, cumprindo temporada até 2005.
- Mamãe Foi Pro Alasca – True West, de Sam Shepard: estreou em Porto Alegre em novembro de 2006, cumprindo temporada até 2007.
- Forgive Me For Your Betrayal, adaptação de Perdoa-me Por Me Traíres, de Nelson Rodrigues, traduzida para o inglês por Joffre Rodrigues, Toby Coe e Flávia Carvalho: estreou em julho de 2012 na Universidade de Essex, na Inglaterra.
- A Mulher do Padeiro, de Marcel Pagnol, dramaturgia de Ismael Caneppele: estreou em Porto Alegre em outubro de 2013.

Ultimamente tem-se discutido muito a eficácia do ensino da direção teatral. Quanto mais aumentam as ofertas de cursos em direção de teatro, mais ouvimos falar que não existem fórmulas ou caminhos metodológicos específicos para utilização na formação de diretores. O ensino de direção seria totalmente dependente da individualidade, vontade e observação pessoal, combinadas com referências, que levariam o aluno/diretor a descobrir procedimentos únicos e particulares no desenvolvimento de seus processos. Justamente por ser avessa a metodologias, a proposta do Teatro Playground enquadra-se neste pensamento e não deve ser encarada como uma série de regras para utilização em um processo de ensaio, mas sim como sugestões de referências processuais que propiciem redescobertas do prazer da criação cênica. Certamente existem sugestões de métodos e podemos nos espelhar em vários estilos de direção para repetindo fórmulas quem sabe encontrar algo que nos seja útil. Mas essencialmente, o que quero abordar nesta pesquisa tem relação com o estado de jogo. Uma disponibilidade criativa que encontra sua origem no estado festivo proclamado por Vakhtangov em 1914⁵, que já percebia que não devemos nos levar tão a sério e dizia que “somente percebendo a essência festiva do espaço cênico, dos

⁵ Vide página 62.

colegas de cena, das circunstâncias e eventos, o ator poderá ativar sua paixão criativa.”⁶. O Teatro Playground sugere possibilidades festivas de processo, onde o prazer é aliado ao trabalho físico e à disciplina. Quando utilizado, deve ser percebido como uma concepção processual de trabalho que apregoa o ator/criador como elemento fundamental da jornada. Uma série de procedimentos que visam instrumentalizá-lo não com um manual de instruções, mas com a possibilidade de contaminação em um ambiente de festa. E nada mais de acordo com uma arte que originou-se em ritos e celebrações do que usufruir destes momentos em estado consciente de entrega, confiando-o a um universo lúdico de criação. E para que servirá tudo isso? Para convidar-nos a apostar no jogo do ‘parecer ser’ com tanta propriedade (cara de pau), que acabaremos por ‘ser’.

Oficina de Teatro Playground
17th London International Workshop Festival - Londres, Inglaterra: 2005.

⁶ BABEL, 2011, p.39/43.

2. A Sintonia

Formando o Time

“A sintonia não acontece facilmente, há muita transpiração, muito trabalho. Antes é preciso atravessar juntos muitos rios, muitos desertos e muitas montanhas.” (MNOUCHKINE in VALLIN:2006, p.116)

2.1 Um Começo - a linha de largada

Entramos na sala de ensaio. Partirei da premissa de que é a primeira vez que várias pessoas que estão começando este processo trabalham juntas. Precisamos compor o time e dar a largada. Começamos, portanto, esclarecendo a proposta de trabalho. O começo é sempre repleto de expectativas, cabeças ocupadas de referências em maior ou menor grau dependendo da experiência prévia do grupo. Portanto, aqui reside a primeira regra básica do Teatro Playground: parte-se do ponto comum a todos - o apenas ser e estar. Neste momento não há perguntas e elaborações intelectuais. Parte-se do ‘aqui/agora’, das relações com o espaço, o tempo, o outro e nós mesmos. O Teatro Playground não começa com a leitura do texto que será encenado ou discussões filosóficas acerca de um tema. Utilizando exercícios físicos de percepção e *awareness*⁷, neste momento estamos mais interessados em estabelecer o *ensemble*⁸, o grupo que constituirá o que chamaremos de ‘área de jogo’, e fazer com que rapidamente este grupo compreenda e entregue-se à proposta de trabalho.

O foco não está no produto intelectual que será levado à cena - é anterior a este. Procuramos provocar associações físicas e não psicológicas. A diretora americana Anne Bogart sugere que na formação de um grupo busquemos pessoas engajadas que cultivem um ingrediente fundamental: o entusiasmo.

“A etimologia de “entusiasmo” é instrutiva. A palavra vem da expressão grega: ‘ser preenchido ou possuído por Deus’. (...) Entusiasmo é contagioso e

⁷ Opto por utilizar a palavra em inglês, que por sintetizar em seu significado: “dar-se conta”, “perceber”, “estar atento, conectado, consciente”, acredito não possuir tradução exata em português. Thomas Richards também utiliza a palavra *awareness*: “(...) no sentido da consciência que não está ligada à linguagem (a máquina para pensar), e sim à Presença.” (RICHARDS:2012, p.141).

⁸ Esta também é uma palavra que opto por manter em inglês. *Ensemble* mesmo significando “grupo” ou “coletivo de pessoas”, tem um significado mais amplo na área do teatro, pressupondo conexão e sintonia de trabalho.

é um ingrediente necessário para sustentar um processo criativo.”
(BOGART:2007, p.32-33)⁹.

Este entusiasmo pode ser provocado de diversas formas. Em seu livro “*And Then You Act*”¹⁰, Bogart faz um jogo de palavras relacionando o tentar (de tentativa), com o tentar (de tentação)¹¹. Exemplifica com uma história que Stela Adler contava sempre em suas primeiras aulas - de férias na Flórida, Adler viu um pai tentando convencer sua filha a pular de um trampolim. A garotinha tremia e olhava para a água, alguns metros abaixo, enquanto o pai a encorajava: “Vamos! Você consegue, meu amor!”. E ela, depois de algum tempo, visivelmente apavorada, falou: “Mas papai, eu estou tentando!”. E logo Stela comentava com seus alunos iniciantes: “E não é isso que estamos fazendo? Não estamos todos tentando? Não é esse o ponto?”¹².

Estamos tentando o mergulho. E ‘tentados ao mergulho’. O entusiasmo da tentação alimenta a tentativa. Tentados, tentamos, mas o mergulho somente acontecerá a partir da entrega e ela só é possível com a confiança construída durante o trabalho. Não somente a confiança no diretor, mas também no grupo como um todo, que será suporte, provocador e cúmplice do acontecimento. Precisamos instaurar a confiança de que ao nos jogarmos em um precipício ainda desconhecido donde precipita-se a criação artística, alçaremos voo. Ou seremos colhidos no ar por alguém que voa e nos auxilia no aprendizado deste labor. Sabemos que há o perigo da queda, da falha, do esborrachar-se no chão. Mas também se este for o caso, que tenhamos este chão como uma cama elástica, uma rede de segurança que nos lance a novas tentativas.

Bogart coloca sua técnica de Viewpoints como plausível de utilização por uma companhia de teatro em quatro funções: formação de um grupo de trabalho (*ensemble*), aquecimento e/ou treinamento, criação de vocabulário para a montagem e utilização na construção de cenas.¹³ O Teatro Playground inspira-se e utiliza estas técnicas para sintonizar atores na busca pela construção rápida de um modelo de *ensemble*¹⁴. Em alguns estágios do processo os procedimentos são utilizados também

⁹ Tradução minha para: “The etymology of “enthusiasm” is instructive. The word comes from the Greek expression: “to be filled with or possessed by God.” (...) Enthusiasm is contagious, and it is a necessary ingredient to sustain the creative process.”

¹⁰ BOGART, Anne. *And Then, You Act*. Nova York: Routledge, 2007.

¹¹ Do inglês *attempt* e *tempt*, respectivamente.

¹² BOGART: 2007, p.34.

¹³ BOGART: 2005, p.202.

¹⁴ Vide capítulo 2.4 - O Ensemble (p.30).

para aquecer e preparar os atores. Os *Viewpoints* de Anne Bogart e Tina Landau são, portanto, fonte referencial de muitas das técnicas sugeridas e utilizadas neste estudo. Além destes, vários dos exercícios de sintonia e introdução do grupo no ambiente de jogo que buscamos instaurar no Teatro Playground são oriundos da prática proposta por Philippe Gaulier em seus workshops, principalmente no que ele denomina ‘*Le Jeu*’ e que estabelece como primeira parte do treinamento oferecido em sua escola¹⁵.

Estes exercícios/jogos apesar de estarem organizados aqui obedecendo uma ordem no decorrer de vários capítulos, de acordo com os objetivos principais na construção de um processo, podem (e devem) ser acomodados de diferentes maneiras, dependendo da linha processual evolutiva proposta pelo diretor. A maneira como as etapas de ensaio serão aplicadas dependerá fundamentalmente do caráter pessoal e único de cada processo. Ao diretor caberá sentir o momento do grupo, suas necessidades, vontades e o que será mais eficaz para colocar o ator em alerta e aberto à criação. O Teatro Playground sugere caminhos e procedimentos, organiza a complexidade de fatores em busca do objetivo comum e como já mencionado anteriormente, nunca deve ser encarado como um manual metodológico. Desta forma não se fecha em inflexíveis verdades, inimigas da criação artística.

A prática na direção de espetáculos teatrais com grupos de atores e alunos confirmou que a rapidez com a qual podemos realizar um processo de ensaio tem relação direta com a confiança que o grupo deposita no diretor. A crença de um grupo de trabalho de que o diretor ‘sabe o que está fazendo’ é a primeira demanda para que se possa rapidamente avançar no processo. Confiança originará confiança e a condução processual só poderá ser totalmente eficaz se um sistema organizacional de etapas transparecer já nos primeiros contatos diretor/ator. Mesmo que o diretor não saiba de antemão os passos exatos de sua jornada (e nem deve sabe-los, pois muito desta se construirá na medida em que for transcorrida), deve demonstrar segurança. Os ‘não sei’, sinceros em resposta a perguntas que inevitavelmente surgirão durante os ensaios, devem soar com a segurança da necessidade do desconhecido para construção de algo novo. É preciso estabelecer com o grupo um ‘acordo de cavalheiros’, no qual todos ignoram as respostas juntos, diminuindo a necessidade de entendimentos e explicações dos ‘porquês’ e fomentando a crença de que resultados brotarão em processo e precisaremos, cúmplices, permitirmo-nos vivencia-lo. É o

¹⁵ <http://www.ecolephilippegaulier.com/programmes.html>

diretor que planta a atmosfera de jogo, alertando o grupo desde o princípio sobre a necessidade de experimentação em um ‘espaço aberto’, onde subjetividades alimentarão possibilidades e o resultado será viva consequência do jogo em andamento.

Como um começo, em minha primeira abordagem prática com um novo grupo de trabalho costumo utilizar o que chamo de:

📍 O Show de Talentos

O exercício do ‘Show de Talentos’ baseia-se nos jogos de exposição que Philippe Gaulier costuma utilizar em seus treinamentos. De uma simplicidade aterrorizante, tudo o que o exercício demanda é que o ator tente entreter uma plateia. Ele terá trinta minutos para preparar um ‘número’ que deverá manter o interesse de uma plateia por exatos dois minutos. Esta apresentação deverá ser individual e com o tema livre. A complexidade da proposta, baseada em sua abrangência, já é definida desta maneira para provocar reações ativas nos atores que deverão rapidamente encontrar uma solução para o problema. Uma vez que a temática é livre, abre-se um leque infinito de possibilidades dificultando de sobremaneira o foco e colocando o ator em uma delicada posição de escolha, imerso no vazio. E ainda o fato dos trinta minutos de preparação, indicam que existe uma certa expectativa de uma real ‘preparação’. Algumas vezes, quando o ensaio estende-se por dois turnos, deixo o intervalo do almoço para a preparação, o que aumenta ainda mais o jogo de expectativas. Neste intervalo para o almoço o que os atores pensarão menos será em comer, pois quem sentirá fome estando alimentado pela adrenalina do risco? Costumo utilizar este exercício quando trabalho com grupos maiores (mais de 6 atores), o que cria uma dinâmica interessante de apresentações e permite desenvolver melhor as próximas fases do jogo. Porém ele é plausível de ser utilizado com qualquer número de participantes, adequando-o às fases seguintes. É um exercício para um primeiro momento de processo, devendo ser realizado nos primeiros ensaios e principalmente eficaz para grupos que o diretor está encontrando pela primeira vez. Os atores, ainda desconhecidos, quando jogados no risco e reagindo a este, originam no diretor uma primeira impressão de cada um e do grupo (mesmo que estas sejam apenas primeiras impressões e possam no decorrer do trabalho se mostrar completamente equivocadas), fornecendo um material precioso, se bem utilizado. Os atores lidam com dois problemas principais: ‘o que fazer?’ e ‘como fazê-lo em dois minutos?’. O primeiro

problema relaciona-se com conteúdo: pode-se fazer qualquer coisa. Então o ator poderia fazer um monólogo curto, ou cantar uma música, ou ainda realizar aquela complicada coreografia que aprendeu em um workshop de dança contemporânea. O que poderá ser mais interessante? Escolhido o conteúdo, a preocupação é a forma: como adequar o material ao tempo, já que este deve ser absolutamente preciso? Antes do exercício, munido com um cronômetro, o diretor mostrou aos atores o que são (ou como sentimos a espera de) dois minutos. Alguém, selecionado como ‘o contador de tempo’, fica com o cronômetro, marcando o início da apresentação, seu meio, o início dos dez segundos finais e o fim (sempre através de um sinal sonoro). Este exercício deve ser encarado como uma grande brincadeira, inclusive para aliviar a inevitável pressão que recairá sobre o grupo. Lembro que Gaulier era um mestre em jogar o personagem diretor, fazendo o tipo analista perverso, com especial atenção às regras, a posição de cada um no espaço (palco/plateia), percebendo-se como o responsável pelo equilíbrio entre disciplinar o ‘show’ e ao mesmo tempo promover sua fluência. A ‘perversidade’ do diretor, principalmente em um exercício tão ‘perverso’ quanto este, colabora pra que desde muito cedo não nos levemos tão a sério e comecemos a promover a ‘aura Playground’ que nos interessa: uma abertura às possibilidades do jogo, à brincadeira de assumir papéis e jogá-los a partir de motivações de relação. O grupo, percebendo o caráter de jogo presente na personificação específica da relação ator/diretor, permite-se a entrega sem medir maiores consequências. Philippe Gaulier, através de sua ‘persona diretor’ (certamente com vários graus de exagero, condizentes ao seu estilo pedagógico), deixava claro seu papel de provocador deste jogo. Ele incitava-o não como alguém de fora, mas como mais um integrante da brincadeira, parte ativa e fundamental desta.

Após as apresentações, começa a segunda fase: os atores são separados em ‘grupos temáticos’, reunidos de acordo com suas escolhas de conteúdo: textos teatrais, números musicais, virtuosismos corporais, truques de mágica, demonstrações técnicas, etc. Estes atores são então misturados, para que cada grupo tenha integrantes com vários temas diferentes. A estes grupo disponibiliza-se novos trinta minutos para que organizem um show conjunto: uma apresentação com início, meio, fim e tempo de execução livre.

Ao final das apresentações desta segunda fase, os grupos são colocados na berlinda, para receberem primeiro o *feedback* dos colegas, orientados a observar em que momentos foram entretidos (o que foi interessante), quando este interesse se perdeu e

o porquê. Após suas próprias considerações, o diretor, se achar útil (isto vai depender do material) e se houver tempo, pode promover uma terceira fase, onde os grupos voltam a apresentar seus ‘*show cases*’, ajustados de acordo com as críticas recebidas. É importante ressaltar que o ‘Show de Talento’ não é para ser encarado com a seriedade de uma audição (e na verdade não funciona muito bem para isso) mas uma possibilidade de primeiro vislumbre dos atores com os quais o diretor trabalhará pelas próximas semanas ou meses, tomados de um estado de urgência e exposição, tendo que lidar, cada qual a sua maneira, com esta condição. Deve-se cuidar para não chegar a conclusões precipitadas, visto que não raro um ótimo ator pode mostrar-se um fracasso absoluto neste exercício. O foco aqui é muito mais a espiada possível no ator além da máscara (ou demasiadamente protegido por ela), a dinâmica enquanto grupo e as energias interpessoais que com certeza aparecerão aditivadas neste divertido (sim, deve ser divertido!) ensaio.

2.2 A Organicidade - de corpo e alma no jogo

“O que é organicidade? É viver de acordo com as leis naturais, mas em um nível primário. Não podemos nos esquecer, nosso corpo é um animal. Não estou dizendo: somos animais, eu digo: nosso corpo é um animal. A organicidade está relacionada ao aspecto-criança. A criança é quase sempre orgânica. Tem-se mais organicidade quando se é jovem, menos quando se envelhece. Evidentemente, é possível prolongar a vida da organicidade lutando contra os hábitos adquiridos, contra o treinamento da vida cotidiana, rompendo, eliminando os clichês de comportamento e, antes da reação complexa, retornando à reação primária.”¹⁶ (GROTOWSKI in RICHARDS: 2012. p. 74).

Na definição acima, Jerzy Grotowski propõe a organicidade como o inicial estado vivo de presença. Energias vitais que fluem de acordo com as leis naturais, em um nível primário de existência. Para ele a “organicidade indica algo como a potencialidade de uma corrente de impulsos, uma corrente quase biológica, que vem de ‘dentro’ e que vai terminar numa ação precisa”¹⁷. Mas não seria este conceito um tanto quanto subjetivo? Não estaríamos aqui apenas repetindo premissas básicas ao

¹⁶ Citação de Jerzy Grotowski, C’était une sorte de volcan, entrevista em Les Dossiers H, Paris: L’Age d’Homme/Bruno de Panafieu, 1992, p. 102.

¹⁷ RICHARDS: 2012. p. 107.

fazer teatral desde Stanislávski que também falava de organicidade, relacionando-a diretamente a vida ‘normal’ em cena? Mesmo que Stanislávski relacione sua organicidade com a estrutura viva do que estará em cena fazendo-se arte e Grotowski venha anterior a isto definindo essências de percepções energéticas que poderão levar a inúmeros caminhos, ambos lidam com uma busca intelectual de algo essencialmente não intelectual. E aqui encontra-se a contradição que alimenta e define a busca do orgânico em cena. A organicidade pretendida está em um permitir-se, amparado pela segurança do jogo, relações vitais do nosso corpo que brinca. A prática do Teatro Playground busca este ‘estado de organicidade’ que permite e impulsiona o jogo.

Durante um processo de ensaio o diretor quer ver o ator em um estado vivo de presença, orgânico pois parte de elementos que atuam e interagem entre si, como componentes de um organismo vivo, complexo e de realidade palpável. Mas este estado não seria condição inerente ao ser humano, orgânico por princípio? Questões como esta perdem-se em retóricas semânticas e nos afastamos do ponto principal: é possível reconhecermos e alcançarmos o real estado de organicidade do ator durante o processo? E será possível reativá-lo tantas vezes quanto for necessária, para que em cena o ator esteja sempre associado aos impulsos de vida que fluem através de seu corpo e não se perca em racionalizações supérfluas?

A sintonia orgânica a que me refiro também relaciona-se ao estado de entrega. A entrega no sentido consciente de disponibilidade sensível. E esta, ao acontecer no aqui/agora, ativa a organicidade, conjunto de órgãos/corpos respondendo com a mesma qualidade/intensidade viva.

Quando trabalho com alunos atores, utilizo o termo ‘pensamento orgânico’, relacionando-o a uma resposta a estímulos que se dá no nível amplo de organismo e não apenas nas imposições racionais ligadas ao pensamento. Uma habilidade advinda do treinamento que permita provocar a reação intuitiva, uma reação que passa por um conhecimento do corpo, que por estar aberto aos estímulos (estar orgânico) responde a eles sem necessariamente preceder de análise e tradução.

Para instaurarmos o jogo precisamos deste ambiente orgânico, imerso em vida, baseado em contatos humanos que verdadeiramente acontecem em processo e que são ancorados não em elucubrações intelectuais, mas em focos reais, pulsões de vida física, concreta e verdadeira. Isto reverbera a organicidade proposta por Stanislávski, quando por exemplo na montagem do Inspetor Geral, iniciando seus

experimentos acerca das ações físicas, incentivava seus atores a justificar a “entidade física” de um papel concentrando-se na ‘qualidade humana’ das ações:

“Seu subconsciente , suas intuições, suas experiências tiradas da vida, o hábito de manifestar qualidades humanas em cena, tudo isso trabalhará por vocês, no corpo e na alma, e criará para vocês.” (STANISLÁVSKI: 1984 p.242).

Por outro lado, Grotowski buscava no que chamava de via-negativa o desnudar o ator de bloqueios, buscando assim o que considerava ser sua expressão orgânica genuína:

“Não educamos um ator, em nosso teatro, ensinando-lhe alguma coisa: tentamos eliminar a resistência de seu organismo a este processo psíquico. O resultado é a eliminação do lapso de tempo entre impulso interior e reação exterior, de modo que o impulso se torna já uma reação exterior. Impulso e ação são concomitantes: o corpo se desvanece, queima e o espectador assiste a uma série de impulsos visíveis. Nosso caminho é uma *via negativa*, não uma coleção de técnicas, e sim erradicação de bloqueios.” (GROTOWSKI: 1971, p. 03).

Os bloqueios que o processo pedagógico Grotowskiano buscava erradicar, assim como a vida cotidiana que Stanislávski almejava, cada qual a seu modo, nada mais são do que tentativas de que o ator não ‘interprete’, mas, organicamente, ‘seja’.

São muitos os exercícios que buscam colocar o ator em um estado orgânico sensível ao jogo. Um dos mais comuns e que considero bastante eficaz é o famoso exercício de ‘passar energia’, utilizado por praticamente todos os arte-educadores do mundo e para o qual desenvolvi esta versão própria:

Zap / Zup / Zum

Os atores colocam-se em círculo, pernas levemente flexionadas, estado de alerta. Um deles puxa a energia do espaço batendo as palmas das mãos paralelas, passando uma pela outra e causando um som. As mãos são então direcionadas ao companheiro, com o mesmo movimento, ‘passando’ a energia. Olho no olho do companheiro, foco.

Quando a energia é passada para a direita a pessoa fala **Zap**. Para a esquerda é **Zup**. A energia pode também cruzar a sala, no chamado **Zum**.

São três as premissas básicas do exercício:

- Não existe o erro: se palavras forem trocadas, ou alguém errar o movimento, o jogo continua. O engano é naturalmente percebido e as regras corretas do jogo naturalmente reestabelecidas. A não obrigatoriedade do acerto permite a não interrupção do fluxo do exercício. A força simbólica desta regra também contribui para distensionar o grupo, aliviando a obrigação racional do acerto. Esta premissa, a primeira vista bastante simples, será retomada muitas vezes durante os Playgrounds, onde não o há certo ou o errado, mas um compromisso com a fluidez do jogo. Mesmo que em alguns momentos as regras sejam burladas (consciente ou inconscientemente) isto não se caracteriza como erro. No andamento do exercício, se for o caso, o próprio grupo encarregar-se-á de reestabelecer a ordem ou ainda, sentindo a necessidade, caberá ao diretor intervir.
- Não pensar: a resposta ao estímulo deve ser provocada a acontecer intuitivamente, sem passar pelo pensamento enquanto tradução e análise. Será possível? Anne Bogart faz considerações a esse respeito, quando fala dos treinamentos de Viewpoints:

“Um dos problemas que aparecem nos primeiros treinos de Viewpoints é o fato de que mesmo que todo o trabalho seja conduzido com o objetivo de fazer com que os participantes não resolvam tudo em suas cabeças, são fornecidas ideias e instruções que requerem o pensamento. Estão ouvindo suas palavras, é impossível ‘não pensar’. Seria como dizer: “Não imagine elefantes cor de rosa” ou “Não preste atenção no homem atrás da cortina”. Reconheça este dilema com o grupo. É natural e inevitável. Você pratica Viewpoints para tornar-se mais consciente. Mas no começo, você se sentirá autoconsciente. Mais tarde, com prática e perseverança, esta autoconsciência se dissolverá em um tipo de hiper consciência - um estado constante de elevada percepção (*awareness*) que é atingido sem esforço ou pensamento. Torna-se simplesmente parte de quem você é e de como você percebe o mundo.” (BOGART: 2005, p.60)¹⁸.

¹⁸ Tradução minha para: “One of the problems that often arises in early Viewpoints training is the fact that while all the work is designed to get the participants out of their heads, you are introducing ideas and instructions that require thought. They are listening to your words, it is impossible not to think, it’s like saying: “Do not imagine pink elephants,” or, “Pay no attention to the man behind the curtain.” Acknowledge this dilemma with the group. It is natural and unavoidable. You practice Viewpoints to become more conscious. But in the beginning, you will feel self-consciousness dissolves into a kind of hyper-consciousness - a constant state of heightened awareness that is achieved without effort or thought. It simply becomes part of who you are and how you perceive the world.”

A noção do ‘não pensar’, portanto, é hipotética. Mas é importante que esteja presente durante o treinamento. Nosso ‘não pensar’ relaciona-se com o não perder tempo em reflexões racionais, confiando as respostas aos estímulos como algo que o treinamento pode desenvolver. Na verdade o que proponho é um ‘pensar aguçado’, o desenvolvimento de um ‘estado de alerta’, a sensibilidade de provocar a resposta sem perder tempo em divagações. O exercício provoca de uma forma literal uma resposta física a um estímulo. O corpo é ‘ensinado’ a reagir de determinada forma e à medida que aumentamos a velocidade e habituamo-nos às regras experimentamos uma fluidez de movimentos que além de aquecer o corpo para o trabalho, coloca-o disponível e inevitavelmente, orgânico.

- Todos estão no campo de visão (*Viewpoints*)¹⁹ de cada um dos atores do círculo e após a passagem da energia deve-se retornar à posição inicial. Isto favorece a concentração e a percepção espacial do grupo.

É importante ressaltar a necessidade de um estado físico para realização deste exercício. Quando estabelecemos o ‘passar energia’ como mote central deste jogo, isto por si só já pressupõe um tônus necessário. É comum em grupos iniciantes percebermos uma certa displicência na realização dos movimentos, quando o foco está nas mãos que batem e o corpo não acompanha a ação. É fundamental a visualização da força vetorial saindo da fricção das mãos e oriunda do corpo todo e não apenas das mãos ou braços. Quando falo na posição inicial, postura básica para onde retornamos após a realização do movimento, relaciono esta com o *sats*, termo de Eugênio Barba que exemplifica muito bem o estado energético necessário ao ator na realização de vários dos exercícios aqui propostos²⁰. Em alguns casos, principalmente nos primeiros momentos do exercício com grupos iniciantes, peço que os participantes realizem a passagem de energia com um pequeno salto, para verdadeiramente mobilizar o corpo e provocar o tônus necessário.

O estado de organicidade, portanto, é o resultado de uma sensibilidade corporal e de atenção, obtida através do treinamento, onde o ator possa responder o mais naturalmente possível (sem esforço intelectual) a estímulos específicos. Como quando dirigimos um carro - no início, na autoescola, sabemos que para mudar de marcha precisamos primeiro tirar o pé do acelerador, para então apertar a embreagem,

¹⁹ Vide capítulo 2.4 - O Ensemble (p.30).

²⁰ Vide página 69.

trocar de marcha, soltar a embreagem e voltar a acelerar. Todo este processo mecânico é cuidadosamente analisado e processado pelo intelecto para então passar a ser executado. Com a prática, porém, trocamos de marcha ‘organicamente’, conversando, com o foco em outros lugares. Hipoteticamente ‘não pensamos’ e o processo, portanto, tornou-se consequência viva de um estado de resposta a estímulos. Na verdade a ideia não é a de repetirmos uma ação ou gesto muitas vezes, para que este se torne lugar comum e por conseguinte ‘automático’. Não buscamos o automatismo do reflexo, mas uma abertura de sensibilidades corporais que nos coloque rapidamente em um estado onde possamos estar sujeitos a percepções intuitivas. A concentração provocada pelo ‘Zap, Zup, Zum’ colabora para que os atores comecem, já em um estágio bem inicial do processo, a manter os canais abertos a estímulos externos, permitindo-se simplesmente responder a estes, realimentando-os.

2.3 O *Ensemble* - o time

Os exercícios do Teatro Playground que visam sintonizar o grupo para que este possa encontrar o já mencionado ‘estado de jogo’ e através da organicidade realmente portar-se como um *ensemble*, são em sua maioria inspirados na técnica de *Viewpoints*. Esta refere-se ao conjunto de exercícios práticos adaptados para o teatro pelas diretoras americanas Anne Bogart e Tina Landau a partir do trabalho da coreógrafa Mary Overlie:

“Viewpoints funciona como um atalho durante o aquecimento em um ensaio. Compartilhar o mesmo vocabulário agiliza o processo. [...] Este trabalho funciona no sentido essencialmente prático. Mas não deve ser considerado como uma “técnica” e certamente não é um dogma. Ele define-se como uma prática de investigação que evolui para dentro da linguagem teatral penetrando os mistérios da peça.” (BOGART: 2005, p.212-213)²¹.

²¹ Tradução minha para: “Viewpoints serve as shorthand during the heat of a rehearsal. Sharing a common vocabulary streamlines the process. (...) These approaches work for us in a very practical sense. But the approaches are not a “technique” and they are certainly not dogma. They are an evolving practice of investigation into the language of the theatre and penetration into the mysteries of a play.”

Tive um primeiro contato com a técnica de *Viewpoints* em 1998, a partir do convívio e workshops realizados com Michael Stubblefield²². Desde então ministramos várias oficinas conjuntas no Brasil e na Espanha, utilizando muito da base de *Viewpoints* na condução de exercícios com alunos/atores na formação de *ensembles* e experimentações práticas acerca do Teatro Playground. Nestas ocasiões, as propostas de Stubblefield, serviram como inspiração para elaboração dos procedimentos que utilizo não somente nos estágios iniciais de um processo de ensaio, mas também em vários princípios conceituais formadores do Teatro Playground.

Viewpoints é fonte referencial de vários exercícios e procedimentos descritos neste estudo. É importante reconhecermos a reverberação de muitos dos princípios suscitados por Bogart e Landau nos conceitos de sintonia e estado de jogo que proponho para o Teatro Playground:

“Por permitir que um grupo trabalhe muito próximo fisicamente (misturando suores), o treinamento de *Viewpoints* rapidamente derruba barreiras de polidez e medos individuais, encorajando os atores à explosão, à entrega, ao jogo. É a diferença entre molhar a ponta dos dedos na água e mergulhar - *Viewpoints* é um mergulho, uma maneira de fazer com que um grupo funcione como grupo. Valores são estabelecidos através do ouvir e responder ao outro.” (BOGART: 2005, p.122)²³

A consciência do outro, a partir da percepção de nossa própria presença no espaço é fundamental para estabelecermos relações corporais que reverberarão para além do acontecimento cênico em si, abarcando a plateia e permitindo a troca, fundamental ao teatro. Esta noção do movimento externo como um ponto de atenção para que o ator perceba-se parte do conjunto, tem relação direta com um dos *Viewpoints* individuais²⁴ que Bogart e Landau chamam de ‘resposta cinestésica’. Esta

²² Diretor e professor de teatro, fundador da Escola Vértico (www.vertico.es), em Madri. Desde 1996 Michael Stubblefield treina constantemente com integrantes da SITI Company, além de realizar workshops de *Viewpoints* em vários países.

²³ Tradução minha para: “By having a group work in close (sweaty) physical contact, *Viewpoints* training quickly breaks down barriers of politeness and individual fears by encouraging individuals to bust through, loosen up, play. It’s the difference between dipping your toes in the water and plunging in - *Viewpoints* is a plunge, a way to get the group functioning as a group. Value is placed on listening and responding to others.”

²⁴ Em seu livro: *The Viewpoints Book: A Practical Guide to Viewpoints and Composition*, Anne Bogart e Tina Landau identificam como *Viewpoints* individuais aqueles relacionados com o tempo, que são Tempo, Duração, Resposta Cinestésica e Repetição, e aqueles relacionados com o espaço, que são:

é definida como “uma reação física espontânea a um movimento que está fora de você”²⁵. No treinamento de *Viewpoints* este é o primeiro momento de percepção do outro. O princípio básico do ‘não pensar’²⁶, um dos fundamentos na percepção inicial das regras do Teatro Playground, é aqui exercitado, pois ao colocar o foco na cinestesia, reage-se espontaneamente a algo externo sem tempo às considerações racionais.

Um dos exercícios básicos que utilizo na sintonia do grupo, percepção e formação do *ensemble* baseia-se em *Viewpoints* e denomina-se:

Círculo Cinestésico

O grupo caminha pelo espaço. No comando todos formam um círculo, cada um atento a manter a mesma distância de quem está à esquerda e à direita. Convida-se todos a perceber cuidadosamente a posição que ocupam em relação aos outros e ao espaço. Sentindo a vontade do grupo, sem que ninguém lidere, todos voltam a caminhar. No comando de palmas um círculo idêntico deve ser formado, sendo que todos devem chegar ao mesmo tempo às exatas posições em relação ao espaço que ocupavam anteriormente, equalizando velocidades, tempos e vontades do grupo, obedecendo percepções espaciais cinestésicas para tal: o movimento do outro é o que provoca o movimento no ator e o trabalho da forma é consequência da percepção sensível das dinâmicas naturalmente estabelecidas pelo grupo. Este exercício deve ser repetido muitas vezes, até que todos consigam cumpri-lo satisfatoriamente. Podemos reconhecer aqui outras referências aos *Viewpoints*, como o foco em manter a mesma distância na relação espacial com o outro no círculo (*Viewpoints* de Relação Espacial), a volta à exata posição inicial no espaço (*Viewpoints* de Arquitetura), as trajetórias percorridas nas saídas e voltas ao círculo (*Viewpoints* de Topografia), etc. O objetivo porém é simplificarmos estas noções para que não se tornem ‘conscientes demais’ opondo-se a nosso objetivo primordial da tentativa da ‘não racionalização’ das relações que começam a se estabelecer. A visão periférica é fundamental, assim como a tranquilidade em não colocar o foco na ‘resolução do exercício’ mas sim na fluidez deste, quase como uma dança que os atores realizam juntos, permitindo-se perceber o início, o desenvolvimento e o final de uma música interna em comum.

Forma, Gesto, Arquitetura, Relação Espacial e Topografia. Chamam a atenção porém para o fato de que muitas vezes estes *Viewpoints* se entrecruzam, pois todos possuem o objetivo comum de abrir canais comuns de percepção (*awareness*).

²⁵ Tradução minha para: “Kinesthetic Response is your spontaneous physical reaction to movement outside yourself” (BOGART: 2005, pág.42).

²⁶ Vide página 28.

Após o cumprimento da tarefa, um outro exercício, este retirado diretamente do treinamento de *Viewpoints*, também pode ser utilizado e mostra-se bastante eficaz no desenvolvimento da percepção de *ensemble*, o:

🌀 **Círculo Dinâmico**

Uma combinação de exercícios oriundos de *Viewpoints*. Os atores colocam-se em círculo, obedecendo os mesmos princípios do exercício anterior. O ideal são círculos de no máximo 10 integrantes. No caso de haver mais, pode-se formar mais de um círculo. Sem que se perceba um líder, todos devem dar um passo para frente ou para trás. Após um tempo de repetição, quando o grupo encontra uma sintonia para realizar o exercício satisfatoriamente, experimenta-se ao invés dos passos, saltos. Com o cuidado, porém, de que não haja uma preparação para estes saltos que anuncie sua execução (bastante comum em grupos iniciantes). Quando este passo também é cumprido, pode-se então partir para o exercício propriamente dito, que chamamos de:

🌀 **10 - 6 - 4**

No mesmo círculo os atores começam uma corrida leve no sentido horário, mantendo o círculo e organizados de forma que cada um consiga ao mesmo tempo ter em seu campo de visão a pessoa que está correndo à sua frente e a pessoa que está atrás. Também percebendo a vontade do grupo, a tarefa é realizar dez trocas de direção, seis saltos e quatro paradas. Ao sair da parada, também se efetua uma troca de direção, esta porém não conta como tal. A ordem das tarefas é livre. O diretor acompanha o exercício contando quantas tarefas faltam. E apenas conta as tarefas executadas sem que se perceba alguém liderando. Ao final do exercício, que pode ser fisicamente bastante exigente, os atores realizam a finalização da sequência com o:

🌀 **Exercício da Contagem**

Exercício também utilizado por Philippe Gaulier. Ainda organizados em círculo, cada um deve dizer um número, começando uma contagem. Se duas pessoas falarem o mesmo número, a contagem volta ao zero. Normalmente se estabelece como topo da contagem o número de pessoas presentes no círculo. Após o sucesso na execução deste exercício, o mesmo é realizado com todos ainda no círculo, porém de costas para o centro.

Os dois exercícios anteriores, no caso de mais de um círculo, podem também ser transformados em jogos de competição. O primeiro grupo que cumprir com o objetivo é o vencedor.

🌀 **Zona periférica e triângulo**

Este talvez seja um dos exercícios de percepção e formação do *ensemble* na sintonia do Teatro Playground que mais reverbera conjuntamente noções de *Viewpoints* que alimentam as percepções necessárias ao entendimento orgânico do Playground.

Os atores caminham pelo espaço. O diretor indica que cada um deve escolher um dos integrantes do grupo para estar dentro de seu campo de visão o tempo inteiro (*soft focus*)²⁷. Depois de um tempo, o diretor indica que os atores devem escolher uma segunda pessoa para também estar em seu campo de visão o tempo todo. E então, uma terceira. Volta-se às duas primeiras e o exercício realmente começa, quando o ator deve então tentar formar um triângulo equilátero, em relação a seus dois escolhidos. Quando acredita que formou o triângulo com os três lados perfeitamente do mesmo tamanho, congela. Obviamente este exercício constrói um emaranhado de relações imprevisíveis que faz com que o grupo possa permanecer muito tempo até que consiga solucionar seus triângulos. Os atores dependem um do outro e cada movimento pode reverberar em todo o grupo, de acordo com as inocentes escolhas iniciais. É interessante observar as várias fases experimentadas pelo grupo durante a execução deste exercício. Em um primeiro momento, a ansiedade e a pressa em resolver a ordem de comando faz com que cada um movimente-se individualmente, muitas vezes utilizando comentários verbais na tentativa de organizar o caos que rapidamente é estabelecido. Ao diretor cabe inibir estas tentativas de resolução mental. Isto inclusive deve estar claro durante a primeira explicação das regras. Somente após um tempo, o grupo começa a perceber que cada movimento reverbera de uma forma e que determinadas pessoas dependem umas das outras para o sucesso de seus triângulos. A partir desta percepção os atores passam a assumir cumplicidades. Cada um depende e tem dependentes.

A formação do *ensemble* talvez seja um dos momentos mais delicados do processo diretor/ator. O fato de começar uma relação humana, disponibilizando-se a um profundo nível de troca de experiências, pressupõe uma abertura para percepção de como o grupo recebe os estímulos. Nestes exercícios, principalmente quando realizados com atores mais inexperientes, a ansiedade em resolver o problema e rapidamente alcançar o objetivo proposto frequentemente aparece. Não raro surgirão

²⁷ Anne Bogart utiliza um termo em inglês que considero bastante apropriado: *soft focus*, que seria o equivalente em Português a algo como ‘focagem suave’, uma suavizada no foco do olhar para permitir a visão periférica.

pequenas combinações entre indivíduos, cumplicidades na busca intelectual de uma solução rápida. Tentativas de burlar as regras, imposições (mesmo que sutis) de vontades e elaborações racionais. A primeira vista estas tentativas deveriam ser inibidas pelo diretor. E serão, na maioria dos casos. Mas também prefiro observar estes movimentos naturais de relação como potencial combustível ao jogo. Philippe Gaulier costumava dizer: “Regras existem para serem burladas, desde que eu não perceba. Me enganem!”. O Teatro Playground quer um *ensemble* coeso, onde todos existam em função de cada um e de todos. Mas não precisamos nos levar tão a sério. Aqui um delicado equilíbrio é fundamental ao diretor, para que disciplina, dedicação e entrega não sufoquem a brincadeira. E vice-versa.

Em *The Viewpoints Book*²⁸, Anne Bogart exemplifica muito bem a necessidade do diretor de estar aberto a percepção de como o grupo está reagindo às regras, quando ela percebe o equívoco de uma diretora iniciante que não permite-se o ‘aqui/agora’ do fenômeno vivo em processo:

“Eu sentei por cerca de quinze minutos, ouvindo o instrutora continuamente repetir palavras de ordem para conduzir o grupo na direção que ela queria. Todo o tempo, momentos profundos e imprevisíveis aconteciam na frente dela, que não percebia, preocupada que estava em forçar a experiência”. (BOGART: 2005, p.63)²⁹

Sensível a esta percepção o diretor poderá facilitar a formação de um grupo disposto a percorrer junto os meandros de um percurso teatral.

2.3 O Estado de Jogo - o aqui/agora

O que no Teatro Playground chamo de ‘estado de jogo’ é profundamente arraigado nas elucubrações de Philippe Gaulier e na prática que experimentei durante seus cursos.

Philippe Gaulier foi um dos principais alunos de Jacques Lecoq e é interessante retornarmos a este para clarear as origens de suas teorias:

²⁸ BOGART, Anne e LANDAU, Tina. **The Viewpoints Book**. Nova York: Theatre Communications Group, 2005.

²⁹ Tradução minha para: “I sat for about fifteen minutes listening to the instructor continue to call out words that would steer the group in the directions she wanted. All the time, unpredictable and profound moments were happening in front of her, yet she missed them as she continued to force the experience.”

“Em meu método de ensino eu sempre dei prioridade ao mundo exterior e não as experiências internas. Em nosso trabalho a busca pela iluminação interna e felicidade espiritual tem pouca importância. O ego é supérfluo. É mais importante observar como as coisas e objetos se movem, e como eles refletem em nós. Devemos priorizar horizontal e verticalmente qualquer coisa que exista fora de nós mesmos, mesmo que inatingível. (...) Eu não busco por fontes profundas de criatividade ou memórias psicológicas. (...) Eu prefiro ver uma distância maior entre o ego do ator e o personagem representado. (...) Nem a crença nem a identificação são suficientes – o ator deve ser capaz de genuinamente ‘jogar’.” (LECOQ:2002 p.17)³⁰

O deslocamento do ego do ator para fora do personagem representado aponta uma das principais características do Teatro Playground: a concretização da persona que joga, do ator enquanto alguém ‘em estado de jogo’. Um ser que, segundo Gaulier, percebe que “tudo é falso, exceto nossa imaginação... que é bastante frágil. Ela nasce do jogo e morre com a realidade”³¹. E para que a verdade desejada não se dissipe na fragilidade de sua matéria prima (a imaginação), precisamos de recursos para ampará-la. E para que isso aconteça, permitimos ao ator o entendimento de suas funções e responsabilidades como criador em um mundo aberto à criação. Esta premissa reverbera em todo o percurso sugerido pelo Teatro Playground: o jogo relacionado com o estado primeiro do homem, a criança que livremente experimenta relações que a coloca em alerta, divertindo-se com possibilidades infinitas de ação e reação, pautadas apenas na lógica consensual ao universo criado/experimentado.

Gaulier explora muito bem este terreno, propondo uma construção de personagem que não é mais pautada em elaborações intelectuais derivadas de exaustivas análises, como propunha Stanislávski na primeira fase de suas pesquisas, e também não somente de estados físicos construídos de fora para dentro, como muitas vezes as ações físicas foram abordadas. Mas ultrapassa estes limites de ego (como

³⁰ Tradução minha para: “In my method of teaching I have always given priority to the external world over inner experience. In our work the search for self-enlightenment and for spiritual bliss has little attraction. The ego is superfluous. It is more important to observe how beings and objects move, and how they find a reflection in us. We must give priority to the horizontal and the vertical, to whatever exists outside ourselves, however intangible. (...) I do not search for deep sources of creativity in psychological memories. (...) I prefer to see more distance between the actor’s own ego and the character performed. (...) Neither belief nor identification is enough - one must be able to genuinely play.”

³¹ Tradução minha para: “Everything is false, except for our imagination... which is so fragile. It is born from a game and dies with reality.” (GAULIER:2007, p.174).

indicou Lecoq) para retornar ao princípio mais básico do jogo - o prazer do fazer de conta:

“O jogo permite coisas inacreditáveis e maravilhosas, não permite sentimentos. O prazer de fingir sentir, sem sentimento. O prazer de mentir dará às suas mentiras a aparência de verdades. Acreditarão em você. O teatro vive desta “mentira verdadeira”. Por que não sentir nada? Para liberar o prazer do fazer de conta, para não ser esmagado pela verdade. As pessoas que procuram pela verdade real no teatro, ao invés da verdade não real, são pregadores fanáticos e verdadeiros (não de faz de conta) imbecis. É uma pena. A verdade mata o prazer da imaginação”³². (GAULIER:2007, p. 196).

Gaulier busca provocar seus alunos/atores a instaurar o ‘estado de jogo’ como método natural de caminhada processual. Ele deixa muito claro que o ator mente, finge ser quem não é, finge sentir o que verdadeiramente não sente. O ator vive situações fazendo de conta ser outro ser. Porém o faz com uma crença tão absoluta na convenção, no jogo de enganos, que angaria cúmplices. E mesmo sabendo que tudo é mentira, a plateia opta por acreditar e se permite o prazer de ser conscientemente ludibriada, encantada, mexida. Saboreia o prazer de ser parte fundamental deste jogo.

Lembro de uma história que Philippe Gaulier contava para exemplificar a energia vital deste nosso ‘estado de jogo’: a brincadeira favorita de seu filho Baltazar (e de praticamente todas as crianças pequenas deste mundo) - Baltazar costumava se esconder sob um edredom fingindo que havia desaparecido. O pai entrava no quarto, obviamente vendo o volume do filho sob as cobertas e às vezes até mesmo um pezinho furtivo. “Onde está o Baltazar? Será que ele foi embora?”. Ouvia então risadinhas abafadas vindas da cama. “Não está aqui. Onde será que se meteu?” Mais risadinhas. Isto podia se alongar por um bom tempo, até que o pai levantava o edredom. “Está aqui!!”. Risadas, beijos e abraços encerravam o ato. Que logo depois seria repetido muitas e muitas vezes. Para Gaulier o ator é este pai, que joga com a plateia, que é o filho. Indo um pouco mais longe podemos inclusive colocar o edredom como nossa ‘quarta parede’. O ator finge não saber para uma plateia que

³² Tradução minha para: “The Game allows things which are unbelievable and marvellous, not feelings. Enjoy pretending to feel, without feeling. The pleasure of lying will give your lies the appearance of truth. You will be believed. Theatre lives off this ‘lying truth’. Why don’t you feel anything? To liberate the joy of pretending, so you will not be soiled by truth. People, who look for the real truth in the theatre, rather than the not-real truth, are fanatical preachers and true (not pretend) arseholes. What a shame! The truth kills the joy of imagining.”

mesmo sabendo que é fingimento, diverte-se e proporciona o jogo. O edredom é levantado, encerra-se o ato, as cortinas fecham, os atores agradecem e tudo pode recomeçar.

Outra referência importante na construção do entendimento necessário ao estabelecimento do ‘estado de jogo’, está no diretor e professor Luke Dixon, de quem fui assistente de direção. Dixon tem como ponto central de seu trabalho a busca pelo ambiente de criação, onde com o ‘corpo disponível’ e em ‘estado de jogo’ os atores mergulharão em relações criativas, entendendo organicamente os mecanismos pessoais necessários para a evolução do processo. As primeiras luzes que inspiram o Teatro Playground residem em seus workshops, onde também ele buscava um estado de entrega ao jogo e estímulo a criatividade a partir do ambiente de trabalho, utilizando em um dos seus textos, inclusive a nomenclatura ‘Playground’ para exemplificá-lo:

“Para as crianças, brincar tem a ver com o aprendizado e a socialização. Quando a infância termina, as crianças abandonam as brincadeiras. Os atores, porém, deveriam retornar a este estado e reaprender a habilidade de brincar (jogar). (...) (proponho um workshop espacial) que recrie um playground, recriando o espaço imaginativo, experimental e experiencial no qual a criança descobre o mundo que a cerca.”(DIXON: 2003. p.116).³³

O ‘estado de jogo’ também está relacionado com a utilização de música, prática frequente no estabelecimento dos Playgrounds. A escolha destas referências sonoras, neste caso quase que exclusivamente musicais, influenciarão de sobre maneira as conexões sugeridas principalmente nos exercícios de elaboração de vocabulário³⁴. Certamente estas músicas (ou sons) dependerão exclusivamente de referências pessoais trazidas pelo diretor ou já pelo artista encarregado da trilha sonora. Em alguns caso, o próprio grupo também pode ser convidado a trazer músicas, em um estado um pouco mais avançado do processo. O ponto comum de intenções para estas escolhas pode variar enormemente: de primeiras visões ou

³³ Tradução minha para: “For children, play is about learning and socialisation. As childhood comes to an end, so children put play behind them. But for actors play is something to be returned to and an ability to play is something to be relearned. (...) Recreates de playground and a successful workshop should recreate the imaginative, experimental and experiential place within which a child discovers the worlds around them.”

³⁴ Vide capítulo 3.3 - O Vocabulário de Base (p.91).

pensamentos do diretor em relação a atmosfera que pretende sugerir à obra, ou até escolhas aleatórias, baseadas no desejo de despertar estados de espírito específicos nos atores. A utilização de músicas conhecidas previamente, ou sons clichês, já de alguma forma direcionam leituras.

Dixon também costumava sugerir duas particularidades que lhes eram úteis na escolha de músicas para seus processos de ensaio ou workshops: a importância do ritmo e da repetição (ele tinha um particular apresso pelos minimalistas americanos) e o número de músicos que executam. Dizia ser de fundamental importância não deixar que o número de músicos executando uma composição exceda o número de performers no palco. O número de artistas sobre o palco deveria ser similar em escala ao número de músicos os quais você estaria ‘pegando emprestada’ a performance. E completava chamando a atenção para que a música deveria ter sobretudo ‘pulsação’. Em meus processos de trabalho, já utilizei muito Philip Glass, Laurie Anderson, John Adams e Meredith Monk, sempre com uma resposta muito satisfatória a estes estímulos. Mas com certeza toda a ‘criação de atmosfera’ é pessoal e está diretamente relacionada às intenções cênicas ambicionadas pelo diretor/grupo. Dixon fala em criar, através da música, paisagens para acolher as jornadas de criação. Usando um compositor específico ele exemplifica este recurso de fortalecimento da imaginação, que amparada por um ambiente concreto (neste caso sonoro), mantém-se viva para permitir e alimentar o jogo:

“Eu acho John Adams uma das melhores escolhas. Ele usa a metáfora de viajar por paisagens para descrever sua música. E descreve como em sua música ‘a paisagem de um terreno distante alcança nossa vista e lentamente dá passagem a uma vista completamente diferente’. Isto ressoa em muitas das imagens que tenho, do ator como um viajante em uma paisagem criada.” (DIXON: 2003. p.45).³⁵

A colocação do grupo em ‘estado de jogo’ tem relação direta com o que Luke Dixon descrevia como “criar uma ordem para o caos”. Em seus processos de trabalho

³⁵ Tradução minha para: “I find John Adams to be one of the best companion of all. He uses the metaphor of travelling through landscape to describe his music. He writes of how in his music ‘a *paysage* of one distant terrain comes into view and then slowly gives way to a different visa’. That resonates with many of my images of the actor being a traveller in a created landscape.”

ele costumava citar o famoso ‘efeito borboleta’³⁶. Muito do trabalho em nosso Playground tem relação com o estabelecimento de padrões físicos de movimento (Vocabulário de Base), que imersos em um atmosfera de jogo podem ocasionar, advindo de um aparente caos, padrões e comportamentos que reverberam a menor das sutilezas em complexas relações ordenadas, criando possibilidades concretas de criação cênica. Luke relaciona esta teoria com as navegações processuais no Playground na medida que “este campo da ciência explora como padrões complexos e modos de sobrevivência podem emergir das regras mais simples. No seu íntimo, ele procura explicar como a beleza, complexidade e diversidade de tudo que vemos a nossa volta pode se desenvolver a partir do mais simples dos pontos de partida.”³⁷

Umberto Eco em seu ensaio sobre o Homem Lúdico de Huzinga, fala da teoria do comportamento lúdico, desenvolvida por este, que em sua obra não se deteve na mecânica do jogo em si, no “jogo jogante, o jogo que nos joga” mas no “jogo jogado, e o hábito de jogar”³⁸. Esta particularidade no enfoque de Huzinga, também é relacionada por Eco como a intenção de falar do jogo não como *game*, mas como *play*. Ele aponta:

“Na palavra inglesa *game* fica evidenciado o aspecto de *competence*, de conjunto de regras conhecidas e reconhecidas; para o dicionário *Webster* *game* é especificamente ‘*an amusement or sport involving competition under rules*’; é o número de pontos necessários para vencer(...) *Games* são o tênis, o pôquer, o golfe: sistemas de regras, esquemas de ação, matrizes combinatórias de movimentos possíveis. ‘Entrar no jogo’, isto é, ‘observar as regras’, traduz-se como ‘to play the game’. Existe um objeto abstrato, o jogo como *game*, e existe um comportamento concreto, uma performance, que é o *play*.” (ECO:1989 p.274)

³⁶ Detectado e descrito pela primeira vez em 1960 pelo meteorologista Edward Lorenz, é uma expressão utilizada na Teoria do Caos para fazer referência a uma das características mais marcantes dos sistemas caóticos: a sensibilidade nas condições iniciais. O fenômeno da sensibilidade em relação a pequenas perturbações nas condições iniciais foi descrito através de uma alegoria, apelidada de Efeito Borboleta, segundo a qual o bater de asas de uma borboleta no Japão pode desencadear uma sequência de fenômenos meteorológicos que provocarão um tornado na Flórida.

³⁷ Tradução minha para: “(...) this is a field of Science that explores how highly complex patterns and modes of behaviours can emerge from the simplest of rules. At its heart it seeks to explain how the beauty, complexity and diversity of everything we see around us can have developed from the simplest of starting points.” (DIXON: 2003. p.47)

³⁸ ECO: 1989, p.274.

Esta noção dialoga diretamente com nosso ‘estado de jogo’ que não se relaciona com a estrutura interna deste (como *game*), mas sim em suscitar o comportamento lúdico (*to play the game*). Assim como a definição de Huzinga, que Eco considera como uma escolha inconsciente, já que em alemão, língua na qual ele escreveu seu *Homo Ludens*, a palavra *spiel* serve tanto para *game* como para *play*:

Sob o ângulo da forma pode-se [...] definir jogo como uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver totalmente o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se cercam voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual (HUIZINGA: 2007, p.16).

E como Huzinga, não estamos preocupados com regras internas que regem as especificidades do jogo, mas com o acontecimento comportamental deste.

2.5 A Sintonia na Prática - as habilidades em jogo

O grupo caminha rumo a percepção física e sensorial dos meandros do jogo. Abaixo faço a compilação de outros exercícios que utilizo para sintonizar o grupo. São jogos advindos de diversas fontes inclusive de brincadeiras infantis e podem ser utilizados muitas vezes, durante todo o processo, até mesmo para o simples aquecimento. Muitos deles foram transformados pela utilização constante, alguns originados da combinação de várias referências e todos reverberam técnicas comuns utilizadas em aulas de teatro:

🌀 Pulos em 10

Muito utilizado em aquecimentos, este exercício apresenta uma maneira rápida de ‘acordar’ um grupo, colocando-o em estado de alerta. Atores em círculo, sentem o momento e juntos começam a pular no mesmo lugar (ninguém lidera), com um foco a frente. Pulam dez vezes, giram 180 graus no salto e pulam mais dez vezes com um novo foco agora oposto ao primeiro. Giram novamente e pulam nove vezes. Giram mais uma vez e pulam as nove vezes agora também do outro lado. Assim sucessivamente, sempre em contagem decrescente, até chegar ao um: uma vez para frente, uma vez para trás, volta à frente e flexiona o tronco à frente, com os joelhos

também levemente flexionados, soltando o ar com um som. Após ter completado esta sequência, todos, cada um no seu ritmo, retornam à posição ereta, desenrolando a coluna. A prática é então repetida, agora girando para o outro lado. Também é possível realizar este exercício durante uma caminhada, quando todos param juntos e sem uma ordem verbal, simplesmente seguindo o impulso do grupo (*Viewpoints*), realizam os ‘Pulos em 10’.

🌀 Fui

Atores em círculo, um no meio com uma bolinha. Este busca o olho de um dos companheiros do círculo e joga a bolinha para ele, que recebe, conta um ponto e passa de volta para o centro. Todos contam juntos quando a pessoa do círculo recebe a bolinha. Dentro de um período máximo de quatro pontos (tempos) alguém do círculo deve exclamar: “Fui!” e trocar de lugar com a pessoa do centro, mantendo a contagem. Se houver qualquer erro no passar ou receber a bola, ou se a pessoa que disser “Fui!” não for a próxima a pega-la ou ainda se houver uma quebra no ritmo da contagem de pontos, a contagem volta para o zero. Costumo dizer que este exercício trabalha na prática a sensação de *timing*. O ‘tempo de resposta’ que está intimamente ligado a urgência e prontidão em acrescentar mais um impulso na continuidade do jogo, dentro de um ritmo estabelecido. Como o *timing* da comédia, onde o uso do ritmo, pausa e tempo obedece uma fluidez natural praticamente intuitiva (no sentido de espontaneidade), desenhando um gráfico construído para provocar o riso, o treinamento da reação natural a uma fluidez que se autodetermina, contribui para abrir canais de organicidade e não-pensamento³⁹. Também interessante chamar a atenção para o momento em que o ator fala o “Fui!”. Este equivaleria a entrada em cena, o mergulho no precipício.⁴⁰ A tomada de decisão que obrigatoriamente acarretará a necessidade da ação (pegar a bolinha e jogá-la no tempo correto) já coloca o ator em estado de alerta, sintonizado com o andamento do jogo e conectado com o ritmo estabelecido. O “Fui!”, assim como o entrar em cena, não permite o titubeio. O ‘meio entrar em cena’ não existe; ou o ator mergulha ou perde-se na tentativa, frustrando o jogo e interrompendo o fluxo. Normalmente, após algumas sessões e dependendo do grupo, o exercício do “Fui!” torna-se fácil demais e outras regras podem ser acrescentadas com o objetivo de dificultá-lo. Uma delas é marcar o contratempo com uma palma. Antes de receber a bola, tanto a pessoa que está no

³⁹ Vide capítulo 2.2 - A Organicidade (p.25).

⁴⁰ Vide página 21.

meio, quanto a que está no círculo, deve bater palma, marcando o que seria o contratempo rítmico. Após este grau de dificuldade ser superado pelo grupo outros ainda podem ser acrescentados, como diferentes movimentos no ínterim entre tempos ou qualquer outro artifício que dificulte a execução do exercício, sempre no intuito de promover a superação de desafios pelo grupo de trabalho em processo.

Como este jogo estabelece uma contagem de pontos, é possível que após a prática se registre o placar máximo como o ‘recorde’ do grupo, que a cada encontro pode tentar quebrar este recorde. Ou, se o número de integrantes permitir, pode-se formar mais de um círculo, estabelecendo uma competição de pontos entre os dois círculos dentro de um tempo de jogo pré-estabelecido.

Sr. Fulano

Este jogo aprendi com Philippe Gaulier, que o chamava de “Mr. Hit”.

Atores em círculo. Um deles é eleito como Sr. Fulano. Este toca em alguma pessoa do círculo que deve dizer o nome de alguém. A pessoa da qual disseram o nome transforma-se em Sr. Fulano, que por sua vez toca em outro alguém, continuando o jogo. Qualquer erro ocasiona a saída de quem errou da brincadeira. Quem foi tocado não pode dizer o nome da pessoa que o tocou (Sr. Fulano), pois esta não poderia ser o Sr. Fulano novamente. Os dois últimos que sobraram serão os campeões. Este exercício nada mais faz do que provocar uma divisão de foco, onde dois sentidos demandam respostas simultâneas diferentes, na mesma ordem de importância - audição estimula o toque (quando ouço meu nome, devo tocar em alguém) e ao mesmo tempo visão ou tato estimula o verbo (quando vejo que alguém vai me tocar ou sinto o toque devo dizer o nome de outro alguém). Assim como o exercício anterior, o ‘Senhor Fulano’ depois de algumas práticas também torna-se demasiadamente fácil. Para dificultar e manter o desafio pode-se trocar o nome das pessoas do grupo ou ainda realizar o jogo com números, ao invés de nomes.

Caminhadas Gaulier

Exercício inspirados em aquecimentos realizados por Philippe Gaulier.

Grupo caminha livremente em todas as direções, procurando ocupar todo o espaço, prestando atenção no eixo do corpo: “Como se um fio invisível saísse do topo da cabeça.”, cuidando para não tencionar os ombros e olhando para onde vai (foco). Após a percepção de que se estabeleceu um ritmo de caminhada comum ao grupo o diretor começa a dar instruções específicas:

- Diz um número de 0 a 10 e o grupo deve variar a velocidade, sendo 10 a velocidade máxima e 0 o não-movimento;
- Olha seu colega no olho até que este saia do campo de visão;
- Quando encontra o olhar do outro, dá uma piscada, como se estivesse lhe chamando para o jogo. Subtexto: “Estamos juntos!” ou “É nós!”. Piscada cúmplice.
- Quando encontra o olhar do outro, para na frente do colega, olha este dos olhos até os pés e destes de volta aos olhos, como se fizesse um *scanner* do corpo do colega.
- Quando encontra o olhar do outro, aperta a mão do colega e se apresenta: “Prazer, (diz seu nome)”. Vai aumentando a velocidade e quantidade de pessoas cumprimentadas em menos tempo. Na palma, congela ou descongela.
- Uma palma: congelam ou descongelam, duas palmas: saltam; três palmas: levantam a mão direita e falam: “Eu!”. Note que uma vez congelado, o ator pode reagir às duas ou três palmas, mas somente volta a caminhar se a palma única soar novamente.

A estes comandos podem ser agregados muitos outros, de acordo com o andamento do grupo e *background* do diretor, dentro da diversidade de possibilidades que exercícios cênicos de caminhada oferecem.

🌀 **Aram, Sam, Sam**

Jogo que segundo a Wikipédia, originou-se em Marrocos. Atores em círculo, pernas levemente flexionadas, estado de alerta. Realizam uma sequência de movimento seguindo o ritmo da cantiga:

Aram, Sam, Sam (no ritmo, bate com a palma das mãos nos joelhos)

Aram, Sam, Sam (no ritmo, bate com a palma das mãos nos joelhos)

Uli, guli, guli, guli (mão direita sobre a cabeça, mexe os dedos, como se estivesse fazendo um “chuveirinho” sobre a cabeça; mão esquerda no movimento oposto, com os dedos abaixo do queixo, fazendo um “chuveirinho” ao contrário)

Aram, Sam, Sam (novamente bate com a palmas das mãos nos joelhos)

Arafic, Arafic (movimento de deslocar o tronco para baixo e para cima, com os braços e mãos alongados, como se estivesse fazendo um reverência)

Uli, guli, guli, guli (movimento do “chuveirinho” novamente)

Aram, Sam, Sam (novamente palmas das mãos nos joelhos)

Aram, Sam, Sam (novamente palmas das mãos nos joelhos)

Depois de uma rodada, a sequência é repetida mais duas vezes, a primeira realizando os movimentos do *Aram, Sam, Sam* no colega da direita e o *Guli, Guli, Guli* no da esquerda e a segunda trocando: *Aram, Sam, Sam* no da esquerda e *Guli, Guli, Guli* no da direita.

🌀 **Bolinha em 10**

Do rol de exercícios de aquecimento com bolinhas, selecionei este e o próximo, que têm se mostrado bastante útil no treinamento, não somente para colocar os atores em estado de alerta, mas também para provocar o raciocínio rápido dentro de uma fluência rítmica estabelecida pelo grupo. Atores caminhando pela sala ou em círculo. Uma bolinha. Um joga a bolinha para o outro (olho no olho) e diz um número de 1 a 10. O que recebe joga para outra pessoa repetindo o número do colega e acrescentando seu outro número, também de 1 a 10, que não seja imediatamente anterior nem posterior ao primeiro. O jogo se repete, sempre com cada participante dizendo dois números (o do colega que o jogou a bolinha e o número que escolheu acrescentar a este). Quando começa a ficar fácil, introduz-se mais uma bolinha. Dependendo do número de participantes, mais bolinhas podem ser introduzidas no jogo. Pode ser interessante a realização de duas variantes com o mesmo grupo: atores caminhando na sala e depois em círculo. Outra variante interessante e muito eficaz também para aquecimentos rápidos é transformar este jogo em competição. Quem erra, sai do jogo e deve pagar a penalidade de ficar do lado de fora do grupo, realizando pequenos saltos até que o jogo termine ou que outra pessoa erre.

🌀 **Bolinha em livre associação**

Mesmo princípio do exercício anterior, com os atores caminhando pela sala ou em círculo. Um joga a bolinha para o outro e diz uma palavra, de preferência um substantivo. O que recebe repete a palavra e acrescenta a sua palavra, em livre associação à primeira. Cada jogador fala somente duas palavras, a de quem recebeu e a sua. Em uma segunda fase, pode-se acumular as palavras. Quando alguém erra, o jogo recomeça ou a pessoa que errou sai fora, podendo realizar uma penalidade, como no jogo anterior.

🌀 **O copo**

Mais um jogo sugerido por Gaulier. O nome surgiu quando em certa ocasião trocamos a bolinha utilizada no exercício original por um copo plástico. O copo acrescentou mais um nível de dificuldade, pois teria de ser manipulado com muito mais cuidado

para evitar o som, o que entregaria facilmente sua localização. Desde então sempre preferi utilizar um copo neste jogo.

Atores em círculo, ombro a ombro, mãos para trás. Um ator no centro. O círculo passa um copo plástico, pelas costas, de mão em mão. O objetivo do jogador que está no meio é descobrir quem está com o copo e apontar para este. O copo não pode parar nunca de se mover. Se quem for apontado estiver com o copo, este vai para o centro do círculo e recomeça o jogo. Se este não estiver com o copo, a pessoa do centro pode escolher entre dois castigos: imitar o som de um animal ou cantar uma música. O grupo julga se a pessoa realizou bem sua tarefa e pode continuar no jogo. Além do prazer da brincadeira infantil e da competição que pode conduzir a uma divertida exposição forçada ao julgamento do grupo, a proximidade dos integrantes, a necessidade da escuta e a cumplicidade necessária, colaboram para estabelecer um ambiente propício ao jogo, principalmente em grupos iniciantes.

Em sua versão, Gaulier realizava uma ‘penalidade’ bastante comum em seus jogos: o ‘corredor polonês’, uma brincadeira física onde o ator teria que passar por entre duas fileiras recebendo toda sorte de ‘agressões’. Obviamente o jogo estava estabelecido e estas agressões não passavam de leves tapas, beliscões, cócegas e festinhas nos cabelos. Isto estava claro desde o início e as ‘agressões’ de Gaulier faziam parte da ‘brincadeira’. Mesmo que essa as vezes gerasse reações inesperadas em atores que não estivessem suficientemente entregues às suas propostas.

Os quatro exercícios abaixo são bons exemplos de dinâmicas divertidas de jogo, usualmente aplicadas com iniciantes mas que podem provocar resultados surpreendentes quando utilizadas com atores mais experientes, que poderão a partir de suas experiências (podendo ser inclusive incentivadas a isto pelo diretor) ultrapassar as simples regras de jogo, estabelecendo dinâmicas próprias, extrapolando limites, permitindo-se relações e mergulhos incentivados pelo ‘estado de jogo’.

🌀 A Serpente de Cristal

Este exercício e o próximo pertencem aos jogos de confiança, presença obrigatória em cursos básicos de teatro, onde um ator com os olhos vendados é conduzido por outro. Nesta versão, os atores são colocados em fila. Trinta segundos são dados para que cada um reconheça, pelo tato e olfato, a pessoa que está a sua frente. Todos têm os olhos vendados (ou fecham os olhos), mãos no ombro da pessoa da frente, são conduzidos pela sala. No comando a fila se desfaz. O diretor os distribui pelo espaço.

A tarefa é refazer a fila, no menor tempo possível. Também é possível realizar o mesmo exercício utilizando ao invés do tato e olfato, algum sinal sonoro que cada um cria e mostra para o grupo.

🌀 **O Céu Que Nos Protege**

Continuação do exercício anterior. Grupo de atores em círculo, de mãos dadas. Um segundo grupo é colocado, de olhos vendados, no centro do círculo. Um deles é escolhido para ser o ‘assassino’. Todos se locomovem dentro do círculo. O designado como assassino deve ‘matar’ os outros e isso acontecerá através de um abraço. Os que morrem, abrem os olhos e juntam-se ao círculo. Se o assassino por engano abraçar alguém do círculo externo, isto equivale a um ‘suicídio’, ele é morto, outro assassino é escolhido e o jogo recomeça.

🌀 **Detetive**

Jogo que aprendi na infância, muito utilizado por professores de teatro. Atores em círculo ou caminhando pelo espaço. Um é escolhido secretamente pelo diretor como o assassino. Este mata os companheiros com uma piscada de olho. Se alguém acredita que sabe quem é o assassino, denuncia secretamente para o diretor. Se a denúncia for correta, outro assassino é escolhido e aquele faz o número de pontos referente às vítimas que matou. Se a denúncia for incorreta, o delator morre. O assassino conta tantos pontos quantas forem suas vítimas. Podemos ter várias rodadas, em uma competição para ver qual assassino faz mais pontos. Uma outra variação deste exercício é realiza-lo com música, sendo que um dos atores, estimulado pela música, deve sugerir os movimentos efetuados pelo grupo, que desloca-se pelo espaço (siga o mestre). Quando desejar, o líder toca em alguém que então assume a liderança. O estabelecimento de um outro foco de jogo, além do de simplesmente tentar perceber quem é o assassino, acrescenta uma nova dinâmica ao exercício, tornando os atores ainda mais conectados e a prática ainda mais eficaz para um rápido aquecimento.

🌀 **Drácula**

Atores em círculo. Um no meio do círculo assume o papel de Drácula. Este escolhe uma vítima e caminha até ela, matando-a com uma ‘mordida no pescoço’ ou ‘punhalada’. A vítima pode se salvar olhando para alguém que deve dizer o seu nome (da vítima), antes do ataque do Drácula. Um detalhe que o diretor pode chamar a atenção dos atores a partir deste jogo é a qualidade viva no olho da suposta vítima que com o olhar implora para que um dos seus colegas lembre seu nome. Um olho carregado de intenção (neste caso, forçado a isto), vibrando intensamente, que

provoca um estado no ator, a ser lembrado depois. Um estado de relação partindo do olhar, vivo e intenso, que troca energia e constrói algo inevitavelmente verdadeiro.

Estes quatro próximos exercícios, também bastante eficazes para aquecimentos, são derivações dos famosos jogos de pega-pega, oriundos de brincadeiras infantis. O terceiro e quarto, que aprendi nos treinamentos com Philippe Gaulier, mostram-se bastante úteis na abordagem de textos, quando pretendemos que estes sejam experimentados de uma forma fluida, sem ideais pré-concebidas, ‘desengessados’ para livre utilização no processo⁴¹:

🌀 **Labirinto Gato e Rato**

Para ser feito com grupos maiores, de mais de quatorze atores. Todos caminham pelo espaço, no sinal, formam várias fileiras paralelas, do mesmo tamanho, estabelecendo corredores entre elas. Os integrantes das fileiras estão de mãos dadas. Três atores ficam fora e afastam-se do grupo. Um deles será o ‘maestro do jogo’, e os outros dois o ‘gato’ e o ‘rato’. Obviamente, o gato deve tentar pegar o rato. O maestro do jogo, de preferência sobre uma cadeira para que tenha uma visão melhor do todo, comanda a troca da ordem das fileiras. Na palma, os atores que formam as fileiras devem soltar as mãos de seus colegas, girar 90 graus no sentido horário e pegar a mão do colega da fileira que estava do lado. O que acontece, portanto, é a troca da localização dos corredores que se formaram entre as fileiras, que passam de corredores transversais à corredores longitudinais. A combinação destes corredores é o labirinto, por onde o gato deve perseguir o rato. O maestro do jogo comanda a dinâmica a seu bel prazer. É interessante que o máximo possível de atores passem tanto pelo papel de gato e rato quanto de mestre do jogo, para que sintam as possibilidades lúdicas de ações e reações presentes no exercício.

🌀 **Prisão e Guardas**

Este exercício, assim como o próximo, também pertence aos jogos utilizados por Philippe Gaulier em seus workshops. Um círculo de cadeiras (prisões). Atores ocupando as cadeiras (prisioneiros), deixando algumas vazias. Atores, mantendo os braços ao longo do corpo, permanecem atrás de todas as cadeiras (guardas) com uma distância de um braço destas. Os prisioneiros devem tentar escapar de sua prisão e correr para uma prisão que esteja vazia. O que libera o prisioneiro é o guarda de uma

⁴¹ Vide capítulo 4.2 O texto em Jogo (p.105).

prisão vazia, piscando para ele. Os guardas mantêm seus prisioneiros tocando nestes quando eles tentam fugir. No final de um tempo pré-determinado os guardas que tiverem sua prisão vazia, perdem.

🌀 **Prisão e Guardas II (Narrativa)**

Duas cadeiras de frente para o público (prisões). Dois guardas e dois prisioneiros. Na frente de cada cadeira, a uma distância de uns quatro metros, um ator (contador de pontos). Os prisioneiros são liberados da prisão pelo piscar de olhos do guarda da prisão vizinha. Estes devem então correr e bater na mão do contador de pontos, marcando seu ponto. Os guardas mantêm o prisioneiro, tocando nestes quando tentarem fugir. Durante o exercício os prisioneiros narram um acontecimento, seu dia, por exemplo. O prisioneiro que fizer dez pontos primeiro, ganha o jogo. A plateia é convidada a relatar os acontecimentos narrados. Este mesmo exercício também funciona muito bem quando utilizado por atores para ‘baterem’ seus textos. Textos de cenas inteiras podem ser experimentados nesta dinâmica, com os atores distribuídos entre guardas, prisioneiros e contadores de ponto.

🌀 **Meia, Meia, Lua, Um, Dois, Três**

Jogo que aprendi na infância. Muito utilizado por Luke Dixon, em vários momentos do seu processo de trabalho, inclusive na criação de cenas, e chamado por ele (e por Philippe Gaulier) de “*Grandma’s Footsteps*” (Nas pegadas da vovó). Os atores formam uma fileira em um dos lados da sala. Do outro lado, fica o Mestre do Jogo. A tarefa deste é virar de costas para o grupo ao mesmo tempo que fala: “Meia, meia lua, um, dois, três!”. O objetivo dos atores é tocar no Mestre do Jogo. Este deve virar para o grupo tentando perceber se alguém está se movendo, se perceber algum movimento, ordena quem moveu a voltar até a linha de partida. O ritmo e frequência de suas viradas é livre. Também jogamos a versão na qual o Mestre do Jogo não fala. Este exercício, assim como o anterior, mostra-se bastante eficaz também para que se experimente textos de cenas, distribuído entre os atores e Mestre do Jogo.

🌀 **Jogo do Lenço**

Outro jogo que aprendi nos treinamentos com Philippe Gaulier, também bastante apropriado para o trabalho com texto. Duas fileiras de atores, de frente uma para a outra, formando um corredor. Na início deste corredor um ator, sozinho, segura um lenço com a ponta dos dedos. Os atores nas fileiras recebem números, cada qual o mesmo número do ator que está a sua frente. O diretor ou outro ator escolhido como o ‘mestre do jogo’ diz um número. Os dois atores que correspondem a este número

devem correr para pegar o lenço e logo em seguida fugir com este para trás de sua fileira. Quem conseguir realizar este movimento primeiro, ganha um ponto para seu grupo (sua fileira). Porém, se antes de ir para trás de sua fileira, o jogador com o lenço for tocado pelo outro, é este quem ganha o ponto. Rapidamente os atores percebem que este não é um jogo de velocidade, mas de estratégia. O ator jogador deve perceber o momento certo de desatenção do companheiro para então pegar o lenço e correr para trás da fileira sem ser tocado. Ou então de alguma maneira provocar o outro a pegar o lenço para então tocá-lo, marcando o ponto. Quando colocamos o texto entre os dois atores dentro desta dinâmica de jogo, reações muito interessantes podem acontecer, baseadas em estímulos físicos que transformam completamente a maneira como este texto é falado. Este é, portanto, mais um exercício que permite novas luzes ao entendimento e possibilidades do texto.⁴²

Os exercícios práticos que utilizo para sintonizar o grupo e preparar o estado de jogo tem relação direta com jogos sugeridos por diversos autores. A especificidade aqui é a intenção que todos estes mecanismos permaneçam em um momento de preocupação pré-espetáculo, mas já conectados a este. Os exercícios se sucedem como uma divertida abordagem de aquecimento, que possa ‘entreter’ o grupo, cúmplice de que estão sendo aquecidos para que vislumbrem possibilidades de caminho durante o momento Playground. Acredito, assim como Dixon e Gaulier, no prazer como mola propulsora mestra em um processo pedagógico de direção teatral. Uma das práticas que Gaulier utilizava em seus inspirados *workshops* de *Le Jeu*, literalmente reforçava este sentido de prazer, reafirmando a busca pelo estado de infância presente também em Lecoq. Enquanto realizavam uma cena improvisada, os atores eram convidados para, em alguns momentos, abrir uma janela de jogo para fora da relação que estabeleciam com seus companheiros de cena e exclamar em alto e bom som para a plateia, coisas como: “Mãe, olha pra mim! Estou em Londres, fazendo um curso de teatro!” ou ainda: “Mãe, olha como faço o personagem triste, em contraponto a meu colega que está feliz! Mas não se preocupe, mãe, eu estou tão feliz fazendo o personagem infeliz quanto meu colega fazendo o feliz!” E assim, Philippe Gaulier costumava incitar os ânimos para que nunca esquecêssemos o sentido fundamental de estar em cena - o prazer do exibicionista:

⁴² Idem.

“Somente o jogo, o prazer e a inverdade abrem os portões da imaginação. A noção de criar uma ligação ‘telepática’ entre ator e plateia é tão lógica quanto comer uma bomba de chocolate com chucrute. Um filho da mãe que sente coisas é mais cansativo que alguém que não sente nada. Quando um ator diz uma fala de uma peça com o mesmo impulso e musicalidade que ele usa para falar, sem sentimentos construídos, para o ser amado (um pai, uma mãe, uma namorada ou namorado, como no exercício anterior), ele está dizendo a fala corretamente. O impulso que os ajuda a falar com uma terceira pessoa imaginária, suscita o inesperado. É a voz de alguém que está adorando fazer de conta.” (GAULIER: 2007, p.206-207)⁴³

2.6 O Playground - o parque de diversões

O momento Playground é a literal consolidação da filosofia de trabalho proposta nesta pesquisa. O estabelecimento de uma área de jogo onde o grupo possa ser estimulado a percorrer caminhos de criação e sensibilidade cênica constitui a prerrogativa primeira desta sugestão processual. O jogo (*play*⁴⁴) só poderá acontecer se apoiado com solidez em uma base (*ground*) e são as intersecções facilitadoras deste acontecimento que busco testar na prática. Também o que reverbera desta organização de procedimentos em etapas rumo a um resultado cênico final dependerá da clareza com a qual o grupo percebe a proposta.

O Playground tem relação direta com a improvisação, momento presente na maioria dos processos de criação. Proponho a abertura de canais criativos para que o ator possa sugerir caminhos íntimos de relação e expressão, transformando-se em um improvisador, a medida que se libera de roteiros pré-estabelecidos:

“Quando nos livramos das ideias preconcebidas que nos cegam, somos virtualmente impulsionados por cada circunstância a viver o momento presente: o presente, o presente total, e nada mais que o presente. É esse estado mental que a improvisação nos ensina a fortalecer em nós, um estado

⁴³ Tradução minha para: “Only the game, pleasure and untruth open the gates of the imagination. The notion of creating a ‘telepathic’ link between actor and audience is about as logical as eating chocolate éclairs with sauerkraut. A pain in the arse who feels things is more tiresome than someone who feels nothing. When an actor delivers a line from a play with the same impulse and the same music as they use to speak, unsentimentally, to a loved one (a father, a mother, a girlfriend or a boyfriend, as in the previous exercise), they are delivering the line correctly. The impulse which helps them speak towards an imagined third person opens up the unexpected. It is the voice of someone who is enjoying pretending.”

⁴⁴ Vide página 40.

de mente em que o aqui-e-agora não é apenas uma ideia, mas uma questão de vida ou morte, a partir da qual podemos aprender a confiar - a acreditar que o mundo é uma perpétua surpresa em perpétuo movimento. E um perpétuo convite à criação.” (NACHMANOVITCH: 1993, p.31).

Esta ideia do aqui/agora, condição fundamental para a real percepção dos já mencionados estado de jogo e entrega, reforça o sabor de zona de criação, que deve estar contido no Playground. O sentido das regras não é o de inibir a liberdade da improvisação, mas direcioná-la, balizando-a para que não se perca em possibilidades infinitas. Mesmo que este seja cada vez mais direcionado a uma estrutura organizacional definitiva, o ator não pode perder seus espaços de respiro. As transformações que ocorrem na medida que os Playgrounds aproximam-se do resultado final devem manter uma clara linha evolutiva que nasce do desconhecido. Os procedimentos gradualmente afunilam (em direção a um foco comum) e aumentam (definindo forma e conteúdo) o número de regras, mas devem manter sempre o cuidado extremo de não tolher vontades e energias individuais, mantendo-as contaminadas pela natureza viva da improvisação.

O Playground não representa porém um momento isolado de improvisações e jogos, mas um amplo terreno experimental que desde o seu início carrega o embrião do que virá a ser a experiência cênica resultante. Todos os ensaios concebidos sob esta ótica carregam em si a ideia de ‘parque de brinquedos’: chão sobre o qual ‘brincaremos’ de criar universos e povoar mundos.

Desde os primeiros dias de ensaio o grupo experimenta o Playground, que acontece quando a ‘área de jogo’ é estabelecida. Uma área do espaço é demarcada (sinalizada no chão com fita crepe, por exemplo) e dali remove-se tudo que é supérfluo ao trabalho. Nesta região o ator deverá estar em ‘estado de jogo’ seguindo as regras que serão definidas pelo diretor.

A maioria dos dias de ensaio é dividido em duas partes: na primeira acontecem o aquecimento e exercícios práticos de sintonia e na segunda, realiza-se o Playground. O artista plástico, cenógrafo e diretor de teatro espanhol Jose Luis Raymond⁴⁵ foi umas primeiras referências para o estabelecimento das regras que proponho para o Playground. Ele costumava realizar workshops os quais chamava de ‘O Ator no

⁴⁵ Professor no RESAD (Escola Real de Arte Dramática), em Madrid.

Espaço Cênico’⁴⁶ direcionados para diversos cursos da área cênica, como: direção, interpretação, dramaturgia e cenografia. Nestas aulas, Raymond deixava muito clara a divisão entre o momento que os atores estão na ‘rua’ (*calle*) e quando adentravam o espaço de trabalho. Chamava a atenção para o momento literal da troca de roupas, quando todos os integrantes do grupo, cada qual obedecendo seu tempo, trocava suas roupas do dia a dia por roupas de trabalho. Estas deveriam ser, segundo o próprio: “Um vestuário negro, usado para vestir durante uma sessão de trabalho”⁴⁷. O espaço de trabalho era então preparado por ele e seus assistentes com volumes de cenário, luzes, figurinos e adereços. O grupo adentrava o local e possuía regras específicas de conduta neste, na maior parte do tempo relacionadas a composições de imagens a partir dos estímulos recebidos pelo espaço e objetos ali espalhados (na maioria das vezes roupas e adereços).

Inspirado pelas experiências de Raymond a ‘área de jogo’, estabelecida como uma arena de estímulos à criação, transforma-se em nosso Playground na medida que estes estímulos são direcionados a um resultado cênico específico. O ‘espaço cênico de Raymond’ é fechado nele próprio e possui o foco na relação do ator/performer com o espaço. Certamente esta relação muitas vezes extrapola estes primeiros estímulos, mas cada sessão é independente e o objetivo é a criação de construções plásticas com foco estético visual. No Playground este espaço e relações aprofundam-se no jogo, em evolução específica até a conclusão de um processo cênico de montagem teatral.

É importante destacar que a relação com o espaço possui fundamental importância na disponibilidade ao jogo que esperamos instaurar nos atores ativos dentro do Playground. É necessária uma percepção espacial sensível, onde o ator possa disponibilizar-se à área de jogo definida, tendo seus canais abertos à contaminação por formas, deslocamentos, amplitudes, texturas e níveis, em dinâmicas presenciais abertas a si e ao outro. Ele é consciente de possibilidades transformadoras ocasionadas não somente pelos estímulos externos mas também pelas mudanças de percepção espacial que estes estímulos possam ocasionar. O treinamento a partir de exercícios advindos da técnica de Viewpoints, por lidar diretamente com a questão do espaço (arquitetura, relação espacial e topografia) colabora muito para o

⁴⁶ No original “El Actor en el Spacio Escenico”.

⁴⁷ Tradução minha para: “Vestuario negro que vistem durante las secciones de trabajo.” (<http://www.jlraymond.com>).

desenvolvimento desta sensibilidade e entendimento físico⁴⁸. Veremos no capítulo ‘Reflexões sobre Processos’ que o espaço onde realizaremos o Playground poderá facilitar trajetórias, criando atalhos para o acontecimento cênico. Certamente a possibilidade do processo já no espaço definitivo de apresentação do resultado cênico diminuirá o tempo necessário às experimentações, pois se consideramos o espetáculo como nosso último Playground, gostaríamos muito de semear desde o princípio no solo definitivo onde o acontecimento cênico, criado em processo, germinará em resultado.⁴⁹

Igualmente importante colocar que a participação de outros artistas responsáveis pela elaboração cênica, como motivadores e criadores de regras nos Playgrounds, é muito bem vinda. A possibilidade de contarmos com a presença do iluminador, cenógrafo, músico, figurinista, aderecista, visagista ou qualquer artista colaborador que possa juntamente com o diretor provocar estímulos nos atores, pode ser uma excitante maneira de encontrar caminhos e jogos. Consciente desta possibilidade, tendo tido inclusive a oportunidade de trabalhar com vários destes artistas em sala de ensaio⁵⁰, colaborando nas motivações criadoras, atendo-me nesta tese, porém, ao Teatro Playground como arena de criação sob a ótica do diretor que provoca e deixa-se provocar.

Os Playgrounds, como parte natural do processo e ferramenta de criação cênica, constituem um fértil terreno para não somente a montagem de espetáculos e o treinamento de atores, mas também para construção de uma arena de experiências para um diretor de atores em formação. O caráter pedagógico do Teatro Playground é parte intrínseca de sua proposta, no momento em que apresenta uma constante reflexão acerca de caminhos a percorrer. As regras utilizadas para condução de momentos em um Playground obedecerão a ótica pessoal do diretor, que escolhe caminhos dependendo da visão que gradativamente obtém da obra. Esta visão, porém, é reflexo direto da opção criativa dos atores, sujeito às regras, mas ativos e proponentes, dentro de um ambiente pedagógico de criação. O diretor e pesquisador Gilberto Icle busca no trabalho realizado nos laboratórios de Stanislávski uma interessante definição do que constitui o início do processo teatral com caráter pedagógico:

⁴⁸ Vide capítulo 2.3 - O Ensemble (p.30).

⁴⁹ Vide capítulo 5 - Reflexões de Processo (p.116).

⁵⁰ Ibidem.

“Saber dançar, cantar, interpretar, entre outros, podem ser habilidades fundamentais para o ator de uma companhia estável, mas na comunidade teatral – como a idealizou os Laboratórios de Stanislávski e muitos outros –, identificar o que obstaculiza a sua vontade de criação, constitui o próprio *modus operandi* da poética teatral. Portanto, usar a improvisação, não mais como um procedimento para “aprender técnicas” mas para “desaprender” os condicionamentos do cotidiano, para inquietar-se, para desobstruir-se, para se reportar ao íntimo do ator, a si, ao seu interior, foi um elemento chave para fazer emergir a necessidade e a possibilidade das práticas que denominamos hoje como *Pedagogia Teatral*.” (ICLE:2007 p.14-15)

O Playground, refletindo o processo dos diretores que lhe servem de base, referência e inspiração, instrumentaliza o diretor pedagogo, preocupado não somente com o resultado de seu trabalho, mas fundamentalmente com a qualidade humana de quem com ele percorre a jornada. A valorização do processo caracteriza a figura do diretor pedagogo. Isto não equivale dizer que o Teatro Playground prioriza o processo ao resultado. E nem poderia, sendo a problemática principal abordada nesta pesquisa a instrumentalização de um processo de direção cujo foco é o resultado cênico final. Mas este, percebido não como linha de chegada estanque e pré-definida, resultado de um caminho seguro, mas consequência efêmera e arriscada de uma jornada em construção. Ambos, processo e resultado, dialogam a todo momento na medida em que o grupo capitaneado pelo diretor torna-se parte do material que não só o transforma, mas é transformado por ele. Conhecimentos são gerados e a jornada é, por consequência, pedagógica. A diretora e pesquisadora Maria Thaís, recontextualiza a figura do diretor pedagogo a partir da prática desenvolvida por Vsévolod Meyerhold⁵¹ e descreve:

“(…) se compreendermos a pedagogia “como um conjunto de doutrinas, princípios e métodos de educação e instrução que tendem a um objetivo prático” podemos identificar a cena meyerholdiana como um meio de educar, tanto aquele que fazia como aquele que via, pois “a pedagogia teatral... mas que todas as outras pedagogias, requer troca, a pesquisa, a experiência comum, ao ensinante e ao ensinado, ao mestre e ao aluno”. (THAÍS: 2002, p.53).

No decorrer desta pesquisa vamos encontrar muitas referências a Meyerhold, bem como a Stanislávski, Grotowski, Barba, entre outros diretores que fazem de seus

⁵¹ Vide capítulo: 3.2.1 - A Estatuária Meyerholdiana (p.62).

processos usinas de criação inevitavelmente pedagógicas, enquanto construtoras de conhecimento tanto para atores quanto para diretores. Buscamos a sintonia de um grupo de trabalho para que este possa entrar em uma zona de criação (nosso Playground) aberto não somente para receber, mas sobretudo para construir junto um conhecimento, uma vivência pedagógica, rumo a um resultado artístico.

2.6.1 A Realização do Momento Playground - a brincadeira do jogo

Os atores são convidados a sair do espaço. Este é preparado, de acordo com as regras e estímulos iniciais os quais o diretor quer experimentar. Os atores então são convidados a adentrar na ‘área de jogo’.

Regras básicas de comportamento no Playground:

- Uma vez dentro deste espaço estabelecido, o ator está em ‘estado de jogo’;
- O ator absorve as regras - ouve, percebe e reage aos estímulos;
- O ator não interrompe o fluxo do exercício até que seja estabelecido o final deste;
- Se não ouvir algum dos estímulos verbais durante o Playground, o ator deve simplesmente seguir o fluxo, nunca interrompendo o exercício para perguntas ou arrebates intelectuais;
- O ator é livre para reagir aos estímulos da forma como desejar;
- A presença do diretor, mesmo que esteja caminhando pelo espaço do Playground, deve ser ignorada pelos atores. Suas palavras porém, ecoam na cabeça destes, como parte dos estímulos, guiando o acontecimento processual.

A maioria dos Playgrounds (principalmente os primeiros) possuem alguns termos comuns de vocabulário dentre eles o ‘Ponto Zero’. Este é como denominamos um ponto no espaço, escolhido pelo ator, e que funcionará como um ‘porto seguro’. É o ponto de referência do ator, um local no espaço para onde a qualquer momento ele pode ser convidado a retornar.

Praticamente todos os ensaios possuem seu momento Playground. Este terá diversos fins, dependendo da etapa a qual o processo atravessa. Nesta primeira etapa do trabalho, quando o foco é a sintonia, os Playgrounds são mais curtos e podem incluir desde exercícios de Viewpoints até exercícios de sintonia descritos anteriormente, agora dentro da perspectiva de regras propostas no Playground.

Já bem no início dos ensaios, o vocabulário de base⁵², começa a ser construído dentro dos primeiros Playgrounds.

Os Playgrounds vão ficando cada vez mais complexos, na medida em que regras mais sofisticadas e relacionadas diretamente com cenas e momentos pertinentes ao resultado cênico final são introduzidos. O último Playground do processo é o espetáculo.

Quando comecei a experimentar o Teatro Playground nos ensaios, os Playgrounds repetiam uma fórmula básica de regras e normalmente começavam com o Exercício dos Cinco Pontos⁵³. Com o decorrer das experimentações práticas das etapas aqui descritas, percebi que algumas adaptações precisariam ser feitas, de acordo com o grupo de trabalho e maneira mais produtiva de introduzir o processo. O ponto chave da realização dos procedimentos aqui descritos reside no rápido entendimento, por parte dos atores, do principal motivo de configuração dos Playgrounds: estimular a criação a partir do jogo. Muitas vezes, porém, principalmente com grupos com os quais estava trabalhando pela segunda ou terceira vez, experimentei outras abordagens para os Playgrounds⁵⁴. A cada novo processo variei as propostas iniciais, experimentando exercícios diferentes (na maioria das vezes de criação de vocabulário), na realização dos primeiros Playgrounds. Também com o grupo de alunos ingleses da Universidade de Essex⁵⁵, percebi que devido às diferenças culturais era necessária uma abordagem um pouco mais ‘suave’ do momento Playground e antes dos exercícios de estatuária⁵⁶ (fundamentais para obtenção do vocabulário) introduzi a ‘área de jogo’ através do exercício:

Partes do Corpo que Puxam

Inspirado por práticas corporais variadas, inclusive as utilizadas em treinamentos de *Commedia Dell'Arte*, o grupo começa caminhando pelo espaço. Com estímulos musicais variados, os atores movem-se pelo espaço conduzidos pela parte do corpo indicada pelo diretor, na ordem: testa, nariz, mão (dedos), peito, barriga, quadris, joelhos e pés. Após um tempo experimentando cada um dos diferentes geradores de

⁵² Vide próximo capítulo.

⁵³ Vide página 92.

⁵⁴ Responsável pela direção dos espetáculos finais na Escola Globe-SP durante 5 anos, dirigi 8 espetáculos realizados por alunos/atores. Experimentando o Teatro Playground em todos eles, nas ocasiões nas quais repeti a abordagem com o mesmo grupo, senti o enfraquecimento dos estímulos e a necessidade, nestes casos, de buscar novas maneiras de introdução dos Playgrounds.

⁵⁵ Vide capítulo: 5.3 Playground Rodrigueano Britânico - *Forgive Me For Your Betrayal* (p.125).

⁵⁶ Vide capítulo 3.2 O Vocabulário de Base (p.91).

movimento, o grupo está livre para experimentar todos eles na ordem que desejar. Cada ator escolhe dentre as partes do corpo que experimentou, sua favorita. E permanece nesta. Neste momento, o diretor convida/estimula os atores a perceberem uns aos outros. Cada vez mais contaminados pela parte do corpo escolhida para comandar seus movimentos, posturas corporais variadas povoam o espaço e naturalmente começam a surgir tipos em relação. Os atores são então indicados a encontrar seus ‘semelhantes’ e se relacionar com estes.

Este momento bastante inicial de processo coloca o grupo em um estado de jogo embrionário que evoca livremente energias corporais de ação e reação, em uma primeira abordagem de relações, importante para o entendimento da atmosfera pretendida. Também utilizo este exercício na abordagem inicial da técnica com alunos/atores iniciantes.

Oficina Teatro Playground
15º Porto Alegre em Cena: 2008.

3 - A Base Sólida

Os Brinquedos do Parque

3.1 Um Meio - conhecendo os brinquedos do parque

O processo caminha. O trabalho prático inicial de sintonia já definiu as primeiras regras e nesta segunda parte do desenvolvimento do processo de ensaio começamos a criação do que chamo de ‘Base Sólida’. Nesta, os elementos estruturantes que originarão as conexões facilitadoras do processo, bem como a fundamentação das bases utilizadas nas etapas dos ensaio seguintes, são o foco do trabalho. A partir desta fase busca-se um meio de formalizar as conexões entre os atores e suas relações individuais e coletivas ligadas aos objetivos propostos para a encenação. Para tanto, os procedimentos práticos estão cada vez mais relacionados a elementos que facilitem a concretude de um universo lúdico e a materialização deste na construção do fenômeno teatral.

Se o processo de ensaio pode ser encarado como uma série de etapas plausíveis de serem regidas pelo jogo que as organiza o mais fluidamente possível, amenizando rupturas, então necessitamos de uma espinha dorsal. Precisamos de um porto seguro, limitando a divagação onde tudo é possível e rapidamente esvaziam-se significados. Estamos lidando com relações, referências e emoção. Estamos em processo para encontrar a melhor maneira de estabelecer conexões psicofísicas para detonar a centelha efêmera tantas vezes quantas forem necessárias.

A força motriz viva e única do ser em jogo não acontece simplesmente. É provocada a partir de elementos estruturantes e motivações externas que o colocam ‘em situação’. O ator entende primeiramente que pode entregar-se à disponibilidade e conecta-se com si mesmo e com o outro, propondo e aceitando a relação como algo imprescindível. Em seu livro *Ser Criativo*⁵⁷, Stephen Nachmanovitch fala do desaparecimento do ser para que a arte realmente apareça. O ‘desaparecimento’ no sentido de ligação com o mundo exterior, quando unindo-se ao ambiente, atenção e intenção se fundem. A entrega perpassa esta fina camada ser/estar e o estado mental que a criação de nossa base sólida propõe, busca sensibilizar os sentidos, aprofundando canais de criação. O substantivo “ser”, segundo Nachmanovitch, se

⁵⁷ NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser Criativo**. São Paulo: Summus, 1993.

torna verbo. “E é desse fulgor de criação no momento presente que o trabalho e o prazer emergem”⁵⁸.

“Para que a arte apareça, temos que desaparecer. Isso pode parecer estranho, mas na verdade é uma experiência comum. Para a maioria das pessoas, ela ocorre quando o olho ou o ouvido é atraído por alguma coisa: uma árvore, uma rocha, uma nuvem, uma pessoa bonita, o balúcio de um bebê, o reflexo do sol nas folhas cobertas de orvalho, o som de uma guitarra que escapa inesperadamente de uma janela. Mente e sentidos ficam por um momento inteiramente presos na experiência. Nada mais existe. Quando “desaparecemos” desta maneira, tudo à nossa volta se torna uma surpresa, nova e fresca. O ser e o ambiente se unem. Atenção e intuição se fundem. Vemos as coisas exatamente como elas são, embora continuemos capazes de guiá-las numa direção em que elas se tornem exatamente o que queremos que elas sejam. Esse vivo e vigoroso estado mental é o mais favorável à germinação de um trabalho original. Ele tem suas raízes na brincadeira infantil e floresce numa explosão de criatividade.” (NACHMANOVITCH, 1993, p.57).

Nestas considerações, as ideias de Nachmanovitch podem ser relacionadas ao desaparecimento do ator para o nascimento da persona. O ser que consciente de seu estado de criador e criatura disponibiliza-se por inteiro à criação. Ao diretor caberá a organização processual onde não temos mais apenas o ‘ser’, mas o ‘ser em estado de’. Este estado extra cotidiano plausível de contaminações artísticas é nossa matéria prima.

Como já percebemos durante os capítulos anteriores, o Teatro Playground relaciona-se diretamente ao ator/criador, bebendo da referência de diversos diretores e teóricos. Mesmo que experimentando distintas maneiras de colocar atores na já mencionada ‘situação’, os diretores que inspiram nossos Playgrounds atravessam-se mutuamente em princípios e ideais cênicos. Todos em busca da verdade, por mais estilizada que esta possa se revelar. Todos em busca da ilusão, por mais verdadeira que esta possa se mostrar. E todos propondo estados de alma reflexo de estados físicos, complementando-se a caminho do que reúno aqui como força motriz e base para uma metodologia processual (pessoal) de trabalho. E para que possamos legitimar a brincadeira (o jogo) é importante reconhecermos as bases de onde provém

⁵⁸ NACHMANOVITCH:1993, p. 58.

os brinquedos (os procedimentos) que povoarão nosso parque de diversões (o playground).

3.2 As Conexões Inspiradoras - alguns jogadores e suas táticas

A segunda etapa do processo de Teatro Playground propõe a utilização de estruturas físicas elaboradas pelos atores em ‘estado de jogo’, imersos no ‘ambiente de criação’⁵⁹, para instrumentalizar a composição cênica. Para tanto, é importante que resgatemos algumas referências práticas e teóricas relacionadas ao trabalho psicofísico do ator sobre si mesmo, oriundas principalmente da chamada ‘Vanguarda Russa’⁶⁰ que compõe as principais bases onde ancoramos as técnicas utilizadas aqui para colocar o ator em estado de jogo⁶¹.

São inúmeras as relações possíveis entre os procedimentos realizados no Teatro Playground e processos de trabalho propostos por diretores e pedagogos contemporâneos. Com o objetivo de instrumentalizar o trabalho de treinamento de diretores faço aqui uma compilação das principais referências que originaram os mecanismos sugeridos neste capítulo. Nossa ‘Base Sólida’ também reverbera as bases históricas que alimentam o Teatro Playground. Como fundamento, estão as pesquisas realizadas por Meyerhold, principalmente no que concerne a utilização de suas noções de *estatuária* e *étude*. Partindo deste, busco em Grotowski e Eugenio Barba o desenvolvimento natural do movimento, transformado em ação e inevitavelmente reverberando às ações físicas de Stanislávski. As conexões que inspiram a base do Teatro Playground existem enquanto provocadoras da construção de um material orgânico lúdico, sugerindo referências e caminhos outros de aprofundamento, legitimando nossa criação. Nesta busca referencial também encontrei nas pesquisas de Vakhtangov, principalmente nos últimos anos de sua curta vida, fortes conexões entre suas experiências teatrais e ideias processuais abordadas pelo Teatro Playground. Principalmente quando nos deparamos com comparações entre Vakhtangov e Stanislávski e a percepção do ator/persona que joga no “ambiente festivo” (Playground):

⁵⁹ Vide capítulo anterior.

⁶⁰ Termo utilizado para agrupar uma série de movimentos artísticos e culturais que ocorreram na Rússia principalmente entre os anos de 1890 e 1930 e que influenciaram, dentre outros movimentos artísticos, o fazer teatral no ocidente.

⁶¹ Vide capítulo 2.3 O Estado de Jogo (p.35).

“A formula criativa para um ator de Vakhtangov difere da formula Stanislavskiana de “viver com verdade as circunstâncias da peça.” O ator de Vakhtangov vive apaixonadamente na nova realidade artística criada por ele. A habilidade do ator de mudar seu ponto de vista a partir da realidade no palco está na habilidade deste de perceber a essência festiva deste. A realidade no palco não muda realmente - a mudança de ponto de vista é a mudança de mentalidade do ator - da mentalidade do dia a dia para uma mentalidade criativa. Ela é alcançada através do ato da percepção artística - através da percepção da essência festiva do espaço cênico, dos colegas de cena, das circunstâncias e eventos, o ator ativa sua paixão criativa. E fazendo isso, o ator Vakhtangoviano cria uma nova realidade artística.”⁶² (BABEL, 2011, p.39/43).

3.2.1 A Estatuária Meyerholdiana

Vsevolod Emilevich Meyerhold, ex-aluno de Stanislávski, mesmo havendo seguido um caminho inicialmente contrário ao mestre seria em mais de uma ocasião declarado por este como o único encenador capaz de continuar suas pesquisas.

É na definição Meyerholdiana de ‘estatuária’ e seus consequentes *études* relacionados a busca pelo ‘ator do futuro’, que reside a inspiração para o início da construção da ‘Base Sólida’ no processo de Teatro Playground.

Os experimentos de Meyerhold a frente do Teatro Estúdio da Rua Povarskaia (1904-1905), espaço experimental concebido por Stanislávski, apesar de fracassarem aos olhos do mestre apontaram um caminho que alguns anos depois viria a ser trilhado por vários diretores: a utilização do poder expressivo do corpo do ator como base e trampolim para a criação teatral:

“A condução do diretor gerava entusiasmo pelo seu caráter inovador e inspirado pelos pintores primitivos. Explorava-se em cena, pela primeira vez, o poder expressivo do corpo do ator. A “estatuária plástica” foi experimentada, não como cópia das pinturas, mas a partir da imaginação criativa do diretor que pretendia encontrar o ator – física e mentalmente –

⁶² Tradução minha para: “Vakhtangov’s formula of an actor’s creativity differs from the Stanislavskian formula of “living truthfully in the given circumstances of the role.” Vaktangov’s actor lives passionately in the new artistic reality they create. An actor’s ability to shift their point of view on the reality of the stage is their ability to perceive its festive essence. The reality of the stage does not actually change - the shift of point of view is the shift of an actor’s mentality - from the everyday mentality to creative mentality. It is achieved through the act of artistic perception - by perceiving the festive essence of the stage objects, partners, circumstances, and events, the actor arouses their creative passion. By doing so, the Vakhtangov actor creates a new artistic reality.”

através das poses, do desenho do gesto e da ênfase do perfil do corpo.”
(THAÍS:2010, p.23).

A estatuária plástica de Meyerhold e como ela foi percebida a partir do espetáculo *A Morte de Tintagiles*⁶³, refere-se a construção de elementos estruturantes que originam conexões facilitadoras do processo de criação teatral:

“Em vez do psicologismo, o princípio diretor da atuação se torna plástico. Trata-se de trabalhar ênfases visuais, não ênfases lógicas; de revelar, não de exprimir. (...) *A Morte de Tintagiles*, de 1905, postula o princípio de um “teatro imóvel” que se apoia nos tempos de pausa. Diametralmente opostas às do Teatro de Arte, essas pausas não são mais reticências justificadas no diálogo verbal: elas se tornaram o momento essencial no qual se concentra e se petrifica o movimento que, muito mais do que as palavras, revela a alma do personagem.” (VALLIN:2006, p.13).

A estatuária plástica em Meyerhold era desenvolvida em roteiros curtos, transformando-se inclusive em pequenas *pantomimas* e caracterizando-se como “a redução de uma obra dramática a um esquema (que) permitia analisar os fundamentos da tradição teatral e observar a estrutura da peça, as relações e funções das personagens, sem, contudo, definir a forma de representar”⁶⁴.

A estatuária Meyerholdiana era a base para a prática do que ele chamou de *étude*. Esta terminologia⁶⁵ relacionava-se com a maneira de conduzir um grupo de atores em função da forma de abordar um tema, com elementos físicos advindos de variadas referências. São códigos oriundos de diversas fontes, a serviço da formação de vocabulário para o ator e consequentemente para o espetáculo. O ponto central dos *études* é fazer com que o ator, durante o processo de ensaio, esteja apto a experimentar uma nova abordagem da realidade, onde o corpo é colocado em evidência e o intelecto suplantado pelo rigor físico da forma. O ator não é mais visto somente como um artista, mas como a própria obra de arte. A ideia de que a imaginação do espectador completará de modo criativo as alusões feitas em cena,

⁶³ Escrito pelo simbolista Maeterlinck em 1894, ‘A Morte de Tintagiles’ teve seu processo de encenação iniciado no Teatro Estúdio da Rua Povarskaia, vindo a ser realmente encenado alguns meses depois do fechamento deste, no curto período de retomada da Cia. Do Drama Novo, entre 1905 e 1906.

⁶⁴ THAÍS: 2010, pág.149.

⁶⁵ Meyerhold construiu um conjunto de 16 *études* que foram as bases da biomecânica. Estes *études* foram escolhidos dentre um eclético conjunto de fontes, incluindo o circo, *commedia dell arte*, teatro chinês, teatro japonês e os esportes, e formaram a base de seu extenso vocabulário de movimentos.

trazem as experiências de Meyerhold à luz do que convencionamos chamar de teatralidade. A cumplicidade permite que percebamos a convenção, tornando-nos, como espectador, parte ativa e fundamental desta. A quebra com o teatro naturalista, principal efeito das experiências Meyerholdianas, abre brechas à fantasia e multiplica possibilidades de leitura, fator fundamental em inúmeras vertentes do fazer teatral que se diversificaram a partir de então. O teatro essencialmente ‘teatral’, que bebe da *Commedia Dell’Arte*, do Teatro de Feira, do Circo, da Tarantela; traz algo familiar e estranho ao mesmo tempo. A estilização liga-se a certa verossimilhança e o grotesco aparece como uma segunda etapa desta via de estilização, rompendo com o analítico. O fantástico se aproxima através do jogo e o cotidiano supera o próprio cotidiano. Gèrard Abensour⁶⁶ considera que a principal lição do Teatro-Estúdio de Meyerhold foi o enaltecimento “do papel do encenador, como aquele que, tal como um chefe de orquestra, vela pela coerência do conjunto visando um projeto comum: faz com que a alma do espectador entre em comunicação com a do poeta pela mediação do jogo teatral”⁶⁷.

Talvez pelo fato de não dar o devido tempo para Meyerhold aprofundar suas pesquisas a frente do Teatro Estúdio da rua Povarskaia e alegando custos de produção muito altos, Stanislávski, descontente com o ensaio de *A Morte de Tintagiles*, onde considerou que “os planos interessantes do Estúdio se transformaram numa teoria abstrata, numa fórmula científica”⁶⁸, considerou que os objetivos traçados por ele para este espaço de experimentação não estavam sendo alcançados. Um novo ator deveria ser criado para poder sustentar a nova arte e Meyerhold não conseguira realizar este feito. O Estúdio foi então fechado naquele mesmo ano de 1905. Apesar disso, Stanislávski e Meyerhold permaneceriam fraternalmente relacionados, encontrando na diferença elementos de mútua influência no decorrer da pesquisa de ambos.

“Entre nós existia a diferença de que eu procurava o novo sem conhecer ainda o caminho e os meios para sua realização, ao passo que Meyerhold parecia já ter encontrado os novos caminhos e técnicas mas não estava em condições de realizá-los plenamente, em parte por falta de meios materiais, em parte devido à fraca composição do seu elenco. Assim, encontrava a pessoa de quem tanto necessitava naquele período de minhas perquirições.

⁶⁶ Hyperlink para o site pessoal do pesquisador Gèrard Abensour (<http://gerard-abensour.fr>).

⁶⁷ THAÍS: 2010, p.26.

⁶⁸ STANISLÁVSKI: 1989, p.396.

Resolvi ajudá-lo nos seus novos trabalhos, que, segundo me parecia, coincidiam muito com os meus sonhos.” (STANISLÁVSKI: 1989, p.391)

O formalista exacerbado, termo pelo qual foi tachado inúmeras vezes⁶⁹, talvez fosse um pouco extremo demais em suas tentativas de oposição ferrenha ao realismo naturalista e ao movimento cotidiano psicologizado, porém foi inegavelmente suas experimentações que abriram questionamentos acerca da real presença do ator em cena e as possibilidades físicas concretas deste fenômeno.

Meyerhold acreditava no desenvolvimento emocional do corpo. Considerava o intelecto importante, mas insistia ser o corpo o agente pelo qual o ator realmente pensava. O corpo agia, portanto, como transformador do subjetivo em objetivo. A importância dos *études* e do heterogêneo conjunto de experimentações cênicas realizadas por ele residia na importância atribuída ao processo. Quanto mais detalhamento instrumental, mais superfície de apoio para a jornada do artista. É neste processo que o ator abria possibilidades de ressignificação do texto. As vias expressivas dialogavam com a obra e o aumento do repertório (como por exemplo, a possibilidades de construção de novos corpos ou mesmo formas corporais através dos *études*) ampliavam a exploração do material base da encenação: texto, figurino, cenário, luz, som, etc. Os *études* ativavam o ator como motores psicofísicos, “estruturas ocas”⁷⁰ a serem preenchidas pelos humores que davam corporeidade expressiva (psicofísica) ao personagem. Meyerhold insistia (e isso contradiz sua fama de propor um formalismo mecânico e uma artificialidade de movimentos) que nos *études* o movimento deveria respirar, criando espaços para a emanção psicofísica.

Meyerhold partia de diversas fontes para construir seus *études*, todas elas ligadas ao reconhecimento às tradições populares, pois estas “reservavam um papel ativo ao intérprete, na medida em que se estruturavam sob as leis da ação e retiravam da palavra seu papel de protagonista exclusivo.”⁷¹ Partindo de procedimentos considerados por ele como ‘primordiais do teatro’, Meyerhold buscava nestes elementos teatrais tradicionais (que abrangiam uma gama enorme de referências: do teatro de feira ao teatro grego, passando pelo Teatro Elisabetano, Teatro Oriental e principalmente pela Commedia Dell Arte), o material plástico para suas construções.

⁶⁹ “Para Alexander Taïrov, assim como para muitos dos seus contemporâneos, os atores de Meyerhold eram meros fantoches nas mãos do diretor.” (EVANS:1989 p.31).

⁷⁰ Matteo Bonfitto, termo citado em workshop realizado na ECA/USP em 2010.

⁷¹ THAÍS: 2010, p.63.

Pantomimas eram elaboradas, máscaras utilizadas e o princípio do grotesco aparecia “como um outro operador essencial de uma nova teatralidade”⁷². Estas abordagens de construção física amadureceram no decorrer de sua obra e principalmente a partir de suas experimentações no Estúdio da Rua Borondiskaia (1913-1916), a improvisação começou a ser utilizada enquanto procedimento.

Ele utilizava a seguinte nomenclatura⁷³ para conscientização física das bases de elaboração do *étude*:

- *Otkas* – é o impulso, o trampolim do movimento. Literalmente significa “recusa” em russo e é justamente pela negação do próprio movimento que se concentra o momento no qual se está a ponto de agir, o instante que precede a ação no espaço, quando toda a energia já está ali, preparada para intervir, porém suspensa, comprometendo o corpo inteiro do ator. “O princípio do *Otkas* implica a precisa definição dos pontos nos quais termina um movimento e se inicia outro, um *stop* e um *go* ao mesmo tempo. *Otkas* é um corte nítido, que suspende o movimento anterior e prepara o seguinte. Permite assim reunir dinamicamente dois segmentos de um exercício, revela o movimento subsequente, lhe dá impulso, como um trampolim.”⁷⁴
- *Posyl* – é a própria ação. Do russo “enviar”. É a realização do movimento pretendido.
- *Stoika* (ou *Tochka*) – do russo “ponto” marca o ponto final do ciclo da ação. Pode ser visto como um epílogo que anuncia um novo começo (um outro *Otkas*).
- *Tornos* - o freio, a resistência ao movimento que permite que o corpo se mova de uma forma fluida e controlada através de todos os seus estágios de mobilidade. A presença do *Tornos* define a precisão do *Otkas*, do *Posyl* e do *Stoika*.

Os *études* começam e terminam com uma sequência de movimentos denominada *Dactyl*⁷⁵. Esta sequência funciona como uma espécie de prévia corporal

⁷² GUINSBURG: 2001, p.62.

⁷³ Aqui mais uma vez os termos foram mantidos segundo os originais em russo, haja visto não haver em português palavras exatas para a tradução destes.

⁷⁴ TOLENTINO:2012, site.

⁷⁵ “(...) dupla batida brusca das mãos, acompanhada duas vezes por um movimento rápido ascendente e descendente do corpo, que se instala assim numa dinâmica enérgica e se apoia com firmeza nas pernas e nos pés.” (VALLIN:2006, p.62).

por onde desfilam rapidamente o *Otkas*, o *Posyl* e o *Stoika*, sob o *Tornos*, colocando o corpo do ator em um estado de alerta rítmico e energético, apto a realizar propriamente o *étude*.

Ao observarmos um *étude*, como por exemplo, “A punhalada com Adaga”⁷⁶, é inevitável notarmos um teor melodramático em movimentos absolutamente exagerados. Porém não podemos esquecer que Meyerhold estava combatendo o naturalismo e é justamente o “*over the top*”, influenciado inclusive pela *Commedia Dell’Arte*, que coloca o ator em uma ação extra-cotidiana, relacionada diretamente a um estado físico e consequentemente emocional, específico. Para Meyerhold o ator nunca poderia dizer: “Meu personagem não faria isso”, mas mergulhar na fisicalidade para despertar o emocional. Meyerhold representava o trabalho do ator através da fórmula: $M=A1+A2$, onde M representa o ator em ação, A1 o material organizado, o artista que pensa e A2 o organizador deste material, o artista que executa.

Com isto ele vinha colocar em prática um princípio de instrumentalização do trabalho do ator que reverbera até hoje nas mais diferentes práticas teatrais. Propunha a formação de uma base sólida, como linha mestra para que o ator pudesse mergulhar na complexidade da alma humana e renascer em personagens a cada representação.

Talvez o legado mais importante que as experiências Meyerholdianas tenham proporcionado ao treinamento do ator contemporâneo, seja esta “radical exclusão da palavra como meio expressivo, a fim de extrair da obra uma expressividade concentrada, através da criação de uma partitura plástica.”⁷⁷ Esta partitura pode ser a porta de acesso à construção de cenas, relações e entendimentos psicofísicos em nossos processos de trabalho. Pode ser nossa ‘base sólida’.

3.2.2 As Partituras de Grotowski & Barba

A metodologia do *étude*, ponto nevralgico na busca pela base sólida instrumentalizando a segunda etapa do Teatro Playground, é utilizada por vários diretores e pedagogos, que através da modificação de abordagem ou contexto recriam os princípios físicos Meyerholdianos em processos criativos com atores.

⁷⁶ Hyperlink para imagens originais de Meyerhold observando atores realizar este *étude* (<http://www.youtube.com/watch?v=1VKhnoMLomY>).

⁷⁷ THAÍS in CARREIRA:2007 p.58.

O ponto central da utilização de uma base física na elaboração inicial do material cênico que será posto em jogo, relaciona-se com a partitura, termo utilizado por Jerzy Grotowski em seus experimentos:

“Durante uma montagem, nenhuma espontaneidade verdadeira é possível sem uma partitura. Seria apenas uma imitação de espontaneidade, desde que se destruiu a própria espontaneidade pelo caos. Durante os exercícios a partitura consiste de detalhes fixados (...) Quando se desempenha um papel, a partitura não é mais feita de detalhes, mas de símbolos. (...) (Que) Em última análise, tratam-se de uma reação humana, purificada de todos os fragmentos, de todos os outros detalhes que não sejam de importância capital. O símbolo é um impulso claro, o impulso puro. As ações dos atores são para nós símbolos.” (GROTOWSKI: 1976, p.178-179).

Para Grotowski, a partitura seria uma espécie de sequência destes impulsos e ações associados às falas e aos movimentos dos atores. Texto e ação definidos a partir de experimentações físicas construídas durante o processo.

Em sua análise sobre a longa trajetória de pesquisa realizada por Grotowski, Thomas Richards aponta a relação chave que permeia o trabalho do diretor polonês e coloca-se como o paradoxo do ator e fundamento do processo criativo no teatro:

Precisão/Forma X Fluxo de Vida

A forma disciplinada/fixa das marcações sobre o palco necessitam do frescor espontâneo (orgânico?) vivo. E esta tem sido a eterna busca realizada por diretores de teatro. A utilização da partitura, porém, não pretende facilitar o processo de construção formal do ator em cena para depois preenche-lo de vida. Grotowski nunca teve a pretensão ilusória e cartesiana de simplificar desta maneira o trabalho artístico. Desde o início ele percebia os dois grandes vetores deste paradoxo:

“Creio que não pode existir um verdadeiro processo criativo no ator se lhe faltam disciplina e espontaneidade. Meyerhold baseou seu trabalho na disciplina, na formação exterior; Stanislávski, na espontaneidade da vida cotidiana. Estes são de fato, os dois aspectos complementares do processo criativo.” (GROTOWSKI: 1976, p.164-165).

E na complementaridade forma/essência ele percebia a construção de infinitas possibilidades. Ao tratarmos do fenômeno vivo da cena, lidamos com a concretude do

que é visto ao mesmo tempo que nos afetamos com a imaterialidade do que é percebido. E tanto Grotowski aprofundou-se no tema que não mais ambicionou o resultado cênico frente ao espectador, mas o teatro como veículo em si, talvez alcançando assim o complexo ponto onde forma e essência se fundem completamente, para além do próprio teatro.

Inevitável quando nos referimos a procedimentos de ‘estatuária’, não apontarmos também o termo ‘partitura’, desenvolvido por Eugênio Barba no Odin Teatret, certamente passando por Grotowski e quase como uma evolução natural da prática Meyerholdiana:

“No Odin Teatret, o termo partitura dizia respeito:

- ao desenho geral da forma de uma sequência de ações e ao desenvolvimento de cada uma das ações (início, ápice, conclusão);
- ao dinamismo e ao ritmo: a velocidade e a intensidade que regulavam o tempo (no sentido musical) de uma série de ações. Era a métrica das ações com suas micro pausas e decisões, o alternar-se de ações velozes e lentas, acentuadas e não acentuadas, caracterizadas por uma energia vigorosa e macia;
- à orquestração das relações entre as várias partes do corpo (mãos, braços, pernas, pés, olhos, voz, rosto).” (BARBA:2010, p.62).

A partitura/*étude* se concretiza, portanto, como esta passagem fluida por diversas posturas corporais (estatuárias) na execução de uma ação.

Eugênio Barba⁷⁸ usa o termo *sats* para descrever a posição de prontidão, o estado físico de alerta para quando devemos reagir a alguma coisa. Estado que encontramos por exemplo no lutador de boxe, no ringue, ou o jogador de tênis, na quadra, sempre em *sats*, sempre prontos para reagir. Barba costuma dizer que existe o momento do trabalho do ator sobre si mesmo e o momento em que este trabalho está direcionado ao espectador. E será na combinações entre estes dois estados de vida cênica que se construirá a imprevisível fisicalidade do ser no palco. Como os físicos da época, que descobriram os desdobramentos do átomo e suas consequentes reverberações sobre a matéria, Eugênio Barba, assim como Meyerhold, a seu modo,

⁷⁸ Hyperlink para imagens da palestra proferida por Eugenio Barba em Aberystwyth, na Inglaterra, em 1995, onde ele exemplifica o *sats* e as partituras (<http://www.youtube.com/watch?v=mHFdI-vr7yg&feature=related>).

também partiu do micro (direcionamento de vetores de energias e tensões) para alcançar o macro (o movimento perceptível aos olhos do espectador).

Barba divide a realização de um espetáculo em níveis, o que ele considera fundamental para a visualização do processo. O que organizamos aqui como a segunda fase do ‘Teatro Playground’ tem relação com o que seria para ele o ‘nível de dramaturgia orgânica ou dinâmica’, o nível elementar, que diz respeito “ao modo de compor e tecer os dinamismos, os ritmos e as ações físicas e vocais dos atores para estimular sensorialmente a atenção dos espectadores.”⁷⁹ Depois deste viria o ‘nível de dramaturgia narrativa’, que acontece a partir da “trama dos acontecimentos que orientam os espectadores sobre o sentido ou sobre os vários sentidos do espetáculo”.⁸⁰ Além destes dois níveis, Eugenio também descreve o que chama de ‘nível da dramaturgia evocativa’, que seria “o nível que destila ou captura um significado involuntário e recôndito do espetáculo, específico para cada espectador”.⁸¹ Este, porém, não poderia ser programado de forma consciente pois depende do ‘aqui/agora’ das especificidades de recepção de cada espectador. Em última análise, o ‘nível evocativo’ é a reverberação da obra de arte, a possibilidade de tocar o espectador que dependendo de conexões muito particulares se contamina e se transforma com a experiência mútua.

A prontidão e conectividade advinda da partitura, do fluxo de movimentos existentes nela, apresenta-se como um instrumento que pode vir a ser utilizado na manutenção do ‘Estado de Jogo’⁸², fundamental para o nosso Teatro Playground.

A partitura pode ser considerada como uma ‘rede de segurança’, um referencial forte para um primeiro momento de criação, por natureza bastante frágil.

Eugênio Barba há muitos anos organiza suas pesquisas no terreno da direção de atores tendo um ponto central de foco que não difere da maioria dos diretores: o da busca pela vida, pela organicidade em cena. Para ele, o momento de criação desenvolve uma estrutura organizacional como aquela encontrada na biologia, que mesmo sendo extremamente concreta, não pode ser isolada materialmente: “cada nível de organização, de fato, não é uma coisa que podemos ver separadamente em cima de uma mesa anatômica. É uma lógica, uma ação concreta de pensamento ou do

⁷⁹ BARBA:2010, p.39.

⁸⁰ Ibidem, p.40.

⁸¹ Idem.

⁸² Com o termo “estado de jogo”, traço referência direta aos estudos práticos realizados por Jacques Lecoq e Philippe Gaulier, exemplificados mais detalhadamente no capítulo anterior.

olhar, um olhar parecido com o de quem lê uma partitura musical horizontalmente e verticalmente ao mesmo tempo.”⁸³ Estas possibilidades de transformação do simples a partir das infinitas combinações possíveis de estímulos e reverberações destes de acordo com a matéria viva e única de cada ator, permite o inesperado. As experiências contraditórias, as reviravoltas, a ambiguidade, as variantes construtoras e demolidoras da criação, em uma fase que Barba descreve como de “destilação de relações complexas, capazes de subverter as relações óbvias”⁸⁴, nascem de uma ‘Base Sólida’ que estabelecemos para permitir a necessária concretude para a manutenção de estados psicofísicos.

O desenvolvimento das pesquisas do Odin Teatret após alguns anos resultaram também no que Barba chamou de ‘dramaturgia do ator’, que viria completar-se com a ‘dramaturgia do diretor’ e com a ‘dramaturgia do espectador’, caracterizando “o espetáculo não como uma *mise-en-scène* (de um texto, uma história, um tema, uma ideia), mas como uma ‘composição teatral’ que, num certo sentido, é executada tanto pelo ator quanto pelo diretor e o espectador.”⁸⁵ Estes conceitos vem ao encontro do pensamento de vários diretores contemporâneos, que delegam aos atores, na prática de workshops de trabalho, a responsabilidade de criar material cênico de uma forma cada vez mais autônoma, para que somente em um segundo momento o diretor possa cumprir sua tarefa, fazendo a ‘costura’, orquestrando os resultados em um fluxo de estímulos sensoriais e de resultados.

Esta ‘dramaturgia do ator’, calcada em suas descobertas pessoais durante o processo, coloca o ator, de corpo e alma, ‘em situação’. Quando organizado formalmente em rígidos padrões físicos de repetição, o ator está livre. A contradição se estabelece pois a prisão da forma liberta níveis de percepção em diferentes profundidades. Cria uma ‘rede de segurança’, já mencionada anteriormente, que permite nuances muito mais apuradas, aumentando a percepção cinestésica e dinâmica do ator. Este facilitador da obtenção da dramaturgia orgânica no Odin Teatret vai até às últimas consequências, em um fluxo de estímulos físicos direcionados à parte réptil e à parte límbica do cérebro, despertando químicas de conexões cerebrais que organizarão o nível primário de um espetáculo. Anos de treinamento permitem aos atores de Eugênio Barba entregarem-se a este desafio

⁸³ BARBA:2010, p.39.

⁸⁴ Ibidem, p.41.

⁸⁵ Ibidem, p.43.

físico, ligado aos princípios da exaustão Grotowskiana⁸⁶, que abrem outras camadas de expressividade, perseguindo inclusive a natureza animal do espectador na busca de que este se conecte a energias ancestrais alcançadas pelos atores.

Para Barba a ação orgânica não basta. Esta deve estar ‘em relação’ com o que queremos comunicar, caso contrário a partitura estará esgotada na própria forma e o ator permanecerá na mecânica do movimento, não subvertendo este a serviço da cena.

Também é fundamental ressaltarmos a utilização da improvisação no processo de Eugênio Barba e as diferentes técnicas que o Odin Teatret experimenta para criar uma partitura de ‘ações reais’. Nesta, o termo improvisação é dividido em três procedimentos diferentes:

- Criação de material: a partir de ‘ações físicas’⁸⁷ ou vocais, partindo do texto, temas, imagens, ideias, seja lá o que for o estímulo escolhido, sempre relacionado ao objeto cênico ao qual se pretende;
- Criação de variações de material: a partir de materiais físicos já conhecidos e incorporados, que assumem significados diferentes dependendo da maneira como são agrupados. É o tipo de improvisação da Commedia Dell Arte, por exemplo;
- Criação de nuances individuais de partitura: onde a criação é bem mais sutil. O ator desenvolveu uma partitura, usando as técnicas anteriores, e esta é repetida nos mínimos detalhes. Mesmo que a sequência de movimentos pareça sempre igual, o ator encontra matizes diferentes a cada noite, influenciado pela energia viva do momento, “como um pianista ‘interpreta’ um trecho de Mozart”.⁸⁸

Esta terceira variação de procedimentos completaria o sentido último da partitura enquanto ‘Base Sólida’, ou, segundo o próprio Barba: “manifestação objetiva do mundo subjetivo do ator”.⁸⁹

A improvisação é, portanto, o procedimento que o ator se utiliza para a elaboração da partitura. Improvisações capazes de serem repetidas, ampliadas,

⁸⁶ “Como forma de ativar seu processo pelo que chamava de ‘via negativa’, Grotowski dizia que o ator deveria criar uma sequência de exercícios psicofísicos desafiadores que o obrigasse a superar suas próprias deficiências de modo a quebrar seus bloqueios corporais e mentais.(...) Segundo o encenador, a técnica deve ter como principal objetivo eliminar os obstáculos para um “ato total”. Para isso, propõe exercícios que levam os atores à exaustão, pois defende que, somente assim, estes poderão identificar seus bloqueios pessoais e agir de forma orgânica e não premeditada.”(COELHO:2009, p.42).

⁸⁷ Vide capítulo 2.4 ‘A Ação de Stanislávski’ (p.74).

⁸⁸ BARBA:2010, p.62.

⁸⁹ Idem. p.63.

reduzidas, refinando detalhes para ressaltá-los, alterando formas, preservando ou não as tensões originais a partir do controle de informações dinâmicas, experimentadas em processo. O objetivo é o da seleção de material e a capacidade de repetição e fixação destas formas, para que possamos obter a ‘grade de proteção’ sobre a qual o ator possa voar sem medo de cair no vazio. Quanto ao resgate das improvisações para que estas não se percam em infinitas possibilidades e possam ser estruturadas e utilizadas como base para a construção cênica, Barba fala da importância da repetição:

“Aprender a repetir uma improvisação sempre foi um dos meus primeiros pedidos aos atores. Eles tinham que ser capazes de replicar suas improvisações exatamente na mesma sequência, simultaneidade e variedade de posturas e dinamismos, comportamentos introvertidos e extrovertidos, pausas, demoras, acelerações e pluralidade de ritmos.” (BARBA:2010, p.64).

O ator deverá dominar fisicamente a partitura para que só então ela possa surtir o efeito desejado de base sólida. Pela repetição a improvisação cede lugar aos movimentos fixos que mesmo variando a qualidade (amplitude, velocidade, dinâmica, etc) mantêm o desenho do movimento. Só quando a partitura (frase de movimento) através da repetição alcança a fluência desejada e o ator apropria-se desta como matéria corporal viva (orgânica) é que poderemos então avançar no processo, confiando em nossa base sólida de referência física para ancorar o jogo.

Patrice Pavis diferencia o termo ‘partitura’ em:

- Partitura Preparatória: que é utilizada durante o processo, constituída durante os ensaios a partir de uma sequência de escolhas e utilizada para fornecer material de apoio às conexões necessárias ao ator em cena;
- Partitura Terminal: que estará presente no espetáculo que será apresentado ao público.

Baseado nos experimentos de Barba e Grotowski, Pavis define o termo:

“A partitura é, em Barba, própria do ator, do desenho de seus movimentos. Com o sentido de destacar os movimentos físicos e vocais do ator, a partitura distingue-se, em Barba assim como em Grotowski, do texto escrito e falado. Ela se compõe do conjunto de sinais extralinguísticos que o ator trabalha e fixa, cuidando, sobretudo, para não ilustrar sistematicamente de maneira

mimética pela partitura o que é dito no texto. [...] Criada ao acaso, a partitura restitui o desenrolar da ação cênica (começo, apogeu, desenlace), ela fixa os detalhes com precisão, orquestra as diferentes partes do corpo, estabelece o tempo/ritmo da ação.” (PAVIS: 2007, p.14 e15).

Neste apanhado de procedimentos, estaremos lidando com a ‘Base Sólida’ enquanto ‘Partitura Preparatória’, o que não exclui, porém, a possibilidade de utilização desta em um resultado cênico final, dependendo dos rumos escolhidos para o desenvolvimento do processo.

Podemos dizer, portanto, que as partituras de Grotowski e Barba, enquanto função e concepção organizacional de movimento, ressoam dos *études* Meyerholdianos. Estas sequências físicas que servirão de vocabulário e base sólida para a construção orgânica de jogo, chamo de ‘frases de movimento’⁹⁰.

3.2.3 A Ação Stanislavskiana

As primeiras perguntas que o diretor de teatro iniciante faz ao iniciar seu processo são: Por onde começo? Devo considerar primeiro o que é feito ou como é feito? O que deve ser abordado primeiro: forma ou conteúdo? Ação ou emoção? Em grande parte devido a herança americana da compreensão de Stanislávski, o foco do trabalho do ator era frequentemente relacionado com a busca da emoção. Ao diretor cabia um entendimento intelectual da obra para que pudesse conduzir o ator pelos estados de alma necessários ao seu ofício. O ator teria então a tarefa de encontrar internamente maneiras de acesso a emoção necessária. Os infindáveis ensaios de mesa auxiliariam esta busca, formatando o entendimento racional para só então se permitir o movimento e a cena propriamente dita. No momento apropriado o ator se levantaria da mesa de leitura e divagação, colocando ‘mãos a obra’, seja diretamente na execução das marcações coreografadas pelo diretor, seja em um processo improvisacional para descoberta destas.

Porém o próprio Stanislávski, ao dar-se conta da qualidade evanescente das emoções humanas, apontou outro caminho. O mestre percebera que emoções revisitadas constantemente perdem sua força e tendem a enfraquecer em significado orgânico. A partir de então suas experiências acerca das ações físicas descortinaram novos rumos para o trabalho do ator. A diretora americana Anne Bogart descreve

⁹⁰ Vide capítulo 3.3 O Vocabulário de Base (p.91).

muito bem a percepção a qual no início do século XX Stanislávski e vários outros pedagogos⁹¹ começavam a experimentar, de que:

“A emoção humana é evanescente e efêmera, e determinar as emoções diminui seu valor. Sendo assim, acredito que é melhor determinar o exterior (a forma, a ação) e permitir que o interior (a qualidade de ser, a paisagem emocional sempre cambiante) tenha liberdade para se mover e mudar a cada repetição. (...) Trabalhar deste jeito não porque se esteja interessado na forma, mas porque, paradoxalmente, se está interessado na experiência humana. Você se afasta de uma coisa pra chegar mais perto dela. Para permitir liberdade emocional, você presta atenção à forma.” (BOGART:2011, p.106)

O diretor e pedagogo russo Sergei Isayev⁹² chamava a metodologia que Stanislávski pesquisou nos últimos anos de sua vida, de “Teatro Psicológico Russo” e acrescentava, sem falsa modéstia, que este também poderia ser chamado de “Método GITIS”. Apontava que as teorias Stanislavskianas sempre geraram muita confusão e interpretações equivocadas, seja pela literalidade com a qual por vezes eram abordadas, seja por problemas de tradução ou pela própria maneira verborrágica e confusa com a qual o mestre descrevera suas experiências. Isto acrescido ao fato de seus escritos muito cedo passarem a ser considerados a ‘bíblia’ da atuação teatral. Atualmente, porém, esta discussão já parece um tanto quanta velha e precisamos rever termos e significados sob uma perspectiva diferente daquela época, ampliada pelas inúmeras experiências que surgiram desde então.

Assim como vários diretores e pedagogos, Isayev também acreditava que as mais interessantes ferramentas para abordar a arte criativa do ator derivavam dos últimos anos de trabalho de Stanislávski.

Por muitos anos o Teatro de Arte de Moscou serviu como modelo para o que deveria ser feito e seguido no teatro russo pós revolução. Foi somente a partir do início da década de trinta que Constantin Stanislávski, recluso em sua casa, revendo todo o seu sistema, influenciado enormemente por seus antigos alunos, começou a vislumbrar o trabalho do ator sob uma outra ótica. O mestre repensou e reformulou

⁹¹ Notoriamente os artistas pertencentes a chamada “Vanguarda Russa”: Meyerhold, Vakhtangov, Sulerjinski, Tairov, Demidov, etc.

⁹² Até sua prematura morte em 2000, assassinado pela máfia russa, Sergei Isayev foi o diretor da renomado Instituto Estatal de Arte Teatral – Gosudarstviénie Institut Teatralnogo iz Iskusstva (GITIS), em Moscou.

suas teorias, no que chamou de “Método das Ações Físicas”, voltando ao espírito experimental de estúdio de trabalho e desenvolvendo um processo que não era aceito nas premissas daquela época. O controle soviético sobre as artes demandava um realismo que deveria suplantiar qualquer tipo de arte formal ou abstrata. De uma estranha e irônica maneira a primeira fase de Stanislávski estava censurando sua última. Vários de seus pupilos foram executados pelo regime e outros tantos buscaram exílio no exterior. No final dos anos quarenta muitos de seus ex-alunos e alunos destes retornaram para Moscou e começaram a trabalhar na GITIS, continuando a linha evolutiva experimental do ‘método’ e permitindo que Isayev chamasse o desenvolvimento do Método das Ações Físicas de “Método GITIS”. Nesta época Constantin Siergueievitch Alexeiev Stanislávski já havia morrido, em 7 de agosto de 1938, aos 75 anos.

No desenvolvimento das etapas de procedimentos do Teatro Playground, é importante que se faça um resgate das ferramentas de conexão que permitirão a evolução orgânica por onde os atores experimentarão as ‘estatuárias’, as ‘frases de movimento’ e a aplicação destas no jogo cênico a ser proposto. Como ponto central deste mecanismo de evolução do processo encontraremos, inevitavelmente, a ‘ação’.

Stanislávski acreditava que era a ação que distinguia o drama de todas as outras artes. A própria etimologia da palavra já indica isso: a palavra drama vem do grego *dran* (δράω) e significa *fazer*. As pessoas no teatro ‘fazem’ e estas ações melhor do que qualquer coisa revelam suas dores, suas alegrias, relações e tudo que se conecta a vida do espírito humano sobre o palco. Para Stanislávski, as ações relacionavam-se ao que o ator faz para resolver os problemas, apresentados ao personagem através das *circunstâncias* da peça. Portanto, a ação busca realizar alguma coisa: convencer um adversário, alcançar o sucesso, vingar a morte de um pai. A ação é expressa como um verbo ativo, é ao mesmo tempo ‘mental/interior’ e ‘física/exterior’. Deve-se ‘agir’ em relação às circunstâncias.

Utilizando o conceito Stanislavskiano, é importante estabelecermos alguns pontos, para clarear uma confusão comum: a diferença entre ação física, atividade e gesto:

- Ação física: sempre relacionada a alguma circunstância. Grotowski exemplificava a ação física como “algo mais, que nasce do interior (...) é

radicada na coluna vertebral e habita o corpo”⁹³. A ação, na verdade, sempre será uma reação. Por exemplo: um personagem quer chamar a atenção. Se em cena ele for varrer a casa, o fará dentro da circunstância de ‘querer chamar a atenção’. Como reação a esta necessidade, ele perfaz, portanto, a ação física de varrer a casa.

- Atividade: no exemplo anterior, a atividade estaria no personagem simplesmente ‘varrer a casa’. O simples movimento que realiza uma tarefa mas não ambiciona nada além desta. Ele varre para a casa ficar limpa, a consequência não é circunstancial às relações da peça, mas à atividade em si.
- Gesto: é o movimento periférico, um maneirismo com a mão, um balançar de perna, um movimento de cabeça.⁹⁴

Gestos e atividades podem porém vir a transformar-se em ação física, se utilizados para um determinado fim. E estas ações, colocadas juntas, contam a história da peça assim como uma partitura musical organiza o som, transformando-o em música.

Na Análise Ativa Stanislavskiana, os atores escrevem a sequência de suas ações, criando uma partitura pessoal que os guiará durante uma performance. Uma ação segue ‘logicamente’ e ‘consecutivamente’ aquela que lhe antecede. Cabe ao ator encontrar o fio que una todas as ações dos personagens, dando um sentido ao que será visto pela plateia.

Para Stanislávski a peça revela sua anatomia através de uma cadeia de eventos, que conta a história. Cada evento carrega pesos diferentes de acordo com sua sequência e função na obra. O evento que provoca o início do drama é chamado de ‘evento detonador’, assim como aquele que marca o ápice da tensão, conhecido como ‘evento clímax’. Os eventos podem ser mais ou menos importantes, fundamentais ou apenas circunstanciais, dependendo de suas reverberações na história e de como eles estão distribuídos na linha narrativa.

Stanislávski costumava falar da ‘anatomia do papel e da peça’, o esqueleto do drama, suas artérias, nervos, pulso. Este método ia contra a Análise Cognitiva de sua primeira fase de trabalho, relacionada ao trabalho de mesa e memória emotiva. Na Análise Ativa os atores se apropriam da anatomia da peça antes de memorizar o texto.

⁹³ Palestra proferida por Grotowski no Festival de Teatro de Santo Arcangelo (Itália), em junho de 1988. Trecho retirado do site: http://www.grupotempo.com.br/tex_grot.html

⁹⁴ Não confundir com o *gestus* Brechtiano, que parte da mesma forma mas com um objetivo, neste caso deliberadamente social, objetivando uma visão totalizadora do personagem.

Para tanto, eles são convidados a ler a peça como se fosse um sistema de pistas que pressupõe a performance em si, como um músico leria uma partitura. Estas pistas seriam os *fatós* os quais os atores usariam de base para ancorar seu trabalho. Fatos que a cada cena pressupõe eventos, que percorridos pelas ações movem a narrativa. Através destas ações os personagens encontram-se e desencontram-se e o conflito, matéria prima do drama, é estabelecido. O trabalho do diretor e consequentemente do ator estaria em identificar estes ‘movimentos’.

Stanislávski propunha que a ‘Análise Ativa’ não se realizasse como um mero exercício intelectual. Ele provocava os atores a descobrir a ‘anatomia da peça’, não através de discussões, mas em sala de ensaio, com a ‘mão na massa’. A análise era chamada de Ativa porque os atores testavam seus conhecimentos da peça, agindo na prática, experimentando relações e improvisando situação de cena. Estas improvisações serviriam como sucessivos esboços para o espetáculo futuro, caminhando em direção a corporificação do drama e da verdade em cena.

Toporkov, ator nos últimos espetáculos de Stanislávski, em seu livro “*Stanislavski in Rehearsal*”⁹⁵ descreve muito bem o Método das Ações Físicas e usa a definição de Kedrov (encarregado de cuidar da produção de ‘Tartufo’, após a morte de Stanislávski), como uma das melhores explicações do método: “(...) este método traz grande concretude para o trabalho do ator. É baseado na unidade indivisível da vida física e espiritual de uma pessoa e é construído na organização da linha física da vida do ator em cena. O propósito deste método é penetrar, através do preenchimento correto e lógico realizado pelas ações físicas, nos complicados e profundos sentimentos e experiências emocionais, os quais o ator deve expressar por si mesmo, criando as imagens cênicas necessárias.”⁹⁶

Em suas aulas no GITIS, Sergei Isayev utilizava cenas de Chekhov para exemplificar o ‘Método das Ações Físicas’ de Stanislávski. Descrevo aqui alguns destes exemplos:

⁹⁵ TOPORKOV, Vasily Osipovich. *Stanislavski in Rehearsal*. Londres: Routledge, 1998.

⁹⁶ Tradução minha para: “this method brings great concreteness to the work of the actor. It is based on the indivisible unity of the physical and spiritual life of a person and is built on the correct organization of the physical line of the actor’s life on the stage. The purpose of this method is to penetrate, through the logical and correct fulfilment of physical actions, into those complicated, deep feelings and emotional experiences which the actor must call out of himself in order to create the given stage image.” (TOPORKOV:1998, p.15)

As Três Irmãs

No início do Primeiro Ato, logo após sua entrada, Verchinin quer chamar a atenção das Irmãs. Previamente, em seu estudo de texto, o diretor já dividiu a cena em blocos ou segmentos, segundo a terminologia Stanislavskiana, encontrando as ‘atividades’ (também chamadas de ‘tarefas’), que, como visto anteriormente, vão transformar-se em ações físicas. Como Verchinin quer que as Irmãs o notem, tem necessidade de ser o centro das atenções, ao ator que faz este personagem foi pedido que realize uma atividade, por exemplo: jogar papel picado no chão para que as atrizes recolham. O ator realiza esta tarefa como um jogo que relaciona-se simplesmente com o variado conjunto de gestos físicos que deverá executar a tarefa de soltar os papéis pelo espaço. Porém ele possui uma necessidade, um objetivo que embasa de circunstâncias sua atividade: despertar a atenção das Irmãs. A ‘atividade’ de jogar papéis, por estar embasada em circunstâncias, passa a ser sua ‘ação física’. Vale o mesmo para as Irmãs, que realizam a atividade de juntar os papéis jogados pelo espaço, transformadas em ação física quando reflexo de seus diferentes objetivos na cena: Masha junta os papéis interessada em provocar sensualmente o Tenente Coronel, Irina o faz deslumbrada com o visitante da cidade grande e Olga, solícita, reconhece o terreno na esperança da vida nova moscovita. Kulyguin entra logo em seguida já com uma ação física definida: trazer a ordem de volta ao recinto. A ele caberá realizar o caminho inverso, encontrando atividades para executar sua ação. Ele improvisa, para reestabelecer a ordem. Para isso pode tanto tentar parar a ‘atividade’ de Verchinin como interromper as ‘atividades’ das Irmãs. Ou desviar a atenção de ambos, que literalmente é o que o texto sugere que seja o desenvolvimento da cena.

Outro exemplo: Ato II, cena entre Natasha e Andrei. A primeira coisa que percebemos ao ler a peça é o fato de que Natasha só se importar com ela mesma. Ela entra em cena para dizer a Andrei que Feraponte o espera (problema dele), mas ela não fala sobre isso e discorre sobre seus problemas. O ponto mais importante: o que Natasha quer na cena? (Isayev aponta o fato de Stanislávski retomar aqui seu famoso conceito de ‘superobjetivo’). Portanto, qual é sua tarefa? Tarefa como estratégia para alcançar seu ‘superobjetivo’. Sua primeira tarefa seria tentar cancelar a festa, para que ela possa encontrar Protopopov. Seu monólogo portanto tenta resolver estas tarefas – a principal: cancelar a festa, a secundária: seu filho Bobik ocupa um quarto frio e deveria trocar de aposento. Seu monólogo é então dividido em ‘pontos de virada’,

dentro da tarefa principal. Diferentes ações são encontradas para realizar esta tarefa, obedecendo os ‘pontos de virada’ e promovendo a quebra da linearidade.

Deve-se ressaltar que estes exemplos são apenas uma possibilidade. O que interessa aqui é estabelecermos a mecânica de raciocínio que Isayev atribuiu a Stanislávski em relação a utilização que este fazia do seu Método das Ações Físicas em seus últimos trabalhos⁹⁷. No resultado final, o espetáculo sobre o palco, muito provavelmente não teremos Verchinin jogando papeis em cena, mas um ator imbuído das motivações que esta ação física lhe trouxe durante o processo, capaz de acessar muito mais facilmente as camadas de relação e emoção demandadas pelo autor.

Estas seriam as premissas básicas, pedagogicamente simplificadas, do Método das Ações Físicas de Stanislávski. O Teatro Playground não propõe, contudo, a simples aplicação deste método (e de nenhum outro), mas a percepção da relevância das questões nele discutidas, no que concerne as formas de relação. Ao diretor cabe organizar os estímulos de provocação do jogo. Para tanto o estabelecimento formal da base sólida, que tem raízes no *étude* Meyerholdiano, deve obrigatoriamente referência às Ações Físicas Stanislavskianas, como elemento facilitador na obtenção de objetos concretos para o aprofundamento do jogo.

3.2.4 A Plástica da Ação em Vakhtangov

Em 1910, Stanislávski, no ímpeto de liberdade para conseguir continuar o desenvolvimento de seu ‘sistema’⁹⁸, com a ajuda de Leopold Sulerjitski⁹⁹, reabre o Teatro Estúdio. Inicialmente não mais com um caráter revolucionário e experimental, como na frustrada experiência do Teatro Estúdio da rua Povarskáia, com sua luta contra o naturalismo e linguagem baseada na convenção, mas agora com o principal objetivo de desenvolver seu trabalho que considerava estar ‘engessado’ no TAM.

Neste chamado ‘Primeiro Estúdio’ (apesar de ser o segundo, se contarmos a tentativa Meyerholdiana), estavam: Yevgeny Vakhtangov, Mikhail Chekhov, Grigori Khmara, Nikolai Kólin, Serafima Bírman, Richard Boleslávski e Boris Suchkévich.

⁹⁷ Mais especificamente o espetáculo *Tartufo*, de Molière, último espetáculo dirigido pelo mestre cujo processo de trabalho foi descrito por Vasily Toporkov em seu livro. (TOPORKOV, V *Stanislavsky in Rehearsal*, Routledge, 1998).

⁹⁸ Ruffini diz: “... para evitar leituras manualísticas, Stanislávski colocava aspas na palavra ‘sistema’. Façamos nós o mesmo”. (RUFFINI: 2004, p.07).

⁹⁹ Leopold Antônovich Sulerjitski foi admitido em 1906 como assistente de direção de Stanislávski no TAM e participou de todas as experiências de fundo simbolista realizadas por ele nesta época. Também colaborou com Stanislávski e Gordon Craig, na histórica montagem de Hamlet em 1911.

Com a morte de Sulerjitski em 1916, Vakhtangov assumiu a direção do Estúdio. E as experiências realizadas por este diretor acerca do que se convencionou chamar de ‘realismo fantástico’, abriram inúmeras portas para o entendimento da formação do tão aclamado ‘ator do futuro’:

“Se Tairov rejeitava as teorias de ambos, Meyerhold e Stanislávski, foi Yevgeny Vakhtangov o responsável por fundir as contribuições destes dois grandes diretores e a partir daí apontar o caminho para uma forma teatral mais rica e diversificada.” (EVANS: 1996, p.35).

Em 1955, Michael Chekhov fez uma palestra para alguns atores em Hollywood. Nesta, que seria uma de suas últimas aparições públicas, o grande ator e pedagogo russo falou de cinco de seus mestres, que também foram seus amigos e inspirações: Stanislávski, Danchenko, Meyerhold, Tairov e Vakhtangov. A este último ele não escondia um particular apressado:

“(...) E todas estas coisas vindas de Stanislávski, Nemirovich (Danchenko), Tairov, Meyerhold, aparentemente podem ser combinadas. E Vakhtangov combinou-as; ele as trouxe juntas - estas coisas extremamente irreconciliáveis - ele as trouxe juntas... Vakhtangov nos mostrou que qualquer coisa pode ser agrupada, amalgamada em um produto novo - muito bonito, muito maravilhoso, muito profundo, muito leve, matematicamente inteligente e humanamente brilhante - isto pode ser feito.”¹⁰⁰ (CHEKHOV in BABEL, 2011, p.2/37).

Michael Chekhov reconhecia em Vakhtangov a figura visionária que há quase cem anos atrás já começava a pavimentar os caminhos os quais artistas teatrais contemporâneos viriam percorrer. Lamentavelmente os dilemas, paradoxos e experiências abordadas pelo diretor russo realmente tomaram forma apenas dois anos antes de sua prematura morte. E é quando começamos a conhecer um pouco as experiências artísticas deste, que seria uma das grandes inspirações igualmente

¹⁰⁰ Tradução minha para: “(...) And these things, coming from Stanislavski, Nemirovich, Tairov, Meyerhold, apparently can be combined. And Vakhtangov did combine them; he brought them together - these extreme and seemingly irreconcilable things - he brought them together... Vakhtangov showed us that everything can be brought together, amalgamated and a new product - very beautiful, very wonderful, very deep, and very light, and very mathematically clever and humanly bright - it can be done.” Palavras atribuídas a Michael Chekhov em uma palestra para atores em Hollywood, registradas em uma gravação em vinil no Bakhrushin State Central Theatre Museum em Moscou.

advinda do teatro russo, que percebemos a contemporaneidade de sua proposta artística. A genialidade com a qual ele, contaminado por seus mestres, propunha o trabalho do ator:

“Junto com Stanislávski, Sulerjítiski e os demais participantes da experiência dos estúdios, (Vakhtangov) aprofunda pontos somente esboçados e propõe desafios e caminhos. Não via os estúdios com os quais trabalhava como escolas tradicionais nas quais se devesse reproduzir uma fórmula bem sucedida, mas como coletivos reunidos por um ideal artístico. (...) Para ele a forma do espetáculo era uma resultante da concretização da ideia da obra por meio do jogo dos atores.”(SCANDOLARA:2006, p.140)

Vakhtangov, conhecido pelo seu extremo senso de disciplina e dedicação, com um perfeccionismo que beirava a obsessão, inicialmente mergulhou no realismo psicológico Stanislavskiano até as últimas consequências. O caráter extremamente detalhista de seu trabalho destacava-o como um encenador sério, que tinha como lema ensaiar até a exaustão. Naquela época Mikhail Chekhov costumava dizer que o Primeiro Estúdio era “uma assembleia de crentes na religião de Stanislávski.”¹⁰¹ O próprio Stanislávski dizia que as duas pessoas que mais conheciam seu ‘sistema’ eram Sulerjítiski e Vakhtangov. O ápice deste pensamento se deu na encenação de *Festa da Paz*, de Hauptmann, em 1913, onde a concepção naturalista sobrepunha-se a tudo e os atores, inteiramente ensimesmados, ignoravam completamente a plateia e “viviam” os personagens, buscando para isso suas memórias afetivas e estados de ânimo. O próprio Stanislávski, ao assistir ao ensaio, criticou o excesso de naturalismo. Neste momento Vakhtangov começou a questionar seu próprio trabalho. Em um processo gradual de experimentações ligadas principalmente a improvisação e cada vez distanciando-se mais da ‘revivência’ e das características de Sulerjítiski, que exigia que “cada espetáculo fosse um catálogo de bons exemplos, um manar de virtudes, uma incitação ao perdão”¹⁰², Vakhtangov começou naturalmente a afastar-se do naturalismo exacerbado.

Neste momento, é importante ressaltar que a improvisação começava a entrar com força nos processos do Estúdio. Na realidade, essa experimentação havia sido sugerida por Gorki, em 1912, em uma carta dirigida a Stanislávski, para os atores do

¹⁰¹ TCHEKHOV, M. apud RIPELLINO:1996, p.195.

¹⁰² RIPELLINO: 1996, p.207.

Primeiro Estúdio. Esta sugestão foi aceita, mas logo descartada, pois o foco estava na montagem de obras já escritas. A ideia do espetáculo improvisado, porém, reverberou nos anseios de Vakhtangov que decidiu utilizar estes tipos de experimentos com seus alunos. Este processo não resultou em espetáculo mas sem dúvida abriu precedentes para ampliar a visão sobre o trabalho pedagógico de formação do ator. Este fator criou um terreno fértil às experimentações e a visão ampliada do encenador em relação às técnicas, “preparou-o” para o que viria a sentir quando viu o espetáculo *A Barraca de Feira*, de autoria do poeta simbolista russo Alexander Blok, dirigido por Meyerhold:

“A partir daí Meyerhold chega ao teatro da “convenção consciente”, onde a rampa é abolida e o palco desce ao nível da orquestra, onde o espectador é considerado, juntamente com o autor, o encenador e o ator, o quarto criador do espetáculo, embora o faça desmistificado, consciente em todo momento de que o ator representa, assim como este não esquece por um só instante que está compondo um quadro no palco e, como o pintor ou o escultor, dispondo plástica e ritmicamente no espaço cênico a sua tela ou as linhas e as massas da corporificação teatral expressiva e significativa.” (GUINSBURG:2001, p.62).

Este rompimento que Meyerhold propunha com a longa tradição dramática mimética abriu possibilidades outras nas concepções teatrais de Vakhtangov. Sua busca por um “tipo de teatro diferente” àquele realista naturalista do TAM, finalmente encontrava inspiração. A proposta do “teatro de convenção” ecoou profundamente em Vakhtangov, que passou não apenas a repetir as experiências Meyerholdianas, mas combiná-las com suas entranhadas concepções advindas de Sulerjitski e Stanislávski, em uma interessante síntese de visões, que sem dúvida reverberam em nosso Teatro Playground.

“Sua segurança inicial nas teorias do “sistema”, sua ansiedade por um teatro limitado a uma edificante resenha de personagens puríssimos, (...) foram esmorecendo gradativamente. Embora fizesse de tudo para afastar as tentações e para apagar as dúvidas, o demônio do teatralismo não cessava de infernizá-lo.” (RIPELLINO: 1996, p.211).

Na busca pelo que poderíamos considerar uma síntese entre os trabalhos de Stanislávski e Meyerhold, Vakhtangov realizou segundas versões de obras que já fizera na maneira “tradicional”, mas que agora buscava encenar ressaltando o lado

“grotesco” e “irreal” dos personagens.¹⁰³ E em 1922 alcançou sua máxima expressão com “A Princesa Turandot” onde resgatava o jogo e a improvisação, buscando instrumentos para cada vez mais teatralizar o teatro. O professor russo Vidmantas Syliunas diria que Vakhtangov passara a valorizar o esteticismo, “a arte transformada e a quebra da vida, uma vida transformada”, e cria figuras cênicas que não existiam na realidade, mas que tinham mais realidade que a própria vida, porque a “condensavam”.¹⁰⁴

Vakhtangov considerava Meyerhold genial, superior a Stanislávski enquanto encenador, mas incapaz de despertar no ator a emoção, o ritmo e a teatralidade necessária. Enquanto que Stanislávski conhecia perfeitamente o ator da “cabeça aos pés, fora e dentro, na mente e no espírito e era absolutamente um mestre nas imagens e nas soluções inesperadas dos personagens.”¹⁰⁵ Em seu famoso diário escrito quando já se encontrava doente, na Casa de Repouso de All Saints, em março de 1921, o visionário Vakhtangov fazia uma dura crítica ao teatro praticado na época, atacando o naturalismo (e conseqüentemente a primeira fase de Stanislávski) em prol da teatralidade:

“Morra o naturalismo no teatro! Oh! Como se poderia encenar Ostróvski, Gogol e Chekhov! Tenho uma vontade louca de levantar-me e de correr e contar isto que me veio à mente. Quero encenar A Gaivota. Teatralmente. Tal como é em Chekhov. (...) Em Chekhov não há lirismo, mas tragédia. Se alguém atira em si mesmo, este ato certamente não é lírico. É banalidade ou heroísmo. A banalidade e o heroísmo não foram jamais lirismos. A banalidade e o heroísmo têm a sua máscara trágica, enquanto que o lirismo tem sido frequentemente banal. Estou cansado.”¹⁰⁶ (BABEL:2011, p.7/10-8/10)

Em suas anotações, Vakhtangov vai ainda mais longe, antevendo os rumos do

¹⁰³ Isto aconteceu claramente na montagem dos espetáculos: *O Milagre de Santo Antônio* de Maeterlinck e *O Pedido de Casamento*, de A. Chekhov.

¹⁰⁴ SILYUNAS: 2004, p. 82.

¹⁰⁵ Trecho retirado das anotações de Vakhtangov encontradas na tese de mestrado *Vakhtangov Em Busca da Teatralidade* de Andréia Elisete Barros Silva (UNICAMP:2008) que foram extraídas de Evgenij B. Vachtangov, *Il sistema e l'eccezione – Taccuini, lettere, diari*. Organização Fausto Malcovati, Itália: Edizioni ETS., 2004, p.330-335.

¹⁰⁶ Tradução minha para: “May naturalism in theatre die! Oh, how one can stage Ostrowsky, Gogol, Chekhov! I now have an urge to get up and run to share what is germinating inside me. I want to stage *The Seagull*. Theatrically. The way Chekhov has it. (...) In Chekhov's plays we find tragedy rather than lyricism. When a man shoots himself, this is not lyricism. This is either an act of triviality or heroism. Neither triviality nor heroism has ever had anything to do with lyricism. Both triviality and heroism have their tragic masks. Lyricism however, has had everything to do with triviality. I am tired.”

teatro russo e realizando a ‘costura’ Stanislávski / Meyerhold no que seria a inspiração e base para gerações de encenadores e pedagogos no ocidente:

“O papel é, antes de tudo, o que faço na obra. Interpretar significa atuar, realizar ações. Não se podem interpretar sentimentos (tristeza, alegria, etc.) nem seu reflexo externo (pranto, riso, etc.). O sentimento cênico é resultado da ação, não pensamos que o sentimento surge depois da ação ou ao final da ação. O sentimento surge durante a ação. O processo da ação é simultâneo ao processo do sentimento” (VAKHTANGOV in SAURA:1997).

Com isso, Vakhtangov antecipava o Método das Ações Físicas de Stanislávski. Mesmo que para ele as ações físicas estivessem ligadas diretamente com o processo no qual o ator percebe o espaço, esta percepção já sugeria o provocar sentimentos, revisitando sensações a partir da ação.

Outro diretor o qual pouco se conhece no ocidente, representou, juntamente com Sulerjinski, forte influência no trabalho de Vakhtangov: Nikolai Demidov¹⁰⁷. Este, juntamente com Sulerjinski e Vakhtangov representava o único professor em quem Stanislávski dizia confiar para aplicar seu método. E é interessante perceber que Demidov não concordava com vários pontos da metodologia Stanislavskiana e talvez por este mesmo espírito contestador tenha sido merecedor de tanto apressamento por parte do mestre. Podemos inclusive ponderar que as revisões propostas por Stanislávski ao final de sua vida, através do método das ações físicas, com certeza tiveram a participação ativa de vários de seus ex-pupilos, dentre eles, notoriamente: Meyerhold, Vakhtangov e Demidov.

Se buscarmos uma base histórica de inspiração para as ideias acerca da relação ator/diretor que desenvolvo nesta tese, sem dúvida a prática de Nikolai Demidov, parece fornecer uma interessante fonte. São apenas pistas, visto que seu

¹⁰⁷ O nome Nikolai Demidov (1884 - 1953) é ainda pouco conhecido na Rússia e praticamente desconhecido no ocidente. Isto devido a razões políticas relacionadas com o monopólio do método Stanislavskiano (sua primeira fase), realizada pelo ditadura de Stalin. Como Demidov discordava de Stanislávski em vários pontos, ele foi mantido no exílio durante grande parte de sua carreira e seu nome começou a ser resgatado na Rússia cerca de cinquenta anos depois da morte de Stalin. Sua obra completa só foi publicada na Rússia na primeira década do século XXI. Vários estudiosos dizem inclusive que sem a herança de Demidov nunca poderemos compreender com profundidade as modificações que ocorreram nas visões de Stanislávski durante os últimos anos de sua vida.

trabalho apenas agora começa a ser descoberto e pesquisado. Porém é importante salientar que suas ideias a respeito de deixar-se levar pelos impulsos para encontrar a organicidade da técnica, alimentaram Vakhtangov e sem dúvida ancoram nossos Playgrounds:

“De acordo com a versão da técnica orgânica de Nikolai Demidov, descrita em seu livro *A Arte de Viver no Palco*: a coragem de se deixar levar livremente através do impulso, ainda sem saber para onde ele o está levando; e a coragem para esperar pelo impulso quando ele ainda não está lá, são as duas condições que sustentam o processo criativo orgânico no ator durante uma performance.”¹⁰⁸ (BABEL:2011, p.17/59-18/59)

Demidov opunha-se a racionalização do ato criador e encontrou em Vakhtangov um aliado. Este, absorvendo a forma de Meyerhold e a essência de Stanislávski começava a propor caminhos de síntese para a vida em cena. Todos realimentando as pesquisas Stanislavskianas que penetravam mais e mais no terreno da ação.

Grotowski, por sua vez, também bebeu diretamente de Vakhtangov¹⁰⁹, inspirando-nos a agir. E contaminou Eugênio Barba, que até hoje reverbera em suas pesquisas o espírito dos grandes mestres.

Poderíamos, portanto, traçar várias teses a partir das constantes contaminações processuais na prática teatral, inevitáveis em tradições pedagógicas construídas através de referências ao longo do tempo. Meu objetivo não é este. O que é importante salientar é o ponto de convergência de todas estas incansáveis incursões no terreno teatral: como detonar a centelha viva de forma e essência? E como o diretor pode sugerir caminhos para que os atores se disponibilizem como criadores? O Teatro Playground é também arena de testes, onde possibilitamos a brincadeira de ser, movidos pela paixão de criadores que vieram antes de nós, adentrando a segunda década do século XXI inspirados pela Vanguarda Russa, de cem anos atrás, mas contaminados entre outros por Lecoq, Gaulier e Viewpoints, cientes do teatro que queremos praticar.

¹⁰⁸ Tradução minha para: “According to Nikolai Demidov’s version of organic technique, as outlined in his book *The Art of Living Onstage*, the courage to freely go with the impulse, not yet knowing where it might lead you, and the courage to wait for the impulse when it is not there - these are the two conditions that sustain the actor’s organic creative process throughout the performance.”

¹⁰⁹ Um dos principais professores de Grotowski na GITIS, em Moscou, foi Yuri Zavadsky, discípulo de Vakhtangov.

3.2.5 A Persona em Jogo em Vassiliev

Finalizando o apanhado de inspirações presentes na elaboração do Teatro Playground, busco no encenador russo Anatoli Vassiliev, também oriundo do GITIS onde foi aluno e professor, uma referência de utilização da ‘base sólida’ para ancorar um processo teatral pedagógico relacionado ao jogo.

No decorrer das diversas fases de sua obra, Vassiliev buscou modelar a individualidade do ator fazendo a ponte desta com a tradição, trazendo a noção do improviso amarrado por ideias e não por situações. Em seu processo, visivelmente inspirado em Meyerhold, a formação do ator se faz em duas direções, consecutivas ou paralelas:

- Aprendizado do alfabeto – tradição, entendimento da base;
- Liberdade do ator de forjar sua própria individualidade.

Para Vassiliev o jogo é a chave que permite fugir do realismo. A arte do ator está no tempo presente. O conceito enquanto operador, materializador de ideias. Os conflitos se dão no jogo entre os atores e não advindos do interior da personagem. O foco da composição não é psicológico ou horizontal, mas está no momento, no jogo.

Vassiliev busca quebrar com estes paradigmas através do foco na **ideia**, na substituição do personagem pela **persona**. Para tanto, ele vai beber em diversas fontes de inspiração, como por exemplo, nas figuras de Platão. Os atores normalmente transformam textos dramáticos em universos de figuras que se agitam, onde o homem está em conflito com os outros homens. Com as figuras de Platão, desprovidas de elementos psicológicos, é muito mais fácil perceber o jogo, numa estrutura quase matemática, lúdica¹¹⁰. Experimenta-se uma estética calcada na pureza e conduzindo em essência à verdade. Para Vassiliev, os textos Platônicos dão a matéria pedagógica para os atores entenderem a relação entre as personas.

Nesta busca pela persona e o foco na ideia, Vassiliev realiza o *étude* modelando a individualidade do ator, fazendo a ponte tradição-individualidade, inspirado no teatro de vanguarda russo, permitindo assim a estrutura da ação. O ator passa a estar no tempo presente em uma perspectiva de atuação mais do que interpretação. Segundo suas próprias palavras: “da vida para o teatro existe uma

¹¹⁰ “No ensino que proponho, sempre começo com os diálogos de Platão. Pois esses textos me permitem transmitir a teoria e a prática das estruturas lúdicas. Esse texto é ideal para isso. Gasto cerca de um ano com esse ensino. Acho que se deva começar daí.” (Trecho da palestra realizada por Vassiliev no SESC Anchieta, em São Paulo, no dia 17 de julho de 2009).

ponte, um arco em céu e não uma linha horizontal”¹¹¹. São exploradas as ideias do texto e o jogo.

Normalmente, a análise do texto parte de duas definições básicas:

- Estruturas psicológicas: onde se parte sempre do acontecimento original e as circunstâncias dadas impulsionam o drama até o final. O ator é sujeito e objeto, ocupando o mesmo espaço do personagem, propulsionado pelo acontecimento original, dentro da situação e desconhecendo o futuro.
- Estrutura lúdica: onde se parte do acontecimento principal e a ação é conceitual, não faz parte das circunstâncias dadas. Esta não está ligada a vida concreta das personagens, mas às ideias de cada personagem. O eixo é o conflito dialético das ideias e não das personagens. O ator é essencialmente um sujeito, não é sujeito e objeto e atua em seu próprio nome, não se esforçando em fazer personagens.

A estrutura lúdica é o ponto de partida de Vassiliev, que acredita ser o acontecimento principal o determinante da essência do conflito, o ponto onde a verdade aparece. Ele analisava e dissecava a obra, buscando encontrar o acontecimento inicial e o principal. E em primeiro lugar, encarregava-se de extrair da obra o que chamava de “segundo argumento”, aquele que permanecia escondido sob o argumento externo. Acreditava que era neste segundo argumento que residia a verdadeira interpretação e que se este não fosse encontrado, estaríamos apenas ilustrando o texto e nunca o interpretando. Para que este segundo argumento fosse encontrado, era necessário delimitar o território da obra, localizando onde começa e onde termina a história. Este começo, Vassiliev considerava iniciar antes mesmo da própria peça, e o que acontecia com um personagem, pressupunha um passado que o influenciaria. Esta situação era o que propunha as circunstâncias que determinavam as tensões entre os personagens, impulsionando-os a atuar. Este era o ‘acontecimento inicial’, de partida, originador dos conflitos, estabelecendo uma atmosfera comum a todos. Outra pergunta chave que exigia igualmente uma resposta clara era de que maneira a obra se concluía. Este final não necessariamente estava na última cena do espetáculo, mas no momento de encontro com o ‘acontecimento principal’, que se definiria como o feito mais importante da obra dramática e consequentemente de maior transcendência na vida do personagem. Este ‘acontecimento principal’ define

¹¹¹ Palestra realizada por Vassiliev no SESC Anchieta, em São Paulo, no dia 17 de julho de 2009.

portanto a essência, a motivação das ações, o ponto chave do conflito. E é este caminho percorrido entre os acontecimentos que permite o desenho do mapa de jogo, construído nas relações e embasado nas motivações.

O ‘Método das Ações Físicas’ interessa Vassiliev enquanto ferramenta para a interpretação, facilitando os movimentos, a gestualidade, etc. Mas para ele este só é um meio e nunca um objetivo. Ele acredita, e aqui encontramos um ponto de relação chave com o ‘Teatro Playground’, que as ações físicas estão relacionadas ao argumento externo, a uma primeira leitura da obra e se utilizadas diretamente como um fim para a cena, não permitirão possibilidades de acesso a outras camadas de expressividade. A importância destas está na motivação de caminhos internos para o ator, de fundamental importância para o estabelecimento das conexões necessárias ao lúdico.

Vassiliev começou a trabalhar com a estrutura do jogo quando percebeu que os dramas realista psicológicos que dirigia propunha aos atores motivações corretas, mas aquilo não funcionava: “Os atores trabalham bem, me obedecem, mas carecem de movimento”¹¹². E este movimento só é possível se este mesmo ator vê seu papel em toda sua integridade, como “se observasse um caminho desde o alto de uma colina”.¹¹³ Para exemplificar este pensamento, ele traça o seguinte esquema:

A: (Acontecimento Inicial) ➔ (Acontecimento Principal)

B: (Acontecimento Inicial) ⬅ (Acontecimento Principal)

Nestas possibilidades de caminho, o do exemplo ‘A’ tem origem no acontecimento inicial e avança até o acontecimento principal. Este seria o caminho da estrutura psicológica. A trajetória inversa, do exemplo ‘B’, corresponde a estrutura do jogo. É este que interessa Vassiliev, o que permitindo que se veja o personagem sob outra perspectiva. Neste, o ator parte do acontecimento principal, o que significa dizer que reconstrói seu trajeto desde o lugar de chegada (perspectiva invertida) vendo as situações e relações com os outros personagens sob uma outra ótica. O conhecimento do futuro abre perspectivas de visão, e a linha narrativa não se constrói mais a partir da relação entre os seres, mas sim da relação entre os conceitos. Os personagens não são mais vítimas das circunstâncias (o que se daria no exemplo ‘A’, onde desconhecem o futuro) mas sim impulsionados por estas, que conhecidas, transformam-se em matéria conceitual, plausível de jogo. Os atores podem, portanto,

¹¹² ANTUAÑO: 1999, P.251

¹¹³ Idem.

transitar por um caminho realizando um experimento com os outros e com tudo mais que habita o universo criado, ‘teatralizando’ as situações.

Este caminho, que começou em 1982 com o espetáculo *Cerceau*, atravessou diversas fases até chegar aos dias atuais, onde ele estabelece a “morte do discurso teatral” e o verbo assume sua forma mais conceitual. Neste ponto Vassiliev realiza o espetáculo *Medeamaterial*, visto por ele como uma síntese de seu trabalho. Neste a atriz, não deixando de percorrer os nós Stanislavskianos, ‘atravessa a vida’ e o faz a partir do mergulho na ideia, na perspectiva invertida, no ataque às palavras, sem a individualidade da personagem.

Nesta jornada Vassiliev armou-se de diversas ferramentas para atingir a expressividade por ele desejada, onde os improvisos são amarrados por ideias e não por situações e o conflito se estabelece como jogo de posições dialéticas determinadas pela estrutura conceitual.

Esta busca pela estruturação dos *études* em prol da cumplicidade entre os atores inseridos em uma organização lúdica aproxima-se da mola mestra na abordagem do *Teatro Playground*. E sugere um caminho que conduz ao trabalho prático a ser realizado após o estabelecimento inicial da ‘base sólida’, que vai permitir a estrutura da ação e as regras de combinação que originarão o espetáculo. Neste, a perspectiva invertida e a consequente multiplicidade dos focos, com a “luz no final do túnel” para onde o ator/persona dirige-se, atravessando os nós da narrativa em direção ao acontecimento principal, é matéria presente na tentativa de construção de um universo lúdico.

As experiências de Vassiliev desde *Cerceau*, com a utilização de regras estruturais de jogo, como o sujeito escondido (3º sujeito) e as sub-ações que permeiam as relações estabelecidas pelos atores, fazem com que a montagem assuma uma forma livre para se desenvolver, favorecendo fissuras e aprofundando os níveis de leitura da obra.

Vassiliev aborda seu trabalho partir de certas premissas:

- Obra como uma parábola, trajetória de ideias;

- Abordagem intelectual do texto versus jogo;
- Objeto concreto versus símbolo.

O termo “subjetivo” não serve para Anatoli Vassiliev. O sujeito não é um campo de subjetividade, mas de ideias. O personagem é colocado no campo filosófico e não psicológico. A psicologia, porém não é eliminada, mas não se apresenta mais como o foco.

Vassiliev divide seu trabalho de montagem em duas etapas separadas:

- Etapa interna – trabalho pedagógico, os *études*, sem *mise-en-scène*, antes do palco.
- Etapa externa – trabalho de encenação, a *mise-en-scène*, o resultado no palco.

Dentre estas duas etapas ocorre inevitavelmente a ruptura. Esta quebra de paradigmas, onde a liberdade de criação dá lugar à forma estabelecida e fixa da encenação, é parte do seu processo pedagógico.

O personagem é vertical, capaz de transcender e ao mesmo tempo revelar o real, sendo o responsável por relacionar visível e invisível. Esta abordagem coloca o processo de ensaio enquanto preparação orgânica de um formato composicional oriundo da combinação entre narrativa, atores e relações. Para o Teatro Playground esta concepção é matéria fundamental na condução do grupo de trabalho. Os atores, colocados na posição de jogadores, são cúmplices no lúdico e verticalmente relacionados às ideias, em contraposição ao psicologismo horizontal de situações. Vassiliev, assim como vários outros diretores contemporâneos, entende e pratica com semelhantes abordagens a ideia da persona que joga, fundamental para estabelecermos o universo Playground que este estudo sugere.

3.3 O Vocabulário de Base - táticas de jogo

O vocabulário de base é composto por construções físicas criadas durante os primeiros Playgrounds. O grupo de trabalho está ciente das regras de jogo estabelecidas para o processo. A ‘base sólida’ começa a ser formada a partir deste coletivo de esculturas (estatuárias) e sequências (frases de movimento), imersas na noção de sintonia de grupo que praticamos simultaneamente nos exercícios descritos no capítulo anterior.

Os seguintes exercícios, propostos durante os Playgrounds, são matéria fundamental para a criação dos elementos que estruturam nosso Teatro Playground:

🌀 O Exercício dos Cinco Pontos

Os atores escolhem cinco esculturas corporais (estatuárias) que realizarão em cinco pontos do espaço. O tema das esculturas é definido pelo diretor. Em cada um dos pontos, fazem uma escultura. Os atores permanecem em cada escultura por no máximo 5 segundos, depois partem para o próximo ponto e próxima escultura;

As próximas regras são ditas durante o Playground de acordo com o desenvolvimento deste. Uma nova regra só é estabelecida quando a precedente for realizada satisfatoriamente por todo o grupo:

- Atores vão definindo cada vez melhor suas esculturas. Precisão em cada parte do corpo, até que as 5 esculturas sejam repetidas sempre da mesma forma;
- A trajetória entre um ponto e outro é livre;
- Atores começam a perceber uns aos outros;
- As esculturas são feitas como ação ou reação à escultura de um outro ator;
- Relações começam a se estabelecer, sempre se mantendo as posições dos pontos e as esculturas.

Uma maneira bastante interessante de finalizar este exercício é transformando-o no:

🌀 Exercício da Vítima

Relações estão estabelecidas a partir do Exercício dos Cinco Pontos. Pede-se então que na continuação deste, todos comecem a buscar cumplicidade com seus colegas atores com o objetivo de escolherem, em comum acordo, um dentre eles para jogar o papel de ‘vítima’¹¹⁴. Quando todos sentem que a decisão foi efetuada apontam ao mesmo tempo para este, que assume-se como ‘o escolhido’. A dinâmica é quebrada, não se obedece mais as regras dos Cinco Pontos e o grupo divide-se em dois: de um lado a ‘vítima’ e de outro ‘o resto do grupo’. Este, como em um bloco coeso (um coro), torna-se um só organismo e age sobre a vítima, que se transformou no outro organismo. Eles nunca se tocam, jogam um com o outro em ação e reação. Até o momento em que o grande grupo (no comando do diretor) forma duas colunas, de mãos dadas e a ‘vítima’ se joga sobre seus braços, sendo ‘abduzida’ pelo grupo. Origina-se então apenas um ‘grande organismo’ vagando pelo espaço, até que no

¹¹⁴ Interessante observar que quando realizo este exercício fora do Brasil normalmente tenho que mudar a nomenclatura, pois a palavra ‘vítima’ (*victim*), principalmente em inglês, traz em si um peso e um status de inferioridade muito grande. Nestas ocasiões, a nomenclatura ‘o escolhido’ (*the chosen one*) funciona muito melhor.

comando, os atores voltam aos seus cinco pontos, transformados pela experiência, e o exercício termina.

O Exercício dos Três Pontos¹¹⁵

Neste momento os atores já conhecem a matéria prima da encenação, seja esta um texto literário igualmente imerso no processo para sob a batuta do dramaturgo vir a transformar-se em material dramático, seja a peça de teatro que intenciona-se montar. Eles estão começando a se familiarizar com a obra, reúnem referências e alimentam-se de primeiras impressões e reverberações pessoais, já possuindo ideias imagísticas para suas esculturas.

Cada ator escolhe três esculturas corporais (estatuárias) para realizar. Estas devem relacionar-se diretamente com a primeira impressão causada pela obra. As esculturas podem ser inspiradas diretamente no personagem que cada ator estará jogando durante o processo, ou criadas a partir de referências mais amplas, advindas da obra como um todo. Esta decisão será do ator, podendo ser direcionada pelo diretor se este desejar aproveitar esta fase do processo para experimentar diferentes possibilidades de escalação do elenco. Pede-se que as três esculturas sejam independentes e de preferência bem diferentes umas das outras. Como trabalharemos a repetição, é recomendável que as esculturas não demandem um esforço físico muito grande, pois neste caso não buscamos a exaustão ‘a la Grotowski’¹¹⁶ mas o domínio da repetição enquanto automatização formal do movimento. Os atores são agrupados em grupos de três. Cada um recebe um número: 1, 2 e 3. Os atores de número 1 começam o exercício. Eles devem estabelecer três pontos fixos no espaço, nos quais realizarão, sempre na mesma ordem, suas três esculturas. Estabelecerão, portanto, o traçado de um triângulo, enquanto se movimentam. A escultura deve durar no máximo 5 segundos em cada ponto. E a cada ponto o ator deverá emitir um som específico, que será sempre o mesmo, relacionado a escultura e ao ponto. Neste

¹¹⁵ Esta proposta de exercício baseia-se em procedimentos que eram realizados por Sergei Isayev em suas aulas práticas de direção na GITIS e são inspirados pela prática de Meyerhold e seus discípulos.

¹¹⁶ De acordo com Luis Otávio Burnier, criador do Grupo LUME de Teatro, e com base nas pesquisas de Grotowski, o estado de esgotamento, provocado pelo trabalho de exaustão física, proporciona um corpo mais disponível e uma mente esvaziada: “Uma vez ultrapassada esta fase (do esgotamento físico), ele (o ator) estará em condições de reencontrar um novo fluxo energético, uma organicidade rítmica própria a seu corpo e à sua pessoa, diminuindo o lapso de tempo entre o impulso e ação. Trata-se, portanto, de deixar os impulsos tomarem corpo. Se eles existem em seu interior, devem agora, ser dinamizados, a fim de assumirem uma forma que modele o corpo e seus movimentos para estabelecer um novo tipo de comunicação (...).” (BURNIER, p.85:2009).

momento a maneira de se deslocar de um ponto para outro é livre. Cada ator de número 2 espera até o de número 1 de seu grupo definir bem seu circuito e suas esculturas e então começa. A regra é que sempre quando o de número 1 estiver no seu segundo ponto, o de número 2 deve estar no seu primeiro. Isto é a única coisa que sempre deve coincidir, também para o de número 3: o momento do primeiro ponto deve ser o mesmo do segundo ponto do ator que veio antes. No caso, cada ator de número 3 deve, portanto, começar o primeiro ponto quando o ator de número 2 de seu grupo estiver no segundo. A repetição continua até que a dinâmica se estabeleça. Pode-se começar a experimentar com texto, as trajetórias entre os pontos podem ser exploradas, os olhares e relações entre os atores, seguros na forma, podem aprofundar sensações sutis e conexões orgânicas. As esculturas criadas servirão para a criação das ‘frases de movimento’ segunda etapa da elaboração da ‘base sólida’.

O grupo está elaborando seu vocabulário físico. A dinâmica dos 3 pontos permite o estabelecimento rápido de relações, mantém a sintonia do grupo e abre possibilidades de desenvolvimento das fases seguintes.

“As raízes vivas de um espetáculo não são um texto literário, uma história a ser contada ou minhas intenções de diretor, mas uma qualidade particular das ações físicas e vocais do ator: presença, *bios* cênico, organicidade, persuasão sedutora, corpo-em-vida.” (BARBA:2010, p.59).

O Círculo Coreográfico

Variações deste exercício são bastante utilizadas na composição rápida de coreografias e neste caso servirá para a criação de mais um vocabulário com possibilidades de utilização no processo.

Os atores formam um círculo. Um vai para o meio e inspirado por motivações sonoras: música, som, texto, dependendo das intenções do diretor, cria um movimento simples¹¹⁷, que passa a repetir com precisão. Todo o círculo imita o movimento. O ator gira, mostrando seu movimento para todos, checando se todos repetem seu movimento com perfeição. Quando o ator julgar estarem todos repetindo o movimento exatamente como ele o criou, escolhe alguém para trocar de lugar. Realiza o contato visual e troca de lugar com outro ator que passa a ocupar o centro do

¹¹⁷ Por movimento simples, refiro-me a uma pequena sequência, de curta duração, de fluência cíclica, que como um passo de dança (mas não necessariamente relacionado à dança propriamente dita) tenha movimentos claros e precisos.

círculo. Este continua no movimento e fluidamente passa a transformá-lo, chegando a seu próprio movimento, completamente diferente do anterior. Como o primeiro ator, define bem sua pequena sequência, sendo seguido por todos. Checa se todos realizam seu movimento com maestria e igualmente, após contato visual, troca de lugar com um terceiro ator. O jogo continua com cada ator que entra no círculo acumulando os movimentos dos que lhe precedem. No final teremos uma coreografia composta de tantas pequenas sequências quantos forem os atores presente no círculo. Se o grupo for muito grande, a sugestão é dividir em mais de um círculo. Uma sequência coreográfica boa para utilização enquanto vocabulário de movimento possui no máximo 10 movimentos diferentes. Se o grupo for muito pequeno, também pode-se solicitar que cada integrante entre mais de uma vez no círculo. Esta coreografia resultante do exercício, será mais um dos componentes de ‘Base Sólida’ a ser utilizada no processo.

Quando a ‘coreografia’ está pronta, em alguns casos pode ser interessante transformar os movimentos realizados nesta em ações físicas, contextualizando-os. Isto fornece uma outra qualidade viva a estes movimentos e pode facilitar futuras conexões e relações durante o processo. Os movimentos não são modificados (talvez em alguns casos levemente adaptados), mas o que os torna ação física é a intenção concreta com o qual eles são executados, inserindo-os em um contexto¹¹⁸.

O Círculo Coreográfico com Texto¹¹⁹

O grupo forma um círculo e um ator coloca-se no meio deste. Os atores no círculo começam a coreografia, ininterruptamente, enquanto o que está no meio diz seu texto para os atores do círculo. Em uma das variações, apenas um dos atores está no meio do círculo e os outros que por ventura participarem de sua cena, respondem ao texto permanecendo no círculo, sem parar de realizar a coreografia. O objetivo do ator que está no meio dando seu texto é escolher um dos atores do círculo para trocar de lugar com ele. Os atores do círculo têm por objetivo seduzir o ator do meio para que este os escolha. Assim que um ator do círculo é escolhido este troca de lugar com o do meio e o jogo continua. A outra variação coloca todos os atores que participam da cena (este caso só é possível com grandes elencos), dizendo o texto para os do

¹¹⁸ Vide capítulo 3.2.3 - A Ação Stanislavskiana (p.74).

¹¹⁹ Vide capítulo 4.3 O texto em Jogo (p.105).

círculo e mantendo o mesmo jogo de só escolher alguém para trocar de lugar se este alguém realmente o ‘seduzir’.

As Frases de Movimento

Após o criação das esculturas, estas serão utilizadas na elaboração de nossos *études*¹²⁰, que chamamos de ‘frases de movimento’:

Cada ator apresenta suas três esculturas para o grupo. Estas recebem um nome e em cada uma localizamos o que chamamos de ‘gatilho’. O ‘gatilho’ é o ponto no corpo onde nasce o movimento, um ponto interno de conscientização que estabelece a origem dos vetores do movimento que desenham a escultura no espaço. A escolha do ‘gatilho’ é bastante pessoal e serve para organizar rapidamente, de forma consciente, os procedimentos físicos necessários para que a escultura estatuária se estabeleça, recheada de presença. Este não se relaciona com tensão ou força, mas com fluidos internos de energia originados em determinado ponto do corpo, que poderá ser revisitado e ativando a escultura quantas vezes for necessário. A denominação das esculturas também é bastante pessoal e servirá para que possamos identifica-las facilmente em utilizações futuras deste vocabulário. Aos atores é então solicitado o estabelecimento de uma ordem de movimentos que englobe as três esculturas, transformando-as em uma sequência. O ‘gatilho’¹²¹ servirá como impulso físico sugerindo movimentos fluidos de composição para unindo as esculturas, criar a ‘frase de movimento’, elemento de vocabulário individual a ser utilizado como ‘Base Sólida’ no processo.

3.4 A Prática da Base Sólida - as habilidades táticas

Inspirado por exercícios e procedimentos oriundos principalmente dos autores citados anteriormente, estabeleci algumas rotinas práticas de trabalho sugerindo dinâmicas de ensaio para esta fase do Teatro Playground. Estes exercícios, relatados no capítulo anterior, já foram executados inúmeras vezes com atores profissionais e

¹²⁰ Vide capítulo 3.2.1 - A Estatuária Meyerholdiana (p.62).

¹²¹ Sem dúvida o ‘gatilho’ tem relação com a ‘subpartitura’ de Eugenio Barba: “A subpartitura é um apoio interno, um pilar escondido que o ator esboça para si e que não tenta representar. Não deve ser confundido com o significado que a partitura vai assumir para quem a observa. Sem a subpartitura, aquilo que o ator apresenta não é mais a criação de uma corrente subjetiva de reações, uma linha orgânica guiada por uma coerência interna, mas gesticulação, movimentos e deslocamentos casuais.” (BARBA:2010. p.65).

em formação e a reverberação destes em processos específicos de trabalho está relatada no capítulo 5 - Reflexões de Processo¹²².

A base sólida só existe para que possamos ter elementos concretos que possibilitarão a passagem fluida por estados psicofísicos em direção ao que veremos sobre o palco. A repetição de formas acaba por criar um vocabulário interno, porto seguro para ancorarmos fisicamente as relações humanas mais profundas.

O Teatro Playground a partir dos exercícios descritos anteriormente, cria portanto três elementos físicos que servem como a ‘Base Sólida’:

- Estatuária: construída com o ‘Exercício dos Três Pontos’, servirá não somente com ponto de partida para a elaboração da ‘Frase de Movimento’, mas também como mais um elemento plausível de utilização no processo.¹²³

Evandro Soldatelli em três estatuárias.
Ensaio do espetáculo “A Mulher do Padeiro”

- Frase de Movimento: é o *étude*, a partitura a qual o ator terá como ferramenta para embasar seus movimentos no processo rumo ao estabelecimento de conexões físicas orgânicas que originarão as relações em cena;
- Coreografia: um ‘porto seguro’ conjunto. Um jogo coletivo de cumplicidade que pode vir a ser utilizado a qualquer momento no

¹²² Vide página 117.

¹²³ Sugestões de utilização da ‘estatuária’ na improvisação concreta de cenas, podem ser encontradas no capítulo 5 - Análises de Processos e no Apêndice I.1 - Diário de Ensaio.

processo, seja para interromper uma improvisação que não está levando a nenhum lugar ou para simplesmente colocar um grupo em um mesmo ‘espírito’, cortando impulsos psicologizantes que por ventura possam estar desviando o ator do jogo.

Já no início do século XX, Meyerhold (ele mais uma vez) descrevia muito bem sua descrença aos ‘estados de alma’ da primeira fase de Stanislávski e exaltava o que costumo chamar de ‘estados de ator’. Provocando no ator/criador o que ele chamou de ‘pontos de excitabilidade’ que o colocarão em estado de jogo, fisicamente ativo, pronto à construção artística:

“Construir sobre uma base psicológica o edifício teatral é como edificar uma casa sobre a areia: ela desabarà inevitavelmente. Na realidade, todo estado psicológico está condicionado por certos processos fisiológicos. Ao encontrar a solução correta do seu estado físico, o ator chegará a uma situação através da qual surgirá nela essa “excitabilidade” que constitui a essência de seu jogo, que contagia os espectadores e que os faz participar desse jogo. É a partir de toda uma série de situações ou de estados físicos que nascem esses “pontos de excitabilidade” e que só depois se tingirão deste ou daquele sentimento.”
(MEYERHOLD in CAVALIERE:1996 , p. 110)

A Base Sólida, portanto, representará a segurança necessária ao diretor e conseqüentemente ao ator de avançar pelas conexões que se farão em relação ao material dramático pretendido. É importante ressaltar, porém, que as ‘estatuárias’, material chave para a criação desta base, são construídas a partir de escolhas dos atores e mesmo que relacionadas com o universo cênico que começa a se descortinar, têm características bastante pessoais. Não se pode frear o ímpeto do ator e muitas vezes ele poderá partir de ideias corporais bastante óbvias. Principalmente se estivermos lidando com iniciantes, a escassez de referências muito provavelmente trará uma limitação de vocabulário físico. O diretor então se pergunta: a base sólida construída a partir da estatuária plástica não facilita o acesso a estereótipos e formas óbvias, limitando o aprofundamento do ator?

Faço minhas as palavras de Anne Bogart, que reflete sobre o estereótipo e seu uso no teatro:

“Agrada-me que a etimologia de estereótipo se refira a solidez. Essas formas sólidas, imagens e até preconceitos herdados podem ser penetrados e incorporados, lembrados e despertados novamente. Se pensarmos em um estereótipo como tridimensional, como um continente, não é estimulante interagir com formas substanciais na arte hiperefêmera do teatro? “Atear fogo” nos estereótipos herdados não é uma ação muito clara e específica em um campo que é tão relacionado com o lembrar? A tarefa fica de repente muito concreta, muito definida. Um estereótipo é um continente de memória. Se estes continentes culturalmente transferidos são penetrados, aquecidos e despertados, talvez possam, no calor da interação, recuperar o acesso às mensagens, significados e histórias originais que eles incorporam. Talvez possamos parar de tentar ser tão inovadores e originais; em vez disso, nosso dever é receber a tradição e utilizar os continentes que herdamos, preenchendo-os com nosso próprio alerta. As fronteiras desses continentes, seus limites, podem ampliar a experiência de neles penetrar.” (BOGART:2011, p.99).

Não estamos verdadeiramente interessados no resultado plástico das estatuárias e frases de movimento que serão utilizadas para ancorar o processo de elaboração do material cênico. Com a Base Sólida buscamos a verdadeira entrega a um fluxo orgânico pessoal e intransferível que permitirá ao ator o contato com bases de trabalho concretas que lhe servirão de ‘porto seguro’. O tempo que o ator pode perder pensando no que fazer ou simplesmente deixando-se levar pelo texto ou improvisações vazias é preenchido pelo corpo em movimento. A confiança em um terreno físico como apoio no momento da criação libera sensibilidades e legítimos voos. O vocabulário de base é utilizado como tática de jogo, o ator deixa-se levar pela fluidez de uma sequência física pré-estabelecida a fim de obter a necessária segurança para que não se perca no racional, permitindo-se a real abertura para si e para o outro, fundamental na criação de condições verdadeiras de percepção do estado de jogo.

Contudo, a Base Sólida não deve ser encarada como uma ferramenta constante e imutável onde tudo o que é feito em processo deva estar ancorado em estatuárias e frases de movimento. Ela é mais um dispositivo para colocar o ator em ‘estado de’, uma possibilidade motivadora de criação. Um estado de permitir-se a segurança física para visitar percepções e relações que no decorrer do processo vão tomando corpo e forma. Nada no Teatro Playground é imutável ou estanque e teremos a Base sólida

para construir e desconstruir a partir dela. Mesmo que ao final do processo o ator mal perceba os gatilhos que tanto o afetava, eles serviram para, no mínimo, coloca-lo em movimento consciente. O ator necessita estar consciente do ato para que possa revivencia-lo a cada nova apresentação. O ‘aqui/agora’ do estado de jogo, quando começa a ser construído, carece de uma base concreta para que nossa brincadeira não se perca em momentos, mas se solidifique a partir de algo que pode ser palpável e facilmente acessado - os brinquedos do parque.

Workshop Teatro Playground
Universidade Federal de Pelotas (UFPel): 2013.

4. A Colagem

Os Ideogramas de Jogo

4.1 Um recomeço - a linha de chegada

“Em sânscrito existe uma palavra, *lila*, que significa ‘jogo’, ‘brincadeira’. Mais rica de sentido do que as palavras correspondentes em nossa língua, ela significa brincadeira divina, o jogo da criação, destruição e recriação, o dobrar e desdobrar do cosmos. *Lila*, profunda liberdade, é ao mesmo tempo a delícia e o prazer do momento presente e a brincadeira de Deus. Significa também amor”. (NACHMANOVITCH, 1993, p.13)

O grupo sabe que tem um objetivo comum: o resultado cênico. Nossa meta neste processo é realizar um percurso onde etapas de criação se sucedam com a fluidez da ‘*lila*’: “a delícia e o prazer do momento”. O que acompanha o desenvolver processual nesta proposta de trabalho é o perceber-se no momento presente, sujeito ativo em constante movimento de recomeço. Talvez este seja o entendimento pretendido pelo Teatro Playground: encontrar a brincadeira, o jogo que permitirá a criação. E atravessado por este não repetir fórmulas, mas recriar estados, percepções, ações e relações para recomeçar a cada nova experiência cênica.

Buscamos a sintonia, que na prática provoca o entendimento do grupo de como estar (e ser) em conjunto (*ensemble*). Criamos juntos elementos estruturantes que nos indicam um porto seguro, uma base sólida que como uma rede de segurança baliza possibilidades de salto. Agora precisamos combinar estes elementos na forma de um resultado cênico. Seja qual for o objetivo do grupo, aqui começa o momento quando improvisações ancoradas em sequências e partituras, relacionando-se através do jogo, precisarão ser fixadas e organizadas enquanto material teatral. Um resultado para ser reencontrado tantas vezes quantas forem necessárias, tantas quantas forem as sessões frente a uma plateia. Organicamente em estado de jogo, ativamente amparado por uma base física concreta, consciente e imerso na responsabilidade de criador e criatura, o ator começa a perceber os caminhos organizacionais do seu ofício. Objetiva-se a montagem do quebra cabeças, do qual ele vislumbra as peças que precisarão ser combinadas, levando-o ao espetáculo.

Este processo aproxima-se do processo de montagem do cinema, principalmente a partir das reflexões de Eisenstein, a quem se falarmos de montagem cinematográfica, sem dúvida precisamos recorrer:

“Os primeiros diretores (de cinema) conscientes consideravam a montagem uma forma descritiva em que se colocam planos particulares, um após o outro, como blocos de construção. O movimento dentro desses planos-blocos de construção, e o consequente comprimento das partes componentes era considerado ritmo. Um conceito totalmente falso! Isto significa a definição de um determinado objeto apenas em relação à natureza de seu rumo externo. (...) Em minha opinião, porém, a montagem é uma ideia que nasce da colisão de planos independentes - planos até opostos um ao outro: o princípio dramático.” (EISENSTEIN: 2002, p.52)

Se levarmos este raciocínio ao teatro, a concretude do acontecimento vivo sobre o palco, enquadrada pela forma com a qual organizamos visualmente o material, transcende a narrativa criando um ‘ser’ (como fotograma) plausível de diferentes combinações. A consciência destes elementos cênicos, organizados em blocos pensados também como ‘planos’, podem abrir uma interessante perspectiva ao diretor. Se considerar as cenas em processo de montagem não necessariamente obedecendo a ordem narrativa do texto, mas independentes, o diretor tem liberdade de mover o material cênico em criação com muito mais facilidade. É claro que se estamos trabalhando com um texto dramático, sua organização narrativa em cenas por si só já indica um caminho organizacional significativo para o material cênico. E muito provavelmente este acabará sendo disposto de acordo com a vontade do autor. Porém, enquanto peças lúdicas em nosso Playground, é importante que tenhamos as variadas possibilidades de montagem para livremente versarmos sobre a criação, provocando inesperadas maneiras de enfoque, não se atendo a pré-requisitos circunstanciais. E na maneira como as cenas são organizadas, o que é mais importante para o espectador? Como orquestrar movimentos em enquadramentos que não se darão pela limitação espacial da área visível, mas pelo direcionamento de focos de atenção no material cênico proposto? Ou ainda, jogando com possibilidades plásticas de iluminação (focos e áreas de luz), cenário (o que esconde e o que revela), figurinos (o que é estranho e o que é familiar) e espaços cênicos, como percebemos a percepção do espectador? Não será imbuído de um espírito manipulador que o olho do diretor

orienta o olho do espectador, mas da noção de que o palco é gerador de impressões concretas e abstratas, visuais e sensoriais, pessoais e impessoais. E em última instância é a maneira como organizamos (colamos) o material cênico que proporcionará o acontecimento (encontro) artístico.

O simples fato de combinar e recombinar momentos de processo até que nos satisfaçamos com o resultado alcançado faz com que a colagem transcenda sua função primeira de junção de momentos para na verdade recriar momentos. Utilizo o subtítulo ‘ideogramas de jogo’ por acreditar que muito mais que uma recombinação de partes coladas, estaremos dando origens a novas partes, completas em si mesmas. Um ideograma pode ser considerado como: “Sinal que exprime a ideia e não os sons da palavra que exprime esta ideia”¹²⁴. Transpondo para o nosso exemplo, os sons seriam as ações e relações na cena e a palavra o resultado sobre o palco. Nossa colagem não pressupõe palavras que se originem apenas da combinação destes sons, mas sim de ideias que se ligam verticalmente ao jogo¹²⁵. Portanto, a colagem origina ideogramas de jogos, que serão resultantes das combinações de estruturas lúdicas descobertas no Playground.

Cabe ressaltar a relação entre os dispositivos de combinação de estruturas de jogo e as tendências contemporâneas de desconstrução da unidade aristotélica, como aponta Renato Cohen:

“O novo paradigma contemporâneo estabelece, na cena e na teatralização, a passagem de modelos de unidade efeitos à lógica aristotélica de ações dramáticas e às atualizações do século XIX propostas por Richard Wagner (na totalização pela *Gesamtkunstwerk*), Gordon Craig e Stanislávski (propondo unificação na presença do ator) ao modelo de justaposição, característico da modernidade e acelerado pelas novas tecnologias do contemporâneo, em que operacionaliza-se o fragmento, a emissão múltipla, o texto ideográfico em procedimentos de *collage*, montagem e mediação.” (COHEN:2004, p.XXV)

O Teatro Playground não pretende adentrar o terreno da construção (ou desconstrução) dramatúrgica apesar de propiciar procedimentos que poderiam ser utilizados com este intuito¹²⁶. O que me interessa aqui é a percepção de possíveis

¹²⁴ Dicionário Online de Português: <http://www.dicio.com.br/ideograma/>

¹²⁵ Aqui encontramos relação com o processo de Vassiliev e seu foco na ideia e não na situação. Vide capítulo 3.2.5 - A Persona em Jogo em Vassiliev (p.86).

¹²⁶ Vide página 111.

ferramentas de combinação de etapas processuais tratadas como unidades independentes e que não necessariamente precedem de causa ou ocasionam efeitos. Abrem-se assim possibilidades livres no que diz respeito a manipulação e combinação das cenas em processo, onde a coerência se dará através das ideias e não das situações¹²⁷

O fato da colagem brincar com possibilidades de combinação de cenas, suscita a pergunta: O fato de por vezes não se levar em conta a ordem cronológica de cenas em uma obra realista, por exemplo, não tornaria os personagens rasos por não carregarem em si a evolução construtiva psicológica de uma curva dramática? O Teatro Playground não pressupõe psicologismo. Obviamente o personagem realista é atravessado por conflitos psicológicos, mas estes não dependem de subtextos de ator, transpostos de um momento ao outro de acordo com sua trajetória na obra. É a persona que joga, dialogando apenas com o momento presente, que para o ator independe do que terá acontecido na cena anterior, mesmo que esta seja origem de um fluxo de ideias que costura a narrativa. Por isso, o ator que joga Herculano de “Toda Nudez Será Castigada”, de Nelson Rodrigues,¹²⁸ pode confrontar o filho Serginho na famosa cena do ‘talco nos pés’¹²⁹, mesmo sem estar vindo da cena em que é escorraçado do bordel por Geni, por quem já está completamente apaixonado. Neste caso, o que permite ao ator o estado necessário para jogar o personagem Herculano naquele momento da história, não é a construção psicológica de subtextos da personagem em relação a Geni, mas o fato concreto do jogo que este estabelece com Serginho.

Harold Guskin, treinador de atores em Hollywood, trabalhando quase que exclusivamente com astros de cinema, coloca alguns pensamentos a este respeito em seu livro “Como Parar de Atuar” (o próprio título já é sugestivo). Apesar de focado no treinamento do ator para a câmera, que apresenta profundas diferenças do treinamento do ator para o palco, Guskin tem uma interessante opinião a respeito do subtexto:

“Quando o ator e eu estamos explorando juntos o texto, digo-lhe para literalmente tirar as falas. A maioria dos atores não acredita no que a

¹²⁷ Vassiliev mais uma vez - vide página 87.

¹²⁸ Vide capítulo: 5.1 - O Primeiro Playground Profissional - *Toda Nudez Será Castigada* (p.117).

¹²⁹ Ato II, cena I. O personagem Herculano acabou de passar sua primeira noite de amor com a prostituta Geni e regozija de alegria colocando talco nos pés, ato que é censurado pelo filho Serginho, em um ataque moralista extremo, considerado o fato do pai estar cuidando da aparência uma afronta a memória da esposa morta.

personagem está falando. Imediatamente eles procuram um subtexto, o que eles pensam que a personagem está realmente falando, embaixo da superfície da frase. Acho que as personagens geralmente dizem exatamente o que falam, assim como na vida. E, como na vida, as palavras podem carregar um subtexto, que vai ressoar por si mesmo, se eu disser exatamente o que quero falar. Mas se eu tentar atuar o subtexto, vou explicar demais, afastando o personagem da plateia.” (GUSKIN: 2012 p.44).

Harold Guskin utiliza muito a técnica que ele chama de “tirar as falas” e que consiste em ler as falas da personagem no roteiro e depois repeti-las, em voz alta, para o companheiro de cena, uma a uma, seguindo um fluxo de respiração. A descontextualização rítmica das falas que saem como blocos de pensamento não necessariamente conectados, permite novos sentidos e inesperadas nuances ao texto. O ator não lida necessariamente com reverberações cumulativas de sentido, mas é livre para brincar com palavras. No Playground, a persona, estando em relação (ao outro, à situação, ao acontecimento, ao que executa e vive) joga no momento presente. E se não trabalhamos com subtexto de personagem, o pensamento ocupa-se do aqui e agora, em blocos plausíveis de variadas combinações. A colagem é mais uma etapa no parque de diversões do ator e do diretor, permitindo instigantes e surpreendentes jornadas.

4.2 O texto em Jogo - Histórias para boi não dormir

No Teatro Playground não realizamos ensaios de mesa ou análise de texto. Acredito que uma análise aprofundada do texto, realizado com o ator, antes de colocá-lo vivo em cena, o afasta do frescor do acontecimento. O estado de ‘aqui/agora’, já comentado anteriormente¹³⁰, não pressupõe a preconcepção de significados profundos descobertos em análises intelectuais. Acredito que quanto mais desarmado de desdobramentos psicológicos e reflexões analíticas, mais o ator poderá se permitir o mergulho no desconhecido e a descoberta do texto a partir de outras fontes de percepção. É claro que cada ator possui sua própria maneira de trabalhar com um texto e deve em sua formação ter o conhecimento da análise, podendo sempre valer-se desta como mais uma garantia de entendimento necessário à criação de seu universo de trabalho. O Teatro Playground, porém, não pressupõe uma análise conjunta realizada pelo diretor com os atores. Se surgirem questões a este respeito, com atores

¹³⁰ Vide capítulo 2.1 - Um Começo (p.20).

buscando entender suas tarefas a partir do aprofundamento de questões analíticas de texto, caberá ao diretor o balizamento de regras reposicionando o ator a considerar seu trabalho como algo em processo de descoberta. Algo que nos permitimos desconhecer e que naturalmente descobriremos (ou não) em processo. Somente no decorrer do processo e a partir deste, inevitavelmente, nos permitiremos a elucubração.

Certamente o diretor realiza sua lição de casa, analisando o material a ser trabalhado, percebendo camadas, visualizando primeiras possibilidades e buscando referências para alimentar seus estímulos para a condução do processo. Esta leitura/análise também servirá para a coleta de materiais relacionados ao universo que se quer explorar, auxiliando na elaboração das dinâmicas de Playground que serão utilizadas. As referências pesquisadas pelo diretor, sejam elas estéticas ou poéticas, estarão relacionadas com sua ideia de concepção do espetáculo e servirão na elaboração e escolha dos procedimentos que fomentarão o jogo.

Em seu livro, Harold Guskin faz uma contundente provocação:

“A análise enfraquece o ator (...) Os atores não são bons em análise, apesar de a maioria dos bons atores ser muito inteligente. A análise tem que ser deixada para os acadêmicos e críticos. Atores sabem sobre sentimentos, imaginação e improvisação. Eles são bons em se transformar em outras pessoas. Sua intuição é o seu talento. Quanto mais eles confiam em sua intuição, mais inesperada e inspiradora fica sua performance. E aí que eles nos surpreendem.” (GUSKIN: 2012 p.2).

É claro que se considerarmos a análise, terreno apenas para acadêmicos e críticos, estaremos reduzindo quase ingenuamente a importância desta. Também o diretor tem sua parcela de acadêmico e crítico, quando coloca-se nestas funções para cumprir seu ofício. E o ator, mesmo que evite, terá momentos de análise quando solitário memoriza suas falas, entende o que diz, tem seus primeiros vislumbres de um universo e exercita técnicas de acordo com seu *background*. O que é importante no Teatro Playground, porém, é não utilizarmos tempo de ensaio para sentados ao redor de uma mesa discutirmos as intenções do autor ou inflexões de diálogos. Nem tampouco subtextos ou psicologia de relações e personagens. O ator será convidado a mergulhar no precipício a partir da relação e do jogo e nunca de percepções intelectualmente elaboradas a partir da obra.

O texto, contudo, será para o diretor fonte fundamental de pistas a cerca dos procedimentos a serem adotados e do jogo a ser sugerido durante o processo. Particularmente, costumo partir do método Stanilavskiano de Análise Ativa e dividir o texto em blocos de ação. Estas, agrupadas enquanto tarefas para os atores, não necessariamente servirão de mote para as improvisações que se farão em torno das cenas, mas principalmente de pistas para descoberta dos jogos que se relacionam com a atmosfera pretendida. O Playground fornece condições para que os atores, imersos nesta atmosfera, se entreguem a variadas relações que os coloquem não somente ‘em ação’, mas principalmente ‘em jogo’. O generalizante termo ‘atmosfera’ é aqui utilizado pois engloba vários aspectos. Não falo de uma estética específica onde o jogo estabelecer-se-á plasticamente em cena (mesmo que isso por ventura possa acontecer e na minha experiência tenha acontecido com bastante frequência¹³¹), mas de uma proposta de ambiente (Playground), alimentado de motivações que, aos moldes de uma atmosfera, formariam a camada de proteção que permitisse vida às efêmeras criaturas criadoras do cênico.

Assim como o texto é concretamente utilizado enquanto gerador óbvio e inevitável de sensações e conceitos, a narrativa que dele emana, em última análise, é o que mais nos interessa. Queremos contar uma história e sobre o palco o diretor é o responsável por orquestrar condições para que isto possa acontecer. Mesmo o teatro atual não possuindo mais a concepção logocêntrica do passado, onde o texto convertia-se no elemento primário da encenação, sempre que o utilizarmos em uma cena este será elemento concreto de informação. No Playground o texto não é o elemento principal, mas mais um elemento, sem valoração de importância em relação a todos os outros (visuais, sonoros, sensitivos, referenciais...). Será a utilização viva deste, em jogo, o que construirá sua importância.

Patrice Pavis aponta a dialética do texto e da cena, colocando que “das duas uma: ou a cena procura dar e redizer o texto; ou cava um fosso entre ela e ele, o critica ou o relativiza por uma visualização que não o redobra.”¹³² Ambas utilizações do texto na encenação são plausíveis de utilização no Teatro Playground para a partir do jogo encontrar os meandros de um espetáculo teatral. A primeira delas, talvez com algum resquício inevitável de logocentrismo, ainda muito visto no teatro, pessoalmente não me interessa muito enquanto diretor/criador. Apesar de que

¹³¹ Vide Capítulo V - Reflexões de Processos (p.117).

¹³² PAVIS: 2005, p.407.

reconheço que a encenação a serviço do texto, no sentido de criar condições para que este simplesmente apareça em cena, também pode ter suas vantagens quando contraposto à banalização que podem resultar de experimentos cênicos onde não se percebe o valor real de um texto. Porém, interessa-me muito mais o conflito que se pode estabelecer entre texto e cena. A encenação liberta do papel de simplesmente apresentar um texto, podendo dialogar com este, questioná-lo, confrontá-lo visual e poeticamente, abrindo possibilidades criativas. O perigo aqui é nos perdermos nestas possibilidades, relegando ao texto o papel de coadjuvante e sem um fundamento concreto, fazendo da pirotecnia vazia o carro chefe de um espetáculo.

Sobre esta fricção que acredito saudável na relação entre texto e cena, Bernard Dort coloca:

“Talvez nosso prazer no teatro tenha a ver precisamente com ver inserir um texto, por definição alheio ao tempo e ao espaço, no momento passageiro e na era delimitada do espetáculo. Assim, a representação teatral não seria o local de uma unidade reencontrada, mas aquela de uma tensão, nunca apaziguada, entre o eterno e o passageiro, entre o universal e o particular, entre o abstrato e o concreto, entre o texto e a cena. Ela não realiza mais ou menos um texto: ela o critica, o força, o interroga. Ela se confronta com ele e o confronta com ela. Ela é não um acordo e sim um combate.” (DORT in PAVIS:2005, p.407).

E interessa-nos o combate, fricções que abram camadas de leitura oferecendo ao espectador algo mais do que a comunicação simples e direta da obra. Interessa-me a recriação, reconstruções de significado a serviço de ideias coerentes ao momento do acontecimento cênico. O Teatro Playground não se presta a reconstrução de peças de museu, ou mostras literárias. E mesmo que trabalhemos em prol de um texto, também estaremos trabalhando em prol de ideias, relações, imagens e percepções: concepção.

O Teatro Playground utiliza o texto de duas maneiras:

- Enquanto material dramático, fonte da qual poderemos extrair elementos de motivação do jogo relacionados com a narrativa, gênero, estilo, fábula, relações, etc. Aqui o objetivo é colocarmos uma história em cena e portanto nos apropriamos das palavras enquanto pistas concretas de formação/criação do universo lúdico.
- Enquanto material não-dramático, onde a materialidade do texto não pressupõe significados concretos, mas é utilizada livremente como

mais um elemento motivacional de jogo. Aqui não estamos interessados nos desdobramentos e conflitos da narrativa ou em traduzir em palavras as relações que construirão a história, mas sim na utilização do texto, incluindo o simples som das palavras, enquanto ferramenta de descoberta de sentidos e sensações.

Esta segunda utilização normalmente acontece durante o estágio inicial de processo. Ao ator é solicitado que memorize suas linhas fora do ambiente de trabalho, como tarefa de casa. Este texto deve ser memorizado de forma branca¹³³, sem perdermo-nos em coerências ou significados, apenas com possibilidades de ser repetido livremente, sem amarrações de sentido ou intenção. Uma forma interessante de fazê-lo orgânico, sem forma pré-concebida (desengessado), é colocando-o em jogo físico:

O Texto Brincado

Exercício muito utilizado por Philippe Gaulier, proposto para trabalhar o texto de uma forma independente de seu significado, experimentando diferentes maneiras de abordagem, sempre partindo do físico. Este jogo ele realizava em três etapas:

- Bolinhas: duplas jogam livremente uma bolinha, lançando-a um para o outro das mais diversas formas, tentando não dificultar a tarefa do companheiro e ao mesmo tempo não tornar o movimento mecânico. A dupla explora diversas posturas corporais, dinâmicas e velocidades nestes lançamentos. O texto é falado enquanto o exercício é realizado, aproveitando do jogo para experimentar livremente maneiras de fala e diálogo;
- Copo: duplas frente a frente, encarando-se, com um copo plástico entre as testas. O objetivo é deslocar-se pelo espaço, sem deixar cair o copo e evitando que este faça barulho, experimentando possibilidades do texto desperto por esta situação física;
- Tapa na Mão: novamente duplas frente a frente, agora realizando o jogo infantil de bater na mão do colega. Um tem as mãos no ar, paralelas, com as palmas viradas para baixo. O outro, na mesma

¹³³ A forma ‘branca’ é comumente considerada como aquela em que o texto é memorizado sem nenhuma intenção aparente, fechado em seu próprio significado, sem necessariamente depender das circunstâncias da obra. É claro que esta é uma tentativa hipotética, já que a não intenção já apresenta-se como uma intenção. Então o que se tenta, na verdade, é uma forma de texto o menos compromissada possível com estados e relações, maleável a construções em processo .

posição tem as palmas viradas para cima, colocando suas mãos poucos centímetros baixo das mãos do colega. O objetivo é o que tem as mãos em baixo, bater nas costas das mãos do outro. Este outro tenta tirar a mão a tempo de não receber o tapa. Se conseguir, trocam as posições das mãos e quem batia passa a ser batido. O texto é dito durante todo o tempo.

Assim como estes, inúmeros exercícios similares podem ser propostos. O objetivo é sempre desafiar corporalmente o ator a desconectar-se do texto. Além de permitir uma memorização sem vícios e livremente aberta às mais variadas experimentações que depois serão sugeridas nos Playgrounds, este tipo de exercício faz com que o ator experimente maneiras de falar o texto fora de suas zonas de conforto¹³⁴. Surpreendente perceber as inevitáveis relações que se criam quando atores brincam livremente com seus textos. Mesmo que neste momento não se tenha o foco no significado, as associações são inevitáveis. Buscamos pistas de como palavras e frases, fora do contexto, podem fluir por camadas outras de significado, gerando um importante material de referência para utilização em fases mais avançadas do processo.

Quando o ator já domina o texto e o está utilizando também no Playground, pouco a pouco começamos a descortinar a história. A obra, a partir da análise do diretor e coleta de informações, forneceu material para criação dos dispositivos que colocarão o texto em jogo. A etapa de colagem realiza a costura de relações, balizadas pelo texto, na forma com a qual o diretor deseja se relacionar com este, partindo do jogo enquanto mote para a criação cênica.

O texto informa, mas não forma ou conceitua. O diretor tem liberdade para encontrar suas próprias maneiras de formalizar o jogo e os conceitos virão como consequência do universo estabelecido, sem um rigidez logocêntrica, maleável de acordo com as vontades e possibilidades experimentadas. E aberto às mais variadas concepções.

Em minhas experiências práticas, trabalhei mais de uma vez com textos de Nelson Rodrigues¹³⁵. A pesquisa a cerca das diversas fases do autor, suas

¹³⁴ A desconexão ação/texto, também pode ser encontrada em exercícios como: 'Círculo Coreográfico com Texto' - pag.95 e o 'Prisão e Guardas (narrativa)' - pág.49, além de ser percebida no 'Exercício dos Três Pontos' - pág.93.

¹³⁵ Vide capítulo 5 - Reflexões de Processo (p.117).

características marcantes, os estudos críticos e até mesmo psicanalíticos¹³⁶ que já foram feitos sobre suas obras, me forneceram um importante material de referência para a criação. Isto porém não influenciou diretamente no meu trabalho com os atores. O ponto de partida sempre foi a concretude do material cênico em criação. Todas as referências importadas da pesquisa paralela agregaram-se naturalmente ao processo, sem contudo direcioná-lo. Aqui a opção mais uma vez é pelo simples: o que o texto nos diz e não o que ele poderia nos dizer. O que ele nos diz é o que importa, pois o que ele poderia nos dizer, sem primeiro mergulharmos em processo, não precisamos saber.

E se não trabalharmos com um texto pré-definido? Uma metodologia processual baseada no jogo como combustível para o acontecimento cênico, sem dúvida fornece elementos que poderiam ser direcionados à criação dramatúrgica. Em alguns workshops realizados com alunos, não parti de um texto fechado, mas de possibilidades dramatúrgicas advindas de ideias, literatura não-dramática, poemas, improvisações circunstanciais, etc. Apesar de originarem apenas resultados *in process*, como era o objetivo, foram momentos ricos em desdobramentos de novas possibilidades de jogos. Abre-se aqui, portanto, um terreno fértil para a experimentação dos procedimentos descritos nesta tese. O ator em estado de jogo¹³⁷ busca diretamente algo ‘vivo’, algo que ‘acontece’, que é mais próximo da vida real do que da simulação dela. Neste sentido pode-se dizer que assume um caráter ‘performativo’ e como tal, agente produtor de sentido, atravessado pelo jogo, ciente do poder criador do ‘aqui/agora’, sem dúvida favorecendo experiências dramatúrgicas.

O diretor e pesquisador Antônio Araújo, em seu artigo “A Encenação Performativa”, fornece uma interessante consideração na conceituação deste termo, que poderia ser facilmente transposta para a atmosfera reinante em nossos Playgrounds:

“(a encenação performativa) procurará se deixar atravessar por sentidos, por linhas de força, por heterogeneidades materiais, discursivas e de linguagem. Ao invés da “produção de sentido”, busca-se, como na performance, a “produção de presença”, ao invés da “organização simbólica”, da “homogeneização dos materiais” ou da amarração de um sentido, emergem

¹³⁶ Principalmente as obras de Carmine Martuscello e Sábato Magaldi.

¹³⁷ Vide capítulo 2.4 - O Estado de Jogo (p.35).

“pedaços de sentido”, possibilidades tateantes de significação, postas em movimento e em contato, por ação do diretor.” (ARAÚJO: 2008, p.257).

Justamente por meio destes dispositivos embrenhar-se em um processo, onde a o ator é também criador parece algo totalmente possível e desafiador. Profissionalmente, o mais próximo que cheguei desta prática foi no processo de montagem do espetáculo “A Mulher do Padeiro”¹³⁸, portanto não entro especificamente no campo da criação de dramaturgia como possibilidade intrínseca do Teatro Playground. Mas certamente isso poderia vir ser um prato cheio para uma outra pesquisa.

4.3 O Jogo em Cena e a Cena em Jogo - para além dos brinquedos do parque

Como já mencionei anteriormente, o amálgama que permite a colagem de momentos em nosso Playground é o jogo. Em estado de jogo buscamos solidificar relações, aprofundando-as organicamente para nos permitir a recriação (ou ‘recreação’) viva. Este é um momento de escolha, quando nossas ‘frases de movimento’¹³⁹ continuando a cumprir a função de porto seguro, passam a ser diluídas cada vez mais em jogos selecionados para organizar as relações de cena. Dependendo do objetivo proposto pelo diretor em relação ao material cênico pretendido, o Teatro Playground elenca os jogos que embasarão cada uma das cenas trabalhadas. Estes poderão até ter como origem uma análise ativa Stanislavskiana¹⁴⁰, se o intuito for a montagem de um texto dramático, ou mesmo uma experimentação a cerca das relações imediatas que se estabelecem na cena, ou o resgate de jogos infantis¹⁴¹ que pertençam ao *background* do grupo. Dependerá do diretor, com o auxílio dos atores em estado criativo, a sugestão destes jogos.

Em seu livro “Experimental Theatre”, James Evans, lembra o discurso feito por Meyerhold a seus atores no primeiro ensaio da produção de três peças de um ato, escritas por Tchekhov: “O Pedido de Casamento”, “A Festividade” e “O Urso”:

“Duas coisas são essenciais na produção de uma peça, como eu frequentemente lhes digo. Primeiro, devemos achar o pensamento do autor;

¹³⁸ Vide página 128.

¹³⁹ Vide capítulo: 3.3 O Vocabulário de Base (p.91).

¹⁴⁰ Vide capítulo: 3.2.3 A Ação Stanislavskiana (p.71).

¹⁴¹ Vários destes jogos são sugeridos no decorrer do capítulo 2 - A Sintonia (p.41) e no Apêndice (p.142).

então devemos revelar este pensamento de uma forma teatral. Esta forma eu chamo de *jeu de théâtre* e é ao redor desta que construímos a performance... Nesta produção usarei a técnica tradicional de *vaudeville* como o *jeu*. Deixem eu explicar como será. Nestas três peças de Tchekhov eu descobri trinta e oito momentos nos quais os personagens ou desmaiam, dizem que vão desmaiar, ficam pálidos, tem palpitações, ou pedem um copo d'água - então vou pegar esta ideia do desmaio e usar como o leitmotiv da performance. Tudo contribuirá para o *jeu*" (MEYERHOLD in EVANS: 1989, p.21)¹⁴².

Os desmaios Tchekhovianos que Meyerhold encontrou para inspirar o jogo presente nas cenas, nos dão uma pista de como podemos simplesmente optar por um ação física recorrente para a partir desta gerar relações. E neste caso, Meyerhold utilizou a linguagem de *vaudeville* como dispositivo cênico para gerar o jogo, demonstrando mais uma vez as infinitas possibilidades as quais o diretor pode utilizar-se para colocando os atores 'em estado de jogo', estabelecer o Playground criativo.

Em meus processos de ensaio costumo optar por jogos o mais simples e diretos possíveis, de onde possamos partir. Algumas vezes estes jogos naturalmente transformam-se em marcas que serão transpostas quase que integralmente para a cena. Em outros (talvez na maioria dos casos), eles vão sendo reduzidos e absorvidos pela cena e continuam ali apenas como combustível de fluxo vivo de presença.

Um exemplo: as primeiras falas de "Perdoa-me Por Me Traíres", de Nelson Rodrigues, apontam o diálogo entre duas meninas adolescentes no qual uma tenta convencer a outra a acompanhá-la ao bordel, para assim como ela, se prostituir. São duas meninas, uma exercendo pressão sobre a outra, para que esta perca o medo do tio dominador e entre no 'mundo adulto'. Uma perseguindo a outra, tentando cerca-la de argumentos, até que ao final a convence. Quando montei a cena com os alunos ingleses da Universidade de Essex, sugeri o jogo infantil de pega-pega. Começamos com várias meninas (Glorinhas) correndo pelo espaço, enquanto uma delas (Nair) deveria pegar uma por uma e levar para a prisão. As que não estivessem presas

¹⁴² Tradução minha para: "Two things are essential for a play's production, as I have often told you. First, we must find the thought of the author; then we must reveal that thought in a theatrical form I call a *jeu de theatre* and around it I shall build the performance... In this production I am going to use the technique of the traditional vaudeville as the *jeu*. Let me explain what it is to be. In these three plays of Chekhov I have found that there are thirty-eight times when characters either faint, say they are going to faint, turn pale, clutch their hearts, or call for a glass of water - so I am going to take this idea of fainting and use it as a sort of leitmotif for the performance. Everything will contribute to this *jeu*".

podiam liberar as que já estavam na prisão. Diferentes estratégias eram experimentadas e o texto explorado livremente por todas. Ao final, com a Glorinha que faria a cena já na prisão, Nair, combinando suas ‘Frases de Movimento’, começava uma nova brincadeira, desta vez com um barbante, jogando ‘cama de gato’ com Glorinha e experimentando o texto no qual conta que está grávida. Na peça de Nelson Rodrigues as duas cenas não são uma após a outra (a cena da conversa sobre o Bordel é a cena 1 e a da revelação da gravidez é a cena 5, na divisão realizada¹⁴³), mas a dinâmica do jogo, no momento da colagem, sugeriu a união destes textos em uma fluidez de brincadeira e isso foi bastante importante para que as atrizes encontrassem nuances de personagens e estabelecessem uma relação viva para a cena. No desenvolver dos Playgrounds, várias outras cenas (e jogos) foram intercalados, outras atrizes experimentadas neste mesmo papel até chegarmos na montagem final, que fluiu de acordo com a ordem de cena estabelecida pelo texto de Nelson Rodrigues. O resultado manteve a brincadeira do pega-pega como uma espécie de prólogo do espetáculo, introduzindo a primeira cena. E a ‘cama de gato’ também permaneceu na marca final da cena 5 (O Pacto de Morte).

Quando em 2009 dirigi “Noite de Reis”, de Shakespeare, com alunos da Escola de Teatro Globe-SP, em São Paulo, optamos pela temática ‘anos 80’ para ambientar a montagem. Tudo acontecia em uma grande festa, onde o bobo Feste fazia as vezes de DJ. O jogo estabelecido neste caso já aparecia fortemente ancorado em uma característica que delineava a proposta cênica: a festa dançante. Optamos por mostrar o naufrágio inicial na forma de uma massa humana que víamos através de uma janela, dançando enlouquecidamente no clímax da ‘balada oitentista’ (o mar revolto), servindo de base para os personagens de Cesário e Viola que se destacavam sobre a multidão, em uma energia completamente diferente desta, lutando para sair da claustrofóbica situação, até que sem forças eram dragados por esta (naufragavam). O jogo inicial estava em dançar uma coreografia (a coreografia que havíamos criado como uma de nossas bases sólidas¹⁴⁴), mantendo sempre dois atores em um plano mais alto. Em processo, a coreografia foi sendo lapidada para que o grupo dançante realmente lembrasse um mar revolto. Os atores que jogavam em níveis diferentes passaram a ser os que fariam Cesário e Viola e a cena naturalmente transformou-se no prólogo do espetáculo.

¹⁴³ Vide Apêndice I.1 As Divisões de Cena (p.159).

¹⁴⁴ Vide página 94.

Em outro exemplo, a montagem de “As Três Irmãs” de Tchekhov, também com alunos do Globe-SP, o jogo sugerido para a cena entre Irina e o Barão Tusenbach (Ato IV) foi de equilíbrio. Irina começava o jogo da cena equilibrando-se sobre cubos de madeira, colocados um próximo ao outro. Em determinado momento o jogo era Tusenbach passar a manipular estes cubos, traçando o caminho de Irina, cada vez mais difícil, até conseguir fazê-la se desequilibrar. Este é o momento de resignação de Irina que está decidida a casar com o Barão, mesmo sem amá-lo, abandonando seus sonhos. E esta será a última cena de Tusenbach que logo em seguida será morto em duelo, literalmente tirando a última base de apoio de Irina. O equilíbrio precário sobre os cubos, somado a decisão inevitável de continuar a jornada sobre eles, dava a atriz mecanismos de percepção de seu momento na cena, contribuindo para coloca-la em um estado de jogo que acessava o momento da personagem. O ator, brincando de traçar caminhos para a atriz sabia que ao final teria que derrubá-la. O jogo criado por eles evoluiu em processo até o momento em que os cubos foram retirados, ações pouco a pouco internalizadas e numa Tchekhoviana mesa de chá a cena transcorreu quase sem movimentos aparentes. Apenas com a tempestade interior provocada em processo, que deixou resquícios e a cada vez aparecia novamente, em impulsos, olhares, maneiras de falar, cumplicidades e matéria humana viva, em jogo.

Uma das questões levantadas aqui é até que ponto os jogos propostos pelo Teatro Playground não direcionam as marcas do espetáculo a uma estética específica, formalmente uma estética de jogos, já que muitas vezes estes acabam por serem transpostos diretamente para a cena? Mais uma vez não temos resposta. Isto dependerá exclusivamente de vontades do diretor e do grupo que tem a liberdade de transformar os jogos livremente a partir dos acontecimentos e relações sugeridos pelo texto/narrativa. Assim poderemos, como no exemplo anterior, partirmos do jogo de cubos e equilíbrio realizados por Tusenbach e Irina em “As Três Irmãs”, até chegarmos a estes em uma mesa de chá, mantendo impulsos do jogo mas realizando ações completamente outras. Estes impulsos de jogo¹⁴⁵ funcionam como os impulsos de ações físicas, descritos por Grotowski com a diferença de que não nascem de um corpo disponível para aquela ação específica, mas de um jogo que tornou este corpo disponível para aquela ação física:

¹⁴⁵ Estes impulsos de jogo tem relação com o ‘gatilho’, abordado no capítulo 3.3 O Vocabulário de Base (p.96).

“Antes de uma pequena ação física, existe um impulso. É aí que reside o segredo de algo que é muito difícil de aferrar, porque o impulso é uma reação que tem início dentro do corpo e que só é visível quando já se tornou uma pequena ação. O impulso é tão complexo que não é possível dizer que pertença somente a esfera corporal” (RICHARDS: 2012, p.108)

Assim como em Grotowski, “quando trabalhamos sobre impulsos, tudo fica enraizado no corpo”¹⁴⁶, sendo que no Teatro Playground estas raízes surgem de sementes descobertas pelo jogo. E movemo-nos em ações físicas que não são consequência somente de uma análise ativa (se nos basearmos em Stanislávski) mas de impulsos concretos de jogo, descobertos em processo.

Luciane Coccaro e Roberta Savian em “A Cantora Careca”: 2007.

¹⁴⁶ RICHARDS: 2012, p.109.

5. Reflexões de Processo

Alguns jogos que já jogamos

Neste capítulo, selecionei quatro exemplos de utilização do Teatro Playground na direção de espetáculos. Busco refletir acerca da reverberação destes procedimentos nos ensaios, os desdobramentos da proposta, a resposta por parte dos atores e até que ponto a trajetória realizada direcionou uma estética e/ou poética comum. O fato de analisar um processo a partir do ponto de vista interno a este (como diretor), coloca-me em uma posição inevitavelmente tendenciosa, pois não provoca o distanciamento necessário à reflexão mais profunda, somente possível na impessoalidade. Tenho isto em vista quando busco olhar para o processo da forma mais impessoal possível, o que talvez seja mais fácil na análise de trabalhos mais antigos, como *Toda Nudez Será Castigada*, de 2001, e *Mamãe Foi Pro Alaska (True West)* de 2006.

O fato de serem todos trabalhos bastante distintos, apesar de trazerem características estilísticas comuns relativas as minhas preferências enquanto diretor, colabora para expandir possibilidades de utilização do Teatro Playground. O foco desta tese em uma sugestão de processo de ensaio plausível de utilização no treinamento de atores e diretores, acrescenta o caráter pedagógico à proposta. As reflexões acontecerão, portanto, dentro da premissa pessoal e didática de erros e acertos, na construção de um caminho vivo em busca do resultado cênico.

5.1 O Primeiro Playground Profissional - *Toda Nudez Será Castigada*

Em 2001, recém chegado de Londres onde realizei o mestrado sobre técnicas variadas de direção, já tinha as bases do processo que gostaria de experimentar com atores na montagem de um espetáculo teatral.

A escolha por Nelson Rodrigues vinha de longa data e o texto *Toda Nudez Será Castigada* era um desejo pessoal de mergulhar em um processo utilizando motivações dramatúrgicas pelas quais eu tinha enorme apresso. O grande entusiasmo que me causava a vontade de colocar em prática algumas ideias de processo que experimentara durante o mestrado, me motivou a procurar um elenco de atores experientes que junto comigo mergulhassem na proposta. Em rápidas reuniões preparatórias não lemos o texto, apenas procurei deixar clara a ideia central que moveria a experiência: o mergulho no Playground. Admito que naquele momento eu

mesmo não fazia ideia de como funcionaria na prática, com atores profissionais, a montagem de um texto dramático completo utilizando procedimentos os quais eu havia experimentado apenas com alunos atores (a maioria deles estrangeiros) na direção de cenas curtas. Acredito que movidos pela curiosidade e pelo instigante apelo de explorar o universo Rodrigueano de uma forma que não era usual para nenhum deles, todos os atores convidados aceitaram o desafio. Em abril de 2001, com o patrocínio da Prefeitura de Porto Alegre, começamos os ensaios.

Os procedimentos utilizados durante a montagem deste espetáculo serviram de base para a formatação das linhas processuais contidas nesta tese. Pela primeira vez a ideia da construção do Playground para encenar um espetáculo de teatro profissional estava sendo utilizada. O grupo passou por exercícios variados de construção de *ensemble*¹⁴⁷, alguns deles sugeridos pelos próprios atores, que se revezavam na condução do aquecimento. Neste processo o carro chefe na construção da Base Sólida¹⁴⁸ foi o exercício dos Três Pontos¹⁴⁹, rapidamente absorvido pelo grupo que ancorado nas Frases de Movimento¹⁵⁰ percebeu muito rápido a proposta lúdica do Playground.

Os momentos movediços que apareciam neste começo de processo, ainda sem antecedentes, se relacionavam com questões de ordem prática. Havia o temor de que o estado improvisacional de jogo tivesse que em algum momento ser interrompido para começarem as mecânicas marcações de cena. Isto quebraria a fluidez das etapas do Teatro Playground, negando sua principal prerrogativa. Os atores, mergulhados em Playgrounds sucessivos, mesmo que cada vez mais afinados e descobrindo relações e possibilidades de cenas, ainda permaneciam na forma. Foi então que a etapa da Colagem¹⁵¹ foi aos poucos sendo introduzida, com momentos intencionalmente mecânicos como preparação de regras a serem ‘postas em jogo’. O Playground foi deixando de ser somente um laboratório de experimentações improvisacionais (característica que acompanhou os primeiros ensaios) e passou a ser considerado muito mais como um dispositivo para ‘aquecer’ a cena, colocando-a, através do jogo, em condições orgânicas de existência. Esta primeira experiência começou a demonstrar a eficácia de uma filosofia processual que utiliza uma base física sólida

¹⁴⁷ Vide capítulo 2.3 - O Ensemble (p.30).

¹⁴⁸ Vide capítulo 3.4 - A Prática da Base Sólida (p.96).

¹⁴⁹ Vide página 93.

¹⁵⁰ Vide página 96.

¹⁵¹ Vide capítulo 4. A Colagem (p.101).

para ancorar relações cênicas disponibilizadas através de motivações de jogo. A divisão do texto em blocos de eventos sugeriu os jogos para cada uma das cenas. E um pouco mais a frente no processo, esquemas físicos e conjuntos de ações oriundas destes jogos eram transformadas e trabalhadas separadamente, com a precisão artesanal, para que se tornassem regras dentro do ambiente Playground. Percebi que as regras aplicadas nos Playgrounds não poderiam ser apenas comandos verbais, mas também conjuntos estruturais de ação e relação que encontrados durante as improvisações eram reconhecidos e praticados ‘friamente’ durante os aquecimentos, para então serem ‘aquecidos’ no Playground. Isto evitou a não-fluidez no processo, pois as quebras passaram a ser também parte da estruturação dos ensaios e era a constante presença do momento Playground que garantia a fluidez orgânica das etapas de ensaio. Percebemos a impossibilidade prática de esperar que as marcações surgissem naturalmente em processo, mas com os atores conscientes do estado de jogo não tivemos problemas em utilizar parte do ensaio para esquematizá-las, sabendo que depois estas seriam postas à prova no Playground. Isto serviu também para testar a eficácia dos achados cênicos que no ‘aqui/agora’ do universo Playground eram plausíveis inclusive de modificação, permitindo a descoberta de camadas e nuances, até que chegássemos às soluções definitivas.

Porém ainda havia uma pergunta crucial que até o momento ainda não tem uma resposta definitiva: a estrutura lúdica proposta pelo momento Playground contamina esteticamente o espetáculo? Até que ponto o Teatro Playground pode ser utilizado na realização de propostas cênicas diversas? Quanto a estrutura de jogos influencia na poética resultante?

O espetáculo *Toda Nudez Será Castigada*, até por ser a primeira experiência neste sentido, não respondeu estas questões. Este resultado cênico, analisado hoje, mais de dez anos após sua estreia, depois de dezenas de outras experiências, sem dúvida poderia ser considerado como o mais contaminado esteticamente pela estrutura proposta no processo. O exercício dos Três Pontos foi transposto quase que integralmente para o palco e transformou-se em uma cena que em sua dinâmica introduzia os personagens, como uma coreografia. O próprio mecanismo de redução das Frases de Movimento resultou diretamente na primeira cena entre os personagens Geni e Patrício, criando uma marcação cênica quase como uma cópia fiel de um dos exercícios de base utilizados no Playground. Isto resultou muito bem no espetáculo, mas não garantia que o Teatro Playground poderia ser eficaz em montagens diversas.

Além de uma concepção de direção diretamente relacionada com as características estéticas e poéticas do Playground, tínhamos uma outra grande vantagem durante este processo: o espaço de ensaio também seria o espaço destinado a apresentação do espetáculo (o Teatro Estúdio). Certamente este detalhe permitia um apropriar-se do espaço de uma forma altamente produtiva para a construção das cenas¹⁵². O espetáculo seria apresentado em um teatro que outrora servira como um estúdio de televisão, como uma caixa preta onde haviam mantido o fundo infinito e duas enormes portas de ambos os lados. Os Playgrounds desde o início puderam acontecer neste teatro, o que fez com que o espaço cênico fosse um dos principais elementos motivacionais de processo. O fato da área cênica possuir mais largura do que profundidade e ao invés de coxia utilizarmos duas enormes portas para permitir a entrada e saída de atores e cenografia colaborou muito para a criação de dinâmicas próprias que vieram a ser naturalmente transformadas em marcações finais. O espetáculo estabeleceu forças vetoriais transversais, paralelas a plateia. Esta foi colocada em uma arquibancada, em relação frontal (e um pouco superior, devido a altura) à cena. E realmente os Playgrounds se sucederam a cada ensaio até que chegássemos no último: o próprio espetáculo. Certamente o fato de desenvolvermos o processo todo em um mesmo espaço colaborou para o sucesso da empreitada. Neste momento eu também estava descobrindo minhas preferências estéticas enquanto diretor e elas sem dúvida também estavam sendo atravessadas diretamente pelo mecanismo proposto. Como o Teatro Playground funcionaria em condições diversas ou sob outras óticas e concepções de direção? Os trabalhos que desenvolvi nos treze anos que me separam hoje desta experiência, buscam responder, pelo menos em parte, esta importante questão.

Foram várias temporadas no Teatro Estúdio muito bem sucedidas em relação a público e crítica. Também devido a reduzida capacidade do teatro (70 lugares), em muitos destes períodos chegávamos a fazer duas sessões do espetáculo em um mesmo dia, sempre com casa lotada. Até que por uma questão financeira e de tentativa de maior visibilidade, decidimos encarar uma temporada em um teatro maior, convencional, italiano: Teatro Renascença, com 284 lugares.¹⁵³ O espetáculo funcionou muito bem em um palco italiano convencional e a partir daí manteve esta

¹⁵² Vide página 53.

¹⁵³ No Apêndice I.4 - Registro em vídeo do espetáculo, estão os links para imagens do espetáculo no Teatro Estúdio e no Teatro Renascença (p.185).

configuração durante os três anos em que realizamos temporadas e viagens em turnê por várias cidades do Brasil. Mas sem dúvida não era o mesmo espetáculo que estreou no Teatro Estúdio. Faltava uma energia específica de apropriação espacial que existia no espaço original. Além do fato de perdermos a intimidade público/plateia, nos teatros convencionais não tínhamos o fundo infinito e as portas laterais enormes que abriam e fechavam dispensando coxias, particularidades da caixa preta em nosso teatro de origem. O *Toda Nudez Será Castigada* mantinha muito de suas características, mas não era mais resultado natural de um último Playground processual. Até porque a transposição para o palco convencional foi absolutamente técnica. E aí com certeza houve uma grande ruptura. Olhando este momento sob um perspectiva atual, percebo que faltaram Playgrounds de ajuste ao novo espaço. Como os que realizaríamos muitas vezes depois, em outros processos, quando saímos de salas de ensaio para ocupar palcos ou realizamos temporadas em espaços muito diferentes daqueles para o qual os espetáculos haviam sido concebidos. Contudo, o espetáculo permaneceu vivo e pulsante durante mais de cem apresentações em vários teatros e temporadas. E em janeiro de 2003, realizamos as últimas apresentações, no Theatro São Pedro, em Porto Alegre, para um público de 700 espectadores por sessão. O *gran finale* foi sem dúvida muito distante do que poderíamos imaginar em nossos Playgrounds no Teatro Estúdio. E apesar do contínuo apressado de público e crítica, o espetáculo grandiloquente do Theatro São Pedro, assim como foi no Teatro da Paz em Belém, não mais trazia a mesma força cênica que consequência natural de processo, tínhamos conseguido estabelecer frente aos nossos 70 espectadores nas temporadas iniciais. Hoje, se eu tivesse que abandonar as condições iniciais de realização do espetáculo, provavelmente o faria tentando manter ao máximo as características originais de criação. O que significaria manter a plateia menor e mais próxima, encontrar maneiras de utilizar portas laterais ao invés das convencionais coxias, construir um fundo infinito, etc. Ou então, se não houvesse escolha, tentaria realizar alguns Playgrounds para encontrar novas maneiras de aproveitamento do espaço e da energia do lugar, não apenas reeditando soluções sem uma real preocupação de manter características vitais. Talvez esta seja uma visão romântica do Teatro Playground e do processo teatral em si, desvinculada de necessidades de mercado e concessões que sabemos necessárias para que se consiga manter um espetáculo em atividade. Mas ainda assim, as rupturas que o Teatro Playground visa amenizar também deveriam ser observadas após a estreia do espetáculo e durante as mudanças

impostas em sua carreira. Mesmo que usualmente e por força mercadológica o diretor considere seu trabalho pronto no dia da estreia, continuo, enquanto diretor, apegado a obra que gestamos juntos. E isto se mantém durante toda sua efêmera existência.

5.2 O Playground em Sam Shepard - *Mamãe Foi Pro Alasca (True West)*

Após algumas outras experiências utilizando o Teatro Playground com alunos e atores profissionais, em 2006 dirigi *True West (Oeste Verdadeiro)* de Sam Shepard, no espetáculo que chamamos de *Mamãe Foi Pro Alasca*. Importante refletir sobre essa experiência pois diferente de *Toda Nudez Será Castigada*, aqui o processo aconteceu quase que inteiramente em sala de ensaio, local diverso daquele onde aconteceria o espetáculo. O elenco era também bastante eclético, com dois atores (Carlos Cunha que fazia o produtor Saul e Arlete Cunha, a Mãe) oriundos de experiências teatrais bastante convencionais e que a primeira vista poderiam apresentar alguma resistência aos mecanismos que seriam propostos. Talvez com uma certa dose de permissividade começamos os ensaios com a leitura do texto. Como já deixei claro no decorrer desta tese¹⁵⁴, considero a leitura conjunta do texto um tempo de ensaio perdido. Alguns diretores dizem utilizar esta etapa inclusive para pela primeira vez ouvir a voz dos atores nas falas dos personagens, ou ter uma primeira percepção de como estes reagem em uma leitura inicial. A ‘leitura branca’ que em alguns processos estende-se por dias a fio, na verdade nunca será totalmente ‘branca’. Esta definição de uma leitura sem interpretação é por princípio inexequível, pois a própria tentativa da ‘neutralidade’ já se apresenta como possibilidade de leitura e portanto já traz um sentido em si. Isso quando as leituras não vão ainda mais longe e alimentam os infundáveis ‘ensaios de mesa’ em que atores e diretor debatem sentidos, racionalizando intenções e se afastando cada vez mais da matéria viva em ação. Mesmo assim, até por uma certa insegurança a respeito do processo e baseado em uma expectativa que deste o início senti por parte dos atores mais velhos, nosso processo começou com a cansativa leitura de mesa. Realmente serviu para que por entre bocejos eu percebesse que nunca mais gostaria de propor esta prática em meus ensaios. Felizmente, antes que comessem as discussões analíticas, entramos realmente em sala de ensaio, em ação. Primeiramente propus vários exercícios de Sintonia e alguns deles foram adaptados às condições físicas do ator que faria o

¹⁵⁴ Vide capítulo: 4.4 O texto em Jogo (p.105).

produtor Saul (Carlos Cunha), que não estava habituado a processos de trabalho onde a fisicalidade estaria muito presente além de apresentar um problema no joelho, o que reduzia seus movimentos. Alguns ensaios mais tarde entramos no exercício dos Três Pontos e começamos a elaborar nossa Base Sólida. O vocabulário estabeleceu-se rapidamente e logo obtivemos um ponto de partida para a construção das cenas, que se desenvolveram em Playgrounds sucessivos que aconteciam dentro da sala de ensaio. O tempo que tínhamos para a construção do espetáculo era bastante limitado e como a maioria das cenas aconteceriam entre os personagens Lee e Austin, nos primeiros dois terços de tempo disponível para o ensaio os atores Evandro Soldatelli e Carlos Ramiro Fensterseifer tiveram mais tempo de trabalho e consequentemente mais elementos de vocabulário. Uma das particularidades deste espetáculo foi a utilização encontrada para o exercício dos Três Pontos na construção da cena inicial. Assim como em *Toda a Nudez Será Castigada*, as relações provenientes deste exercício começaram rapidamente a gerar um material bastante útil para utilização no esboço de ações pertencentes às primeiras relações entre os irmãos Austin e Lee, personagens na peça. O processo caminhava, com outras várias cenas solucionadas na fase de Colagem. Porém, a primeira cena continuava com a movimentação baseada nos Três Pontos, o que funcionaria para a encenação, pois era coerente com a linguagem não realista proposta, mas não me satisfazia enquanto diretor, pois mais uma vez trazia escancaradamente uma ‘estética Playground’ para a cena, parecendo limitar possibilidades. Senti-me repetindo soluções anteriores e então propositalmente deixei esta cena em suspenso, continuando em Playgrounds a elaboração das demais para só então, já na reta final dos ensaios, tentar uma nova e arriscada proposta para a primeira cena. Começamos por gradualmente reduzi-la, internalizando mais e mais os movimentos e ações advindas dos movimentos gerados no exercício dos Três Pontos. O pouco tempo trazia o fator de risco para a tentativa que poderia formalizar demais a proposta ou mesmo mecanizar o início dos Playgrounds (neste momento já fazíamos Playgrounds de praticamente todo o espetáculo). Devido grande parte a técnica apurada dos atores, ambos com um *background* de treinamento físico bastante intenso, as reduções foram satisfatórias e puderam ser levadas às últimas consequências. Ao final, toda a primeira cena, que durava cerca de dois minutos e meio, foi feita com os dois atores, cada um em um foco de luz, absolutamente estáticos, apenas com os gatilhos dos movimentos oriundos dos Três Pontos percorrendo seus corpos.

Após havermos encontrado os jogos, relações e cenas que funcionassem para a proposta, tínhamos porém mais uma preocupação crucial: a radical troca de espaço. Como acontece na maioria dos processos, deixaríamos uma sala de ensaio para ocupar, em apenas mais quatro ensaios finais, um palco italiano convencional. A preocupação era não perder a proposta de fluidez alcançada através da utilização dos Playgrounds que estariam sujeitos a serem substituídos por apressados ensaios técnicos de adaptação ao novo espaço. Tomamos então o cuidado de reservar a cada um destes ensaios finais um possível tempo sobre o palco do teatro para redescobrirmos alguns exercícios de Sintonia e Base Sólida. Certamente em condições muito aquém às ideais, pois em quatro dias além da montagem do cenário ocorreriam todos os ajustes técnicos de som, luz e projeções de vídeo; ao elenco foi disponibilizado cerca de sessenta minutos para reencontrar os Três Pontos e experimentar livremente Frases de Movimento, quase como em um rápido *pot-pourri* do vocabulário encontrado durante o processo. Ao final de cada ensaio, por mais técnico que este precisasse ser, encontrávamos sempre um tempo também para nosso Playground diário, onde passávamos se não todo, pelo menos parte do espetáculo. Nos dois últimos dias os Playgrounds configuraram-se como ensaios gerais (com público) e em 03 de novembro de 2006, *Mamãe Foi Pro Alaska* estreou no Teatro Renascença em Porto Alegre¹⁵⁵.

Certamente este espetáculo guarda semelhanças estilísticas com todos os outros realizados com os procedimentos que descrevo nesta tese. Mas ao mesmo tempo, também relaciono isto ao fato de serem todas experiências pessoais, portanto inevitavelmente contaminadas de referências específicas e cunho artístico autoral. Nunca foi a intenção a tentativa de realizar trabalhos absolutamente diferentes entre si, para provar na prática a eficácia de um ‘método’. Mesmo porque o que proponho como metodologia processual é justamente o não estabelecimento de caminhos específicos infalíveis, ou a utilização regrada de procedimentos. O que funcionou para *Toda Nudez Será Castigada* e também mostrou-se satisfatório na experiência processual de *Mamãe Foi Pro Alaska* foi a possibilidade de experimentarmos uma certa fluidez, de natureza lúdica, que o Teatro Playground permitiu ao processo. E talvez tenha sido por volta desta época que o Teatro Playground, enquanto pesquisa de doutorado, começou a fazer mais sentido, como resposta a anseios pessoais de

¹⁵⁵ Vide Apêndice III - *Mamãe Foi Pro Alaska (True West)* (p.189).

registro, embasamento e reflexão acerca de um universo com possibilidades criativas que começava a se descortinar à frente de um diretor de teatro.

5.3 Playground Rodrigueano Britânico - *Forgive Me For Your Betrayal*

Mesmo que as raízes do Teatro Playground estejam em várias experiências realizadas no exterior, onde por muitas vezes dirigi alunos estrangeiros em ecléticos grupos internacionais, até 2012 eu ainda não havia desenvolvido fora do Brasil um processo completo que levasse à montagem de um espetáculo. A oportunidade apareceu através do convite da Universidade de Essex, na Inglaterra, que além de permitir a utilização desta pesquisa no processo de montagem de um espetáculo teatral, ainda possibilitou a abordagem de um texto brasileiro por um grupo de alunos internacionais, na sua grande maioria ingleses.¹⁵⁶

Entrei em sala de ensaio com duas preocupações principais: fazer com que aquele grupo entendesse minha proposta o mais rapidamente possível e fazer isto utilizando a língua inglesa. O brilho no olho dos 32 alunos/atores que estavam na sala em nosso primeiro encontro contribuiu para rapidamente afastar o fantasma da insegurança quanto a língua e o temor da incapacidade destes jovens de compreenderem as premissas do trabalho o qual eu estava prestes a iniciar. Eu sabia que a maioria dos alunos ali presentes tinham um *background* formado em sua maioria em escolas inglesas de teatro, onde por experiência própria, sei que o carro chefe ainda são as análises Stanislavskianas de texto, conectadas fundamentalmente ao antigo ‘Método’, com o mínimo de fisicalidade e grandes porções de racionalização intelectual. Ao mesmo tempo, porém, estavam todos em um curso que os daria um título de bacharelado em Estudos Internacionais de Teatro¹⁵⁷, o que por si só já pressupunha uma abertura à novas concepções do fazer teatral. Já muito cedo percebi que a proposta de realizar um trabalho extremamente calcado no treinamento físico e cuja palavra de ordem seria ‘jogo’ era algo que despertava o interesse e a curiosidade de todos. O grupo vinha de um treinamento corporal em técnicas orientais, que teve a duração de um mês, realizado pela Professora Doutora Jeugsook Yoo, coreana, pesquisadora orientada por Phillip Zarrilli. Portanto, estavam todos fisicamente preparados para mergulhar em uma experiência que exigiria bastante de

¹⁵⁶ Detalhes deste processo e o depoimento de alguns desses alunos poderão ser encontrados no Apêndice I. *Forgive Me For Your Betrayal* (p.142).

¹⁵⁷ Tradução livre para *BA in World Performance Studies*.

seus corpos, em ensaios diários de seis horas, cinco dias por semana, visando a montagem de um espetáculo teatral completo que seria apresentado no final do semestre. Aliada às preocupações listadas acima, também estava o fato de que estaríamos trabalhando com um autor brasileiro (Nelson Rodrigues) completamente desconhecido para eles, em uma tradução para o inglês que também necessitaria de trabalho para que alcançasse a organicidade cotidiana que eu pretendia para aqueles diálogos. Todas estas preocupações foram aos pouco se dissipando, a medida em que o grupo divertia-se com os exercícios propostos e o espírito de *ensemble* começava aos poucos a ficar mais forte. O fato de todos gostarem muito do texto colaborou para injetar ainda uma dose extra de entusiasmo e após a divisão dos personagens, todos passaram a trazer sugestões de palavras e expressões idiomáticas inglesas que poderiam auxiliar a melhorar nossa tradução. Muitas destas sugestões surgiram dentro dos Playgrounds. Ao final das primeiras semanas, uma nova tradução do texto, agora muito mais pertencente a todos os que descobriam suas nuances, nascia e tomava forma. Havia também a dificuldade do tamanho do grupo que foi então dividido em dois. Os ensaios eram separados em trabalho com o grupo todo (32 atores) e com metade do grupo (16 atores). Nos ensaios com meio grupo optava-se por Playgrounds mais curtos e mais tempo para trabalho com elaboração de vocabulário e montagem das cenas. Nos dias de ensaio com o grupo completo, os Playgrounds eram mais longos e também dedicava-se mais tempo à sintonia e exercícios de formação e manutenção de *ensemble*. Esta separação durou por um pouco mais da metade do total de ensaios realizados. Foi muito gratificante como diretor e professor perceber a disciplina e dedicação do grupo e de como todos, sem exceção, comprometeram-se a disponibilizar-se de corpo e alma para o processo. Em um árduo trabalho físico, era interessante dar-se conta de como o espírito Rodrigueano, tão caro a nós, brasileiros, começava a tomar contornos próprios em uma interpretação internacional que a cada dia provava sua universalidade, tornando-se cada vez mais parte do universo criado por aqueles jovens atores. O marido traído, a adúltera, o amante, o velho pedófilo e temas tão delicados quanto o aborto e a prostituição infantil foram bravamente abordados pelo grupo. Apropriando-se de relações e personagens/tipo, os atores entenderam muito cedo as motivações de jogo, permitindo-se camadas de profundidade para a trama Rodrigueana, que acabou por desconstruir os próprios estereótipos, justificando personagens e relações que poderiam existir em qualquer lugar do mundo.

O fato de podermos muito cedo ensaiar no local onde o espetáculo seria apresentado também colaborou para que nos apropriássemos muito rapidamente deste universo, em Playgrounds diretamente influenciados pelo espaço, que tinha uma particularidade inusitada: desenvolvíamos o processo em um prédio que antigamente havia sido uma igreja. E nosso espetáculo foi realizado em um estúdio construído no antigo sótão desta igreja, onde ainda contávamos com grandes janelas vitrais e colunas, que emprestaram estímulos inevitáveis e cruciais à leitura Rodrigueana que originou-se destes Playgrounds. O espetáculo, cuja concepção foi ambientada no que seria um grande cabaré Rodrigueano, estreou então resultado de uma feliz coincidência, altamente influenciado por um espaço intimista, carregado de significado, onde o profano texto de Nelson Rodrigues encontrava um contraponto perfeito em sagradas reminiscências arquitetônicas. O rápido entendimento da humanidade daqueles personagens, diretamente relacionados a arquétipos e energias humanas que sem dúvida flertam com o sagrado, com certeza teve uma parcela de ajuda daquela inusitada ambientação real.

Passado mais de um ano do final desta experiência única, considero o processo de montagem do espetáculo *Forgive Me For Your Betrayal* uma das mais bem sucedidas utilizações do Teatro Playground também enquanto processo pedagógico de formação de atores. Poderia ponderar que o resultado, vítima do tempo reduzido, ainda esteve bastante próximo das soluções de jogo em si, por vezes trazendo literalmente para a cena soluções processuais que poderiam ter sido levadas mais longe. Isto gerou cenas que ilustravam o mecanismo utilizado na criação, por vezes não permitindo que esta criação tivesse se transformado em algo mais próprio de sua materialidade e talvez, mais interessante. Por outro lado, os mecanismos processuais aparentes auxiliaram a conectar estados de criação nos alunos/atores que rapidamente puderam se apropriar destes procedimentos vislumbrando o resultado prático imediato e permitindo-se relaxar e viver o ‘aqui/agora’, tão veementemente suscitado. O fato do jogo estar por vezes exposto literalmente em cena não atrapalhou o entendimento da história. E pelo contrário, já muito cedo permitiu portas lúdicas de acesso aos códigos propostos. A plateia, que em todas as sessões acompanhou atentamente a incômoda obra de Nelson Rodrigues, percebeu e reagiu às camadas de realidade que se sobrepunham, permitindo-se fazer parte daquele universo. O jogo foi rapidamente estabelecido. As energias, potencializadas pela proximidade do ator em um ambiente intimista, foi multiplicada pelo numeroso elenco que possuía várias cenas de

conjunto. E o sufocante julho inglês ainda colaborou com as noites mais quentes do ano na pequena cidade universitária inglesa de Southend-On-Sea. Sem dúvida, naquele momento, como em nenhum outro, o Playground aconteceu.

5.4 O Playground aplicado em um monólogo - *A Mulher do Padeiro*

Em março de 2012 comecei com o ator Evandro Soldatelli o processo de montagem do monólogo *A Mulher do Padeiro*, adaptação da homônima peça de Marcel Pagnol, escrita em 1935. Nestas quatro primeira semanas de trabalho elaboramos o vocabulário que nos serviria de base sólida. Esta ficou definida com três imagens (estatuárias) centrais, denominadas: Padeiro, Amante e Mulher. A combinação das três originou nossa frase de movimentos. Realizamos vários Playgrounds experimentando objetos, jogos, combinações de frases de movimento e mesmo a elaboração de novas séries statuárias, abordando outros personagens (Marquês, Professor, Padre, etc) e sensações livres inspiradas pelo texto.

O fato de estarmos realizando um trabalho de adaptação e dramaturgia tornava o processo bastante complexo. Esta foi a principal razão que nos impulsionou a observar como os procedimentos do Teatro Playground funcionariam. Contando com 19 personagens e escrita para ser encenada por um numeroso elenco, a peça de Marcel Pagnol possui um estrutura dramática convencional, dividida em cinco atos. O desafio de transformá-la em um monólogo implicava não somente um mergulho na intrincada narrativa desenvolvida pelo autor, mas mais do que isso, uma reelaboração dramatúrgica que satisfizesse nossos anseios. Não se tratava da utilização do Teatro Playground como ferramenta de criação de dramaturgia, pois isto implicaria um outro enfoque nos procedimentos, originando talvez uma nova pesquisa, mas sim questionar possibilidades de utilização dos procedimentos do Playground em uma dramaturgia em construção. O material em processo de escrita, realizada por dramaturgistas que acompanhariam os ensaios, seria alimentado de motivações e organizado como resultado cênico. Acreditávamos que os Playground realimentariam o processo e naturalmente (organicamente?) encontraríamos juntamente com os dramaturgistas maneiras de penetrar no universo de Pagnol na forma cênica de um monólogo. Ao final destas quatro primeiras semanas, utilizando as várias versões da adaptação dramatúrgica do texto (reescrito praticamente a cada ensaio), todos os procedimentos retornavam à forma e não conseguimos encontrar maneiras satisfatórias de acessar a obra. Reconhecemos que ainda haviam muitas etapas a serem percorridas e o Teatro

Playground, que já havia funcionado tantas vezes com obras dramáticas já definidas, quando utilizado com a inconsistência movediça de uma obra em construção dramática, não se mostrava eficaz. O fato de ainda não termos encontrado os mecanismos através dos quais comunicaríamos a história de Pagnol utilizando apenas um ator, contradizia a própria função da nossa base sólida. Como estruturar a ‘rede de proteção’ sobre a qual elaboraríamos as relações constituintes da cena, sem uma consistência estrutural dramática?

Foram então muitas idas e vindas entre São Paulo e Porto Alegre, sempre encontrando o ator imerso em novas possibilidades narrativas mas perdido sem uma consistência dramática que pudesse apontar um caminho para um resultado cênico que nos satisfizesse a ambos. Havia sempre a tentativa de novas abordagens e o reduzido vocabulário trabalhado no início do processo demonstrava cada vez menos utilidade, pois cada vez mais mecânico, acabava apenas por sublinhar o virtuosismo físico do ator, esvaziado de maiores significados, em códigos corporais que se esgotavam em si, fazendo-nos perder um valioso tempo de ensaio em divagações físicas que concretamente não estavam revelando possíveis caminhos. Esta primeira tentativa de aplicar princípios do Teatro Playground com apenas um ator, no trabalho de montagem de um monólogo, mostrava-se bastante infrutífera. O ator Evandro Soldatelli, mesmo com bastante experiência nestes procedimentos¹⁵⁸, encontrava-se pela primeira vez sozinho em esculturas e frases de movimento, experimentando momentos de frustração. Pela primeira vez não haviam companheiros de cena com quem relações e jogos pudessem ser estabelecidos e o ator ensimesmava-se em tentativas. Como diretor eu insistia em sugerir Playgrounds onde pudéssemos vislumbrar soluções, mas estas não nos satisfaziam. A cada nova tentativa, a maioria delas realizada em ensaios em Porto Alegre, eu voltava para São Paulo deixando uma frágil estrutura de jogos e imagens para ser trabalhada por uma assistente de direção que em poucos dias perdia o entusiasmo em um processo que empacava novamente, até um novo encontro. Ao final de mais de um ano e um total de quatro períodos de encontros de mais ou menos um mês cada, diagnosticávamos um círculo vicioso e talvez a possibilidade de realmente desistir do processo e devolver o dinheiro do patrocínio.

¹⁵⁸ Evandro Soldatelli tem acompanhado a pesquisa de Teatro Playground desde seus primórdios e entre várias outras experiências teatrais sob minha direção esteve no elenco de *Toda Nudez Será Castigada* e *Mamãe Foi Pro Alaska*, exemplos comentados anteriormente.

Foi então que reconhecemos o grande problema que estava travando todo o processo: não sabíamos que história queríamos contar. O fato de *A Mulher do Padeiro* demandar um esforço de adaptação muito grande aliava-se a nossa percepção cada vez mais clara de que não era necessariamente aquela fábula que queríamos encenar, mas muito mais o que aquela fábula causava em nós. Somente a percepção do equívoco de foco primordial no ajuste de vetores do processo já fez com que repensássemos toda a trajetória. E mais uma vez confirmei o porquê de estar organizando estes mecanismos processuais sob um alcinha metodológica que deveria ser maleável, obedecendo as premissas de processo vivo e único. Apesar de vários sucessos experimentados em Playgrounds passados, realmente não existe uma fórmula, uma sucessão imutável de etapas que resolva todos os casos. Certamente isto já era algo que eu percebia e apontava sempre em meus experimentos, mas o estar frente a frente com o momento de crise criativa onde por várias ocasiões pensamos em desistir, acabou por fortalecer a tentativa e obrigar-nos a abrir o campo de visão para além do conforto do lugar comum. Interrompemos sessões de frases de movimento, gatilhos, busca de jogos para as cenas, coreografias e guardamos todo o vocabulário fixado até então. Sabíamos não estar na estaca zero, mas permitimo-nos o frescor de admitir o recomeço. E este seria primeiramente a partir do reencontro do prazer no processo de criação, fator fundamental para que pudéssemos em algum momento retomar nossos prazerosos Playgrounds.

Em julho de 2013 retornei mais uma vez para Porto Alegre agora levando na bagagem a certeza de que tentaríamos novos caminhos, descompromissados com um ‘método’ para justamente nos permitirmos o processo. Este momento também coincidiu com a decisão de realizarmos o espetáculo em um teatro onde poderíamos abrigar também os ensaios, apropriando-nos a partir daquele momento do espaço onde apresentaríamos a peça. Não cedemos à ensaios de mesa, mas começamos a buscar possibilidades de não apenas contar a história, mas reduzindo-a a seus três personagens básicos: Padeiro, Mulher e Amante; e a trechos de textos ditos por eles, investigar os motivos que nos impulsionavam a querer explorar aquele universo. Nossas Frases de Movimento voltaram naturalmente, agora não como ponto de partida, mas como fonte de gatilhos a algumas imagens às quais retornávamos na exploração de novas possibilidades narrativas. Também a decisão por alguns objetos básicos (saco de farinha, forca, peixe) que experimentamos em Playgrounds com texto, delinearam um novo esqueleto que agora não mais seguia os contornos da

fábula, mas sim às reverberações dos três personagens diretamente relacionados ao ator/persona que movido pelas circunstâncias, não estava mais interessado em contar a história, mas sim se deixar afetar por ela. Neste momento sentimos que finalmente havíamos encontrado nossa dramaturgia e auxiliados também pelo novo dramaturgista que acabava de entrar no processo¹⁵⁹ tínhamos agora uma versão de texto que reduzira nossa obra original de 118 para 10 páginas - contendo apenas o que realmente nos interessava e nos dava prazer de contar em um solo de 50 minutos. Também a presença física do ator, trabalhado pelo preparador corporal¹⁶⁰, assumindo-se enquanto persona por vezes atravessada pelos demais personagens, contribuía para a clareza da proposta dando-nos agora sim, a base que faltava para ancorarmos nossos Playgrounds. Nestes ensaios em que buscávamos muito mais a reverberação da ideia central que nos movera a trabalhar com aquela obra específica do que com fábula inicial contada por ela, surgiram momentos de depoimento pessoal do ator. Em um trabalho versando sobre traição e abandono, encontramos a figura central do Padeiro não somente costurando situações que pertenciam a história de Pagnol, mas também permitindo-se de forma naturalista, como um ator/persona/Padeiro, a confessar suas próprias desventuras amorosas. Aqui reencontramos o prazer de contar uma história e sentimos pela primeira vez que finalmente tínhamos a clareza do que seria o espetáculo que procurávamos há mais de dois anos.

No final de agosto de 2013 voltei mais uma vez a Porto Alegre e agora, já no espaço definitivo¹⁶¹, retomamos nossos Playgrounds para em estado de jogo encontrarmos as formas, jogos e relações definitivas que constituíram o espetáculo. Em 4 de outubro, nosso *A Mulher do Padeiro* estreou.

Esta minha mais recente experiência tornou-se talvez uma das mais complexas. Vários fatores testaram o Teatro Playground fazendo com que percebêssemos cada vez mais que são muito poucos os conceitos que realmente importam no emaranhado processual que busco experimentar. Que a base sólida física é viva, mutável e não deve ater-se somente em estatuárias que se combinam e são postas em jogo. Tudo é muito mais simples e portanto talvez mais complexo por essência. A busca não termina e comprovamos a metodologia processual. Como jogar sozinho? Se o teatro é ator e espectador, em que medida este último é nosso parceiro

¹⁵⁹ O roteirista de cinema Ismael Canepelle, quarto dramaturgista a entrar no processo.

¹⁶⁰ Alexandre Corrêa, pesquisador com foco no movimento a partir do trabalho de Étienne Decroux.

¹⁶¹ Teatro da Cia. de Arte, no centro de Porto Alegre.

de jogo e nunca estamos sozinhos? Como sair da forma e brincar no espaço? Com *A Mulher do Padeiro* creio que me permiti a maleabilidade, os recomeços. Até para que no final percebesse que não existem recomeços do zero e visse em nosso resultado, mesmo que apenas pulsando internamente, resquícios inevitáveis das estatuárias, sequências e gatilhos iniciais. Aqui o Playground foi mais do que nunca o quarto de brinquedos do ator, momento em que o diretor, coadjuvante que é, experimentou o desapego a necessidade de etapas processuais definidas e permitiu-se viver momentos onde apenas o arrepio na espinha indicou o caminho.

Evandro Soldatelli ensaiando “A Mulher do Padeiro”

6. Epílogo

Outros Prólogos

“Existe uma vitalidade, uma força vital, uma energia, uma vivacidade que é traduzida em ação por seu intermédio, e como em todos os tempos só existiu uma pessoa como você, essa expressão é única. Se você a bloquear, ela jamais voltará a se manifestar por intermédio de qualquer outra pessoa, e se perderá.”
(NACHMANOVITCH, 1993)¹⁶²

O Teatro Playground sugere uma concepção de trabalho na qual o jogo é trazido a tona para sublinhar a energia vital. No momento que consideramos a relação humana atravessada pelo jogo, destacamos vitalidades, que justamente por serem vivas, fazem a criação teatral única e pessoal. Portanto impossíveis de encapsular em metodologias, fórmulas, padrões.

Nestas premissas torna-se impossível traçarmos um epílogo, já que não podemos nos permitir um final amarrado e conclusivo. Mas ao contrário, abrir possibilidades de utilização destes procedimentos no treinamento de atores e diretores, reativando prólogos tantas vezes quanto necessitarmos a centelha viva.

As características constituintes da essência do Teatro Playground, organizado enquanto metodologia processual, sem dúvida definem seu caráter pedagógico. A utilização de suas premissas no treinamento de atores e diretores é consequência natural de sua própria formulação enquanto jornada de acesso a conhecimentos. Com este acordo, pode-se inclusive traçar um paralelo entre a figura do diretor e o mestre ignorante descrito por Rancière, enunciando a experiência revolucionária de Joseph Jacotot. Este, em 1818 pregava a igualdade das inteligências e a possibilidade libertária do que chamou de ‘Ensino Universal’, no qual “é preciso aprender qualquer coisa e a isso relacionar todo o resto, segundo esse princípio: todas as inteligências são iguais”¹⁶³ e o mestre pode ensinar o que ignora, desde que consciente do poder do espírito humano de emancipar-se de explicações e verdades:

“Quem busca, sempre encontra. Não encontra necessariamente aquilo que buscava, menos ainda aquilo que é preciso encontrar. Mas encontra alguma

¹⁶² Citação atribuída a Martha Graham.

¹⁶³ RANCIÈRE: 2011, p.141.

coisa nova, a relacionar à coisa que já conhece. O essencial é essa contínua vigilância, essa atenção que jamais se relaxa sem que venha a se instalar a desrazão - em que excelem tanto aquele que sabe quanto o ignorante. O mestre é aquele que mantém o que busca em seu caminho, onde está sozinho a procurar e o faz incessantemente” (RANCIÈRE: 2011, p.57).

O diretor de teatro traz em sua função muito do mestre ignorante, pois não cabe a este descortinar verdades como um explicador que despeja o conhecimento ensinando o que sabe para quem não o sabe. Mas emancipar-se enquanto artista:

“A lição emancipadora do artista, oposta termo a termo à lição embrutecedora do professor, é a de que cada um de nós é artista, na medida em que adota dois procedimentos: não se contentar em ser homem de um ofício, mas pretender fazer de todo o trabalho um meio de expressão; não se contentar em sentir mas buscar partilhá-lo. O artista tem necessidade de igualdade, tanto quanto o explicador de desigualdade. E ele esboça, assim, o modelo de uma sociedade razoável, onde mesmo aquilo que é exterior à razão - a matéria, os signos da linguagem - é transpassado pela vontade razoável: a de relatar e de fazer experimentar aos outros aquilo pelo que se é semelhante a eles.” (RANCIÈRE: 2011, p.104).

O espanhol Jorge Larrosa, em vários ensaios organizados em um livro que significativamente chamou de ‘Pedagogia Profana’ desenha um cenário para a pedagogia moderna que aos moldes do que sugere Rancière também pressupõe a vivência livre de amarras com verdades, conceitos, dogmas e está atrelada a experiência do real. Mesmo que possa ser discutível a concretude de algo que possamos considerar ‘real’ (e neste ponto prefiro não adentrar em múltiplas discussões filosóficas que enchem bibliotecas acerca deste tema), me atenho a nossa ‘metodologia processual’ enquanto campo de experimentação pedagógica livre. Experiência que aos moldes do que sugere Larrosa “se faz em termos de meios, de fins e de processos. (...) a obra de um pensamento calculador e não de uma ação técnica, em que se trata de conseguir um produto real mediante a intervenção calculada num processo concebido como um campo de possibilidades.”¹⁶⁴.

¹⁶⁴ LARROSA: 2013, p.193.

O Teatro Playground constrói-se portanto desprovido de certezas, planejamento concreto, etapas pré-definidas. Sua filosofia conversa diretamente com o momento do acontecer, as possibilidades vivas do caminho que se faz ao caminhar:

“O homem se faz ao se desfazer: não há mais do que risco, o desconhecido que volta a começar. O homem se diz ao se desdizer: no gesto de apagar o que acaba de ser dito, para que a página continue em branco. Frente à autoconsciência como repouso, como verdade, como instalação definitiva na certeza de si, prende a atenção ao que inquieta, recorda que a verdade costuma ser uma arma dos poderosos e pensa que a certeza impede a transformação. Perde-te na biblioteca. Exercita-te no escutar. Aprende a ler e a escrever de novo. Conta-te a ti mesmo a tua própria história. E queima-a logo que a tenhas escrito. Não sejas nunca de tal forma que não possas ser também de outra maneira. Recorda-te de teu futuro e caminha até tua infância. E não perguntes que és àquele que sabe a resposta, nem mesmo a essa parte de ti mesmo que sabe a resposta, porque a resposta poderia matar a intensidade da pergunta e o que se agita nessa intensidade. Sê tu mesmo a pergunta.” (LARROSA: 2013, p.41)

O desconhecido descortina as múltiplas possibilidades e apenas o fato organizacional das regras que traçamos em processo possibilitam que não nos percamos em caminhos infinitos, o que acabaria por desviar o foco.

As técnicas relacionadas nesta tese não objetivam a descoberta de uma seleção infalível de procedimentos ou de uma rígida e imutável série de conclusões a respeito da realização de um processo. Proponho o embasamento de algumas ferramentas úteis ao diretor de teatro na árdua tarefa de mobilizar um grupo de trabalho que necessite de um resultado artístico coerente em um certo período de tempo. Como dizia o próprio Meyerhold nos final dos anos 30: “(...) o encenador pode limitar o ator no tempo, no espaço, mas justamente para que depois o próprio ator possa ter segurança para fazer tudo aquilo que desejar, sob a condição de não demolir o desenho do conjunto”.¹⁶⁵ Acrescentaria aqui que este desenho de conjunto, como consequência natural da jornada, torna-se de impossível destruição pois não se acomoda em formas pré-definidas, mas desenha-se em processo. Na proposta de Teatro Playground, o grupo, motivado (contaminado) pelo objetivo comum de chegar a um resultado cênico perceber-se muito cedo parte da engrenagem de criação. Este talvez seja o desejo

¹⁶⁵ Béatrix Picon-Vallin no artigo “A Música no Jogo do Ator Meyerholdiano”.

utópico de um diretor/treinador de atores: a perfeita sucessão de etapas, culminando em um resultado surpreendente. Minhas experiências práticas, porém, demonstram que sem dúvida este resultado será surpreendente. Mas nem sempre satisfatório. Cada vez mais percebo o Teatro Playground, com todas suas etapas, bastante eficaz na primeira abordagem a grupos de trabalho. A experiência completa que proponho neste estudo tem se mostrado eficaz com grupos de atores em formação. Também como uma arena de experimentos para diretores o Teatro Playground sugere uma concepção de construção processual diferente para cada um que a experimenta. Eficaz? Depende da concepção de eficácia. A busca de ambientes facilitadores de criação não é nova, remonta experiências de séculos e será sempre dependente de vontades, contextos, *backgrounds*, preferências, época, objetivos. Construir nossa base sólida com um grupo sintonizado e entregue às possibilidades de jogo para montar um universo resume a proposta do Teatro Playground. E a cada final de processo descobriremos novos começos de descoberta, como na fita de Möbius¹⁶⁶, caminho sem fim, originado quando colamos as duas extremidades de uma fita, após efetuar meia volta em uma delas, metáfora do processo que se desenvolve continuamente, possuindo apenas um lado e uma borda, não orientável.

¹⁶⁶ Utilizado na famosa obra “Caminhando” de Ligia Clark, a qual a fita é cortada e devido a maneira com a qual é organizada, sem frente ou verso, nunca se chega a um fim.

BIBLIOGRAFIA¹⁶⁷

- ABENSUR, G. **Vsevolod Meyerhold ou l'invention de La mise-en-scène**. Paris: Fayard, 1998.
- ARAÚJO, Antonio. **A Encenação Performativa**. Revista Sala Preta, São Paulo, v. 8, p. 253- 257, 2008.
- BABEL, Andrei Malaev-. **The Vakhtangov Sourcebook**. Londres: Routledge, 2011.
- BARBA, Eugenio. **Queimar a Casa**. Tradução: Patrícia Furtado de Mendonça. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- BARISH, Jonas. **The Antitheatrical Prejudice**. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1985.
- BENEDETTI, Jean. **Stanislavski & the Actor**. Londres: Methuen Drama, 1998.
- BLOOM, Michael. **Thinking Like a Director**. Londres: Faber and Faber, 2002.
- BOGART, Anne e LANDAU, Tina. **The Viewpoints Book**. Nova York: Theatre Communications Group, 2005.
- BOGART, Anne. **And Then, You Act**. Nova York: Routledge, 2007.
- _____. **A Preparação do Diretor**. Tradução: Anna Viana. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BONFITTO, Matteo. **O Ator Compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- _____. **A Cinética do Invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- _____. **Entrevista com Erika Fisher Licht**. Campinas. Revista Conceição/Conception - UNICAMP. volume1/nº2, Junho 2013.
- BROOK, Peter. **Conversations with Peter Brook 1970-2000**. Londres: Harper & Row, 2003.
- _____. **The Shifting Point**. Londres: Harper & Row, 1997.
- BURNIER, Luis Otávio. **A Arte do Ator**. Campinas: Unicamp, 2009.
- CARREIRA, André e NASPOLINI, Marisa (org). **Meyerhold: Experimentalismo e Vanguarda – Seminário de Pesquisa**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2007.
- CAVALIERE, Arlete. **O Inspetor Geral, de Gógol/Meyerhold**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.
- COHEN, Renato. **Work In Progress na Cena Contemporânea**. Londres: Perspectiva, 2004.

¹⁶⁷ De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 6023.

- COLE, Suzan Letzler. **Directors in Rehearsal**. Londres: Routledge, 1992.
- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Mil Platôs**.v.1, Rio de Janeiro, Ed. 34, 1995.
- DELGADO, Maria M. **In Contact with the Gods – Directors Talk Theatre**. Manchester University Press, 1996.
- DIAS, Enrique. **Na Companhia dos Atores**. Editora Aeroplano. Rio de Janeiro, 2006.
- DIXON, Luke. **Play Acting – A Guide to Theatre Workshops**. Londres: Methuen, 2003.
- DORT, Bernard. **La représentation émancipée**. Paris, Actes Sud, 1988.
- ECO, Umberto. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaio - Huzinga e o Jogo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- EVANS, Jean Roose-. **Experimental Theatre – from Stanislavsky to Peter Brook**. Londres: Routledge, 1989.
- EVREINOV, N. **Apology for Theatricality**, 1908.
- FEIJOO, Ana Maria Lopes Calvo de. **A Psicologia Clínica - Técnica e Técnica**. Revista Psicologia em Estudo. V.9 nº1. Maringá, 2004.
- FERNANDES, S. e GUINSBURG J. (orgs.). **O Pós-Dramático**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2009.
- FERNANDES, Silvia. **Teatralidades Contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- GAULIER, Philippe. **The Tormentor – Le Jeu Light Theatre**. Paris: Éditions Filmiko, 2007.
- GROTOWSKI, Jerzy. **Em Busca de Um Teatro Pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
- _____. **Revista Máscara Año 3 nº11-12**. Cidade do México: Escenologia, 1993.
- GUINSBURG, J. **Stanislávski, Meyerhold & Cia**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- GUSKIN, Harold. **Como Parar de Atuar**. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- HODGE, Alison. **Twentieth Century – Actor Training**. Londres: Routledge, 2000.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JIMENEZ, S. **El Evangelio de Stanislavski segun sus apóstoles, los apócrifos, la reforma, los falsos profetas y Judas Iscariotes**. México: Grupo Editorial Gaceta, 1990.

- JONHSTONE, Keith. **Impro for Storytellers**. Londres: Faber and Faber, 1999.
- _____. **Impro – Improvisation and the Theatre**. Londres: Methuen Drama, 1989.
- KOUDELA, Ingrid D. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- LARROSA, Jorge. **Pedagogia Profana - Dança, piruetas e mascaradas**. Belo Horizonte, Autêntica Editora Ltda, 2013.
- LECOQ, Jacques. **The Moving Body**. Londres: Methuen Drama, 2002.
- LEHMANN, Hans-Thies. **O Teatro Pós Dramático**. Tradução: Pedro Sussekind. São Paulo, Cosac Naify, 2007.
- LEPAGE, Robert. **Connecting Flights**. Londres: Methuen, 1997.
- LOPES, Elisabeth Silva . **A Blasfêmia, o prazer, o incorreto**. Sala Preta (USP), v. 5, p. 9-21, 2005.
- _____. **Corpo do Ator: metamorfoses e simulacros**. Revista Sala Preta, São Paulo, v. 1, p. 237-240, 2001.
- _____. **Uma Linguagem para o Teatro Brasileiro**. Urdimento, Florianópolis, v. 1, p. 61-71, 1997.
- NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser Criativo**. São Paulo: Summus, 1993.
- PAVIS, Patrice. **A Encenação Contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- _____. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- _____. **O Teatro No Cruzamento de Culturas**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- POULTER, Christine. **Playing the Game**. New York: Palgrave, 1987.
- RANCIÈRE, Jacques. **O Mestre Ignorante - cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte, Autêntica Editora Ltda, 2013.
- RICHARDS, Thomas. **Trabalhar com Grotowski sobre Ações Físicas**. Tradução: Patricia Furtado Mendonça. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- RIPELLINO, Ângelo Maria. **O Truque e a Alma**. Tradução: Robera Barni. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- RUFFINI, Franco. **Stanislavskij e o “teatro laboratório”**. In: Revista da Fundarte, Ano IV, vol IV, n. 8. Montenegro: Fundação Municipal de Artes, 2004.
- RYNGAERT, Jean – Pierre. **Jogar, representar**. Tradução: Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SAURA, Jorge. **E. Vajtángov: Teoria y práctica teatral**. Madrid: Publicaciones de La Asociación de Directores de Escena de Espana, 1997.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies, an Introduction**. Nova York: Routledge, 2002.

SILYUNAS, Vidmantas. **Tendências estéticas do Teatro Russo no século XX** – Depto. De Pós graduação de Literatura Russa – USP, 2004.

SPOLIN, Viola. **Theatre Games for Rehearsal**. Evanston: Northwestern University Press, 1999.

STANISLÁVSKI, K. **Minha Vida na Arte**. Tradução: Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

_____. **A Criação de um Papel**. Tradução: Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

THAÍS, Maria. **Na Cena do Dr. Dapertutto: poética e pedagogia em V.E. Meyerhold: 1911 a 1916**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TOPORKOV, Vasily Osipovich. **Stanislavski in Rehearsal**. Londres: Routledge, 1998.

UBERSFELD, Anne. **El dialogo teatral**. Buenos Aires: Galerna, 2004.

VALLIN, Pico- Béatrice. **A Arte do Teatro – Meyerhold e a Cena Contemporânea**. Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2006.

VASSILIEV, Anatoli. **Sept ou huit leçons de théâtre**. ROL. Éditeur. Paris, 1999.

VÁSSINA, Elena. **Rússia, início do século XX: fundadores do teatro moderno**. **Revista Moringa. Teatro e Dança**. João Pessoa: Ed. UFPA, 2006

WILLET, John. **Brecht on Theatre**. Nova Iorque: Hill and Wang, 1992.

Sites

ANTUÑANO, José Gabriel. **Apuntes en Torno a La Metodología de Vasiliev**. El Teatro Del Juego y La Palabra in Revistes Catalanes amb Accés Obert: 1999.
<http://www.raco.cat/index.php/AssaigTeatre/article/view/167238>

ICLE, Gilberto. **Pedagogia Teatral Como Cuidado De Si: Problematizações Na Companhia De Foucault E Stanislavski**. 30ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós Graduação e Pesquisa em Educação.

http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/grupo_estudos/GE01-3062--Int.pdf

PAVIS, Patrice. **Uma Canoa à Deriva?** 2007. Tradução: Mônica Mello e Joyce Aglae. Não publicado. in Mimus –Revista on-line de Mímica e Teatro Físico: 2009

<http://www.mimus.com.br/4barba2010.pdf>

TOLENTINO, Cristina. **Eugênio Barba / Teatro Antropológico**. Site Caleidoscópio PortalCultural.

<http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/teatro/contemporaneo/eugenio-barba-teatro-antropologico.html>).

Dissertações e Teses

ACHATKIN, Vera Cecília. Tese de Doutorado. **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: o ator, a criação e o público**. USP, 2010.

COELHO, Paula Alves Barbosa. Tese de Doutorado. Título: **A Experiência da Alteridade em Grotowski**. USP, 2009.

LOPES, Elisabeth Silva. Tese de doutorado. Título: **Ainda é Tempo de Bufões**. USP, 2001.

SANTOS, Maria Thaís Lima. **O encenador como pedagogo**. São Paulo, 2002. Tese de Doutorado, USP.

SCANDOLARA, Camilo. **Os Estúdios do Teatro de Arte de Moscou e a Formação da Pedagogia Teatral no Século XX**. Campinas, 2006. Dissertação de Mestrado, Unicamp.

SILVA, Andreia Elizete Barros. **Vakhtangov Em Busca da Teatralidade**. Campinas, 2008. Dissertação de Mestrado, Unicamp.

HADERCHPEK, Robson Carlos. **A Poética Da Direção Teatral: O diretor-pedagogo e a arte de conduzir processos**. Campinas, 2009. Tese de Doutorado, Unicamp.

SILVA, Elisete Barros. Dissertação de Mestrado. **Vakhtangov Em Busca da Teatralidade**, Unicamp, 2008.

TAKEDA, Cristiane Layher. **Minha Vida na Arte de Konstantin Stanislavski: Os Caminhos de uma Poética Teatral**. São Paulo, 2008. Tese de Doutorado, USP.

APÊNDICE

I. Forgive Me For Your Betrayal

I.1 - Diários de Ensaio

Em 2012 fui convidado pelo professor inglês Leon Rubin, que havia sido meu orientador de mestrado na Middlesex University, em Londres, para dirigir um grupo de alunos do curso *BA in World Performance Studies* na Universidade de Essex, na Inglaterra. Com esse intuito, enviei um projeto onde oferecia meus préstimos como diretor, utilizando o Teatro Playground para isso. O projeto foi aceito e com o apoio de uma bolsa de estudos, em abril de 2012, embarquei para um experiência de dois meses dirigindo alunos de teatro na Inglaterra. A conexão com a cultura brasileira se daria de duas maneiras: as referências culturais pessoais advindas do meu background e a utilização de um texto de um autor brasileiro: Nelson Rodrigues. Neste primeiro momento a ideia era utilizar diversos textos Rodrigueanos, traduzidos para o inglês, para compor um mosaico de situações curtas que originariam o que eu chamaria de “Cabaret Nelson”. Esta ideia foi descartada tão logo conheci o grupo com o qual trabalharia.

Eram 32 alunos, sendo estes 26 ingleses advindos dos mais diversos locais da Inglaterra, além de uma russa, uma alemã, um suíço, um espanhol, uma australiana e uma polonesa. Todos estavam na faixa dos vinte e poucos anos.

Atores e diretor.

Os personagens de Nelson Rodrigues caracterizam-se por lidarem com situações humanas bastante específicas, relacionadas, na maioria dos casos, diretamente com desvios de comportamento, questionamentos socioculturais de ordem moral e ética e relações familiares e sociais muitas vezes levadas ao extremo. O objetivo era universalizar o tema. Se mantivéssemos alguns dos típicos personagens Rodrigueanos, como as Tias Solteironas e os Velhos Senis, o curto período de tempo disponível e a bagagem de vivência experimentada por estes jovens atores dificultaria o trabalho, além de propiciar uma generalização que poderia favorecer o estereótipo, afastando-nos da verdade que buscávamos. Optei, portanto, por um texto no qual os personagens principais estivessem aproximadamente na mesma faixa etária dos atores: “Perdoa-me Por Me Traíres”, de 1947.

O ponto de partida foi a tradução para o inglês de Joffre Rodrigues, Toby Coe e Flávia Carvalho¹⁶⁸, que foi mais tarde retrabalhada em processo com os atores para que se aproximasse do inglês britânico cotidiano, trazendo o tom naturalista pretendido para os diálogos da peça.

No dia 8 de maio de 2012, nos estúdios de ensaio do Clifftown Theatre, no campus da East15 - University of Essex em Southend-On-Sea, leste da Inglaterra, começamos os ensaios. Estes aconteciam das 10:00 às 17:00, com um intervalo, das 13:00 às 14:00, para o almoço. Em alguns ensaios, na metade da manhã e na metade da tarde também eram proporcionados pequenos intervalos de 10 minutos, se isto fosse necessário e não se interrompesse o fluxo do trabalho.

Em vários dos primeiros ensaios, devido ao tamanho, o grupo estava dividido em dois. Eles seguiram o mesmo plano de trabalho, com algumas pequenas modificações circunstanciais. Nos dias em que eu trabalhava com apenas um dos grupos, o outro grupo, além de outras aulas específicas do curso, deveria aproveitar o tempo para preparar os ‘temas de casa’ que eram sempre solicitados ao final dos ensaios.

Ensaio I (grupos I e II separados)

Após as primeiras apresentações, em poucas palavras fiz um resumo sobre o Teatro Playground que experimentaríamos a partir daquele dia. Tive o cuidado de deixar claro que esta técnica é essencialmente prática e de que estaríamos

¹⁶⁸ Rodrigues, Nelson. 2001. “Forgive me for You Betraying Me” In *The Theatre of Nelson Rodrigues*. (p. 403-472) (ed.2) text selected and arranged by Joffre Rodrigues. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura - FUNARTE.

mergulhando juntos em uma experiência processual. As reflexões intelectuais viriam durante o processo e não perderíamos aquele precioso tempo de ensaio debatendo teórica e racionalmente o trabalho que estava por vir. Também entramos em alguns acordos sobre a postura esperada para os ensaios - os atores deveriam chegar no mínimo meia hora antes do horário estabelecido para o início do ensaio e cada qual, em roupa de trabalho, já deveria começar a despertar seu corpo a partir de alongamentos e movimentos livres no espaço de ensaio. O diretor deveria encontrar o grupo já em espírito de trabalho, minimamente aquecido para começar o ensaio. É importante acrescentar que nesta etapa o grupo ainda não sabia que texto iríamos encenar.

Após uma sessão conjunta de alongamentos e uma passagem geral pelas articulações (isto estaria presente em todos os ensaios) começamos com os seguintes ‘exercícios de sintonia’:

- † Caminhadas Gaulier;
- † Viewpoints - Zona periférica e triângulo;
- † Partes do Corpo que Puxam;

No desenvolvimento deste último exercício aproveitei para começar a introduzir algumas das regras que logo seriam estabelecidas na prática do primeiro Playground (vide capítulo 2.6 - O Playground) que aconteceu no Ensaio II, principalmente no que concerne a percepção do outro e a busca pelo estado de jogo¹⁶⁹.

Na segunda parte do ensaio realizamos o exercício do ‘Show de Talentos’. Este já funcionou como uma pista para a escalação do elenco. Como os atores não faziam ideia de seus futuros personagens, neste exercício eles não possuíam nenhuma referência concreta ou ideia pré-concebida. O nervosismo provocado por este tipo de exercício de exposição logo no início do processo favorece uma tensão que acredito ser saudável neste primeiro momento. O desafio sob pressão provocou reações contraditórias: alguns dos atores resolveram apresentar aquilo que pensavam fazer melhor na área do entretenimento e tivemos vários números musicais. Outros optaram por apresentar técnicas que acreditavam dominar e apareceram números acrobáticos e demonstrações de sequências orientais de movimentos. E ainda um terceiro grupo, que preferiu fazer a primeira coisa que lhe viesse à cabeça, fracassando terrivelmente.

¹⁶⁹ Em inglês, chamei o Estado de Jogo de *Playfulness State* e o defini como: “*The state of being ready for playing. Aware, enjoying and responding to the game. Complicit with the ensemble and with the universe that is being created. Not in a normal life state, but in a state of presence, vibe and wondering.*”

Este terceiro grupo foi o que mais material forneceu neste começo de processo de conhecimento e entrega.

Os números apresentados no show de talentos foram combinados em grupos, misturando os estilos de proposta. Os grupos tiveram meia hora para elaborar um grande número que combinasse as propostas, criando uma narrativa com início, meio e fim. Este primeiro exercício serviu para que os atores experimentassem trabalhar juntos. O fato de constituirmos um grande grupo - 32 atores (mesmo que neste primeiro ensaio trabalhando com metade de cada vez: 16 atores), torna fundamental em um momento muito inicial do processo provocar o grupo a trabalhar junto. Neste momento também é fundamental observarmos as maneiras, muitas vezes caóticas, que os grupos encontram de se organizar. Começam a aparecer os egos, os observadores, os intensos, os ansiosos. Não é possível uma categorização generalizante neste momento tão inicial do processo, mas é interessante para o diretor a percepção de forças sensíveis que começam a se agrupar e serão causa e efeito de uma jornada. Este tipo de exercício costumo utilizar apenas quando trabalho com grandes grupos: mais de dez atores.

Um primeiro ensaio intenso e divertido é fundamental para marcar um bom começo de relação. A segurança nas propostas, bem como a transparência de que existe um plano de trabalho concreto e embasado, favorece a entrega e a rápida confiança, fundamental neste processo.

Ensaio II (grupos I e II juntos)

- † Pulos em 10;
- † Caminhadas Gaulier;
- † Zap, Zup, Zum (em três círculos);
- † Comando de palmas;
- † Bolinhas em 10;
- † Fui (em três círculos);
- † Viewpoints - círculo;
- † Viewpoints - Zona Periférica e Triângulo;

Foi interessante retomar o exercício do Triângulo um dia depois da primeira tentativa e realiza-lo com o dobro de pessoas. Observamos um entendimento bem mais profundo da proposta e, apesar de uma maior quantidade de atores e possibilidades, os triângulos foram realizados com muito mais facilidade.

Na segunda parte do ensaio, tivemos nosso ‘Playground I’, com as seguintes regras, explicadas antes do Playground começar:

- Todos caminham livremente, reconhecendo o espaço;
- Cada um escolhe seu ponto zero e permanece neste até que todos parem;
- Exercício dos 5 pontos - temática: esculturas baseadas na ideia que os atores têm do Brasil.

Interessante observar neste caso específico a utilização de estereótipos óbvios na representação da ideia de ‘Brasil’. As esculturas eram bastante semelhantes e praticamente todas enquadravam-se ou na temática violência / favela / tráfico ou nas imagens praia/sensualidade/carnaval/futebol. Isto resumia muito bem o conceito Brasil que estava arraigado nas referências daqueles atores e que inevitavelmente começavam a embasar a proposta de montagem. O objetivo não era despejar impressões culturais alheias, como algo imposto, mas criar e desenvolver novas referências a partir de impressões concretas, por mais superficiais, clichês e óbvias estas poderiam parecer naquele primeiro momento (vide reflexão de Anne Bogart sobre o estereótipo, página 99). É claro que nada disso foi dito ao grupo e todos divertiram-se muito naquele primeiro contato com nosso primeiro Playground, semente do espetáculo que teríamos em dois meses.

Minha escolha musical que estimulou todos os Playgrounds realizados desde então era composta exclusivamente de músicas brasileiras, que iam desde clássicos da MPB, passando por pontos de candomblé, maracatu, sambas variados, funk carioca, ritmos folclóricos diversos, até ritmos eletrônicos combinados com referências regionais, como Rita Ribeiro (Tecnomacumba) ou Chico Science (Afrociberdelia). Neste processo, utilizando-se da vantagem de que nenhum dos atores entendia as letras em português, experimentamos centenas de músicas e desta seleção saíram as músicas que mais tarde fizeram parte do espetáculo.

Ensaio III (grupos I e II separados)

- † Viewpoints - caminhadas;
- † Zap, Zup, Zum;
- † Fui;
- † Sr. Fulano;
- † Círculo Coreográfico;

O ‘Círculo Coreográfico’, igualmente parte importante para o estabelecimento do ‘Vocabulário de Base’, ocupou todo o ensaio. E ao final, preparamos a ‘coreografia’ para ser mostrada para o próximo grupo no ensaio coletivo seguinte.

Ensaio IV (grupos I e II juntos)

- † Pulos em 10;
- † Caminhadas Gaulier;
- † Zap, Zup, Zum (em três círculos);
- † Comando de palmas;
- † Bolinhas em 10;
- † Fui (em três círculos);

Um grupo apresentou sua coreografia para o outro e ambos forneceram *feedback* de como tornar a coreografia mais interessante, efetiva e de como os movimentos poderiam funcionar como ações físicas, quando contextualizados. Ao final do ensaio, um esboço de coreografia geral, unindo ambos os grupos, foi elaborado. Esta coreografia foi trabalhada exaustivamente durante todo o processo, inclusive como exercício de aquecimento e sintonia de grupo e originou as duas coreografias que mais tarde fizeram parte do espetáculo.

Coreografia final: ensaio geral do espetáculo.

Ensaio V (grupos I e II separados)

Na sexta-feira anterior, fora do horário de ensaio, entreguei os textos, sem, contudo, definir os personagens.

Neste ensaio, com todos bastante animados pois haviam gostado muito do texto, começamos como sempre com alguns exercícios de aquecimento/sintonia:

† Viewpoints - caminhadas;

† Zap, Zup, Zum;

† Fui;

† Sr. Fulano;

Neste dia realizamos nosso Playground II, que teve como regra:

- Todos caminham livremente, reconhecendo o espaço;
- Cada um escolhe seu ponto zero e permanece neste até que todos parem;
- Exercício dos 3 pontos - temática: esculturas baseadas na ideia que os atores têm dos personagens da peça.

Este exercício dos 3 pontos, fundamental para a criação do nosso ‘vocabulário de base’ e alimento para as ‘frases de movimento’ que viriam a seguir, foi realizado com dois grupos de quatro pessoas e um de três.

Neste dia também analisamos as 8 esculturas escolhidas por cada um dos atores, nomeando-as e encontrando juntos, para cada uma, o ‘gatilho’. As esculturas originadas no exercício dos 5 Pontos, realizado no Ensaio 2, chamei de ‘Esculturas Brasileiras’ e as dos 3 pontos, realizado neste ensaio, chamei de ‘Esculturas de Personagem’.

Abaixo o exemplo destes gatilhos e esculturas, realizados pelos alunos ingleses Brittany Taylor, natural de Liverpool e Alex Panetta, natural de Reading.

Esculturas originadas no Exercício dos 5 Pontos (*Brazilian Sculptures*):

Foto 1 - nome: turista / gatilho: sorriso;

Foto 2 - nome: mulher / gatilho: ombros;

Foto 3 - nome: varanda / gatilho: ponta dos dedos;

Foto 4 - nome: retrato / gatilho: cabeça;

Foto 5 - nome: o que está acontecendo? / gatilho: dedo indicador.

Foto 1 - nome: dançarino / gatilho: quadril para esquerda;

Foto 2 - nome: traficante da favela / gatilho: olhos;

Foto 3 - nome: gatinha de praia / gatilho: peito;

Foto 4 - nome: cabeceador / gatilho: bola imaginária;

Foto 5 - nome: árvore tropical/ gatilho: queixo.

Esculturas originadas no Exercício dos 3 Pontos (*Character's Sculptures*):

Foto 1 - nome: não vá! / gatilho: coração;

Foto 2 - nome: prostíbulo / gatilho: bunda;

Foto 3 - nome: promessa / gatilho: ombros.

Foto 1 - nome: autoridade / gatilho: queixo;

Foto 2 - nome: assustadoramente divertido / gatilho: sorriso;

Foto 3 - nome: desconfortável/ gatilho: nuca.

Ao final deste ensaio, cada um dos atores tinha como vocabulário suas 8 esculturas (5 Brasileiras e 3 de Personagem), com nome e gatilho, além dos movimentos coreográficos elaborados no ensaio anterior.

Ensaio VI (grupos I e II separados)

† Exercícios variados de sintonia de grupo e aquecimento.

† Playground III, que teve como regra:

- Todos caminham livremente, reconhecendo o espaço;
- Cada um escolhe seu ponto zero e permanece neste até que todos parem;
- Cada um no seu tempo, começam a experimentar com as três esculturas de personagem, maneiras orgânicas de uni-las, compondo uma ‘Frase de Movimento’.

Durante este Playground as relações também foram incentivadas e os atores jogaram livremente, primeiramente em duplas e depois em grupos, sem se desvincularem porém de suas Frases de Movimento. Houveram momentos em que ao meu sinal, todos voltavam ao ponto zero, para começar de novo. Em outros momentos eu apontava claramente com quem determinado ator deveria jogar. Ainda em outros momentos, o jogo era interrompido e ao meu sinal todos começavam a fazer a coreografia. Este exercício foi importante para que eu comesse a perceber e testar possibilidades de combinação de atores. Em um tempo tão reduzido de ensaio, é importante que o diretor facilite cumplicidades naturais que começam a aparecer entre integrantes do grupo. Para até mesmo, em alguns necessários momentos, ir contra elas dependendo do objetivo pretendido pelo jogo.

Ensaio VII (grupos I e II separados)

† Exercícios variados de sintonia de grupo e aquecimento.

† Playground IV, que teve como regra:

- Todos caminham livremente, reconhecendo o espaço;
- Cada um escolhe seu ponto zero e permanece neste até que todos parem;
- Cada um no seu tempo, começam a experimentar com as cinco esculturas Brasileiras, da mesma maneira que fizemos no ensaio anterior com as 3, encontrando mais uma ‘Frase de Movimento’.

Ao final deste ensaio, os atores tinham além das esculturas e das coreografias, duas frases de movimento compondo seu vocabulário. Estava na hora de dividir os personagens.

No final, fora do horário de ensaio, foram divididos os papéis deixando claro que esta seria uma primeira experiência e que eu poderia trocar personagens se fosse o caso. Isto não aconteceu. Eles tinham um final de semana pela frente e já pedi também que comesçassem a memorizar linhas de seus personagens, que começaríamos a utilizar nos Playgrounds.

Como estávamos trabalhando com 32 atores, em uma peça a qual eu pretendia encenar com 14 personagens, os quatro personagens principais ganharam vários interpretes. As atrizes mais novas fizeram a personagem Glorinha e as mais velhas Judite; os atores mais novos, Gilberto e os mais velhos, Tio Raul. Atores e atrizes específicos, baseados em seus tipos físicos e energia demonstrada nos Playgrounds prévios, foram a mãe e enfermeira (mesma atriz: Tanya Perry), Madame Luba (Laura Jane Watling), Pola Negri (Tom Tunkin Jones) e Jubileu de Almeida (Dannie Pye). O ator Will Allen além de Gilberto também foi o médico e um irmão de Gilberto, as atrizes Kate Brzezniak e Hannah Baird além de Glorinha e Nair (respectivamente), fizeram as amigas destas, Cristina e Ceci. Jon Henderson e Will Leach foram além de Gilberto, também irmãos deste.

As cenas foram divididas de modo que cada ator/atriz tivesse pelo menos uma grande cena para representar. A mecânica de troca, junção de cenas e maneira pela qual a narrativa seria resolvida com tantos atores dividindo personagens, inspirou-se desde o princípio nas relações sugeridas pelos Playgrounds. No apêndice I.2 relato como as cenas da peça foram divididas.

Ensaio VIII (grupos I e II separados)

† Exercícios variados de sintonia de grupo e aquecimento.

A partir deste ensaio também haviam momentos durante o aquecimento que Fernanda Mandagará, nossa preparadora corporal, ensinava movimentos básico de samba para os atores. Isto também faria parte do vocabulário. O objetivo não era ensinar os atores a dançar samba, mas fazê-los entender alguns movimentos simples de rotinas físicas utilizadas no samba, para que pudessemos provocar estímulos de movimentos extra-cotidianos naqueles atores. E obviamente manter um sabor brasileiro nesta desconstrução.

† Playground V, que teve como regra:

- Do ponto zero reconhecer seus companheiros de cena e ir até eles mostrar suas frase de movimento (de personagem e/ou brasileira), variando da maneira que desejasse.

Este Playground desenvolveu-se originando combinações de frases de movimento e um início de relação entre os personagens envolvidos na mesma cena. Começávamos a perceber possibilidades concretas de relação e vislumbrar como estes atores escolhidos funcionavam trabalhando/jogando juntos.

Os movimentos do samba começavam também a ser introduzidos como possibilidade de movimentação dentro dos Playgrounds.

Ao final deste ensaio foi pedido para que os atores trouxessem objetos para o próximo ensaio: cada ator deveria trazer no mínimo dois objetos: um que ele acreditasse ter relação com seu personagem e outro que ele acreditasse ter relação com a peça.

Ensaio IX (grupos I e II separados)

† Exercícios variados de sintonia de grupo e aquecimento;

† Exercício do Círculo Coreográfico com Texto.

† Playground VI, que teve como regra:

- A partir do Ponto Zero escolher cinco pontos e em cada um deles realizar uma das 5 esculturas brasileiras;
- Durante este jogo, ir reconhecendo os outros atores/jogadores;
- Apresentar seus objetos aos outros jogadores, possibilidades destes, o porquê deles serem tão especiais, diversas maneiras de utilização e representação destes objetos;
- De volta ao ponto zero, testar suas frases de movimento utilizando seus objetos nestas;

Este Playground desenvolveu-se bastante, e muitos trocaram de objetos entre si durante o jogo. Em alguns momentos, também foi permitida a experimentação com texto.

Exemplos de objetos trazidos:

Laura Watling (Madame Luba) - flores de plástico e perfume

Tom Jones (Pola Negri) - algemas e cartas de baralho

Andrea Lavio (Gilberto) - Óculos de sol e toalhas

Hanna Baird (Nair) - Caixa de brinquedos e cartas para jogo erótico

Emma Heaton (Nair) - Teste de gravidez e vidro de veneno

Kate Brzezniak (Glorinha) - Luvas de borracha e relógio

Brittany Taylor (Glorinha) - Chaves e cadeados

Bella Noell (Judite) - Penas e Conjunto de maquiagem

Samuel Toye (Gilberto) - Corda e pênis de borracha

Danny Cooke (Tio Raul) - Furador de escritório e controle remoto

Além de muitos outros objetos que foram descartados e outros tantos que também começaram a ser sugeridos. Muitos destes objetos permaneceram no espetáculo.

Ensaio X (grupos I e II separados)

† Exercícios variados de sintonia de grupo, aquecimento e movimentos de samba;

† Organização e limpeza dos vocabulários:

- Esculturas Brasileiras;
- Esculturas de Personagem;
- Coreografia;
- Frases de Movimento.
- Frases de movimento combinadas com companheiros de cena;
- Frases de movimento combinadas com companheiros de cena e texto.

Neste ensaio o Playground VII foi realizado no intuito de ‘esquentar’ as relações de clareza de vocabulário, principalmente as que continham as frases de movimento combinadas com os companheiro de cena e com o texto.

Ensaio XI (grupos I e II juntos)

† Exercícios variados de sintonia de grupo, aquecimento e movimentos de samba;

† Labirinto Gato e Rato;

† Meia, meia, lua, um , dois, três;

† Coreografias, combinação e limpeza destas.

Neste ensaio, o primeiro com todo o grupo depois de algum tempo, foi feito um longo Playground VIII, onde as frases de movimento foram apresentadas, bem como as coreografias e todo o vocabulário trabalhado até então. Os momentos deste Playground iam sendo indicados a partir de sugestões sonoras musicais ou voz de comando, os pontos zero eram locais onde os atores que não estavam em ação deveriam permanecer, sem nunca abandonar o ‘estado de jogo’. Aqueles atores que faziam os mesmos personagens eram por vezes agrupados, assim como aqueles que participavam das mesmas cenas. Foram algumas horas de um grande *pot-pourri* onde as energias do grupo começavam a fornecer um esboço vivo do que poderia vir a ser o espetáculo.

Ensaio XII (grupos I e II separados)

† Exercícios variados de sintonia de grupo, aquecimento e movimentos de samba e coreografia;

† Siga o Líder;

† Aram, Sam, Sam;

† Grupos entram, colocam-se neutros em uma linha e simplesmente dão seus textos, ouvindo o que dizem. Uma assistente de direção (a inglesa Vicky Buxton) com uma cópia original do texto ia a todo momento realizando ajustes, de acordo com o inglês que melhor soava nas falas. Durante o processo também estávamos interessados em melhorar a tradução do português, deixando-a mais natural e contemporânea.

Neste dia realizamos o Playground IX, para aquecer as Frases de Movimento e depois deste sentamos todos e um a um os grupos foram colocados no foco para que discutíssemos qual poderia ser o jogo por trás de suas frases de movimento.

Os seguintes jogos foram definidos para que os grupos os experimentassem como tarefa de casa. No próximo ensaio estes jogos seriam colocados no Playground.

Os jogos escolhidos foram os seguintes:

Cena 1 - jogo de pega-pega.

Pega-pega: O clássico jogo infantil, onde uma atriz é a que pega e todas as outras correm. Quando esta toca em alguma, esta passa a ser a que pega. Aqui experimentamos primeiro somente com os personagens Nair e Glorinha que estavam escaladas para esta cena (vide apêndice I.1). Depois o jogo reuniu todas as atrizes que fariam Nair e Glorinha.

Cena 2 - Nair deve tornar Glorinha atraente, prepará-la como se prepara um produto que será vendido. Madame Luba comanda o jogo. Pola Negri é submisso a Madame Luba.

Cena 3 e 4 - Jubileu de Almeida e Glorinha. Jogo de esconde-esconde. Um se esconde e o outro vai procurar. Assim que encontra, troca.

Cena 5 - Nair e Glorinha. Jogo Cama de gato: o jogo infantil realizado com um barbante, colocado entre os dedos de uma participante. A outra tem um jeito de retirar o barbante dos dedos desta de maneira que permaneça com um novo arranjo de barbante passando por entre seus dedos:

Cena 6 - Nair, Glorinha, Enfermeira e Médico. Brincam com Nair como se ela fosse um objeto.

Cena 7 - Esta cena por ser uma cena de transição, não foi trabalhada com nenhum jogo e colocada somente depois na 'Colagem'.

Cena 8 - Glorinha e Tio Raul dançam.

Cena 9 e 10 - Gilberto e Judite. Dançam o mesmo ritmo. Dançam ritmos diferentes. Brincam com estas possibilidades.

Cena 11 e 12 - Gilberto, Judite e Tio Raul. Tio Raul e Gilberto fazem cabo de guerra com Judite. As vezes com uma corda, as vezes usando ela como 'corda'.

Cena 13 - Gilberto, Judite e Tio Raul. Judite deve evitar Gilberto que tenta beijá-la.

Cena 14 - Gilberto e Tio Raul. Tio Raul manipula Gilberto como se esse fosse um boneco.

Cena 15 - Mãe, irmãos, Gilberto, Judite e Tio Raul. Todos jogam Twister:

Cena 16 e 17 - Mãe, irmãos, Gilberto, Judite e Tio Raul. Jogam Meia, Meia Lua, Um, Dois, Três.

Cena 18 - Tio Raul e duas Judites. Jogam Bobinho: dois atores jogam uma bola (ou um objeto) um para o outro, tentando que o terceiro não pegue. Se este consegue pegar, aquele que deixou este pegar, assume sua posição e passa a tentar pegar.

Cenas 19 e 20 - Duas Glorinha e dois Tio Raul. Jogo do espelho, duas duplas, podendo trocar de posição e de duplas.

Cenas 21 e 22 - Glorinha e Tio Raul. Jogo do Cabo de guerra (real e imaginário) que se transforma em dança.

Cenas 23 e 24 - Glorinha e Tio Raul. Jogo de manipulador/manipulado, trocando os papéis.

Ensaio XIII (grupos I e II juntos)

† Aquecimentos e exercícios vocais, liderados por um dos atores (George Boundy), professor de técnica vocal;

† Organização e combinação das coreografias;

† Combinação das Frases de Movimento com os jogos;

† Playground X: passagem de todos os jogos, primeiro juntos e depois grupo por grupo. Em alguns momentos, a ordem de comando soava e todos entravam nas coreografias. Ou voltavam às Frases de Movimento.

Baseado neste Playground, as regras começaram a ser organizadas no sentido de experimentar os jogos com os textos, com as Frases de Movimento e com os objetos, dentro de blocos de cena.

Ensaio XIV (grupos I e II separados)

† Aquecimento físico e vocal;

† Serpente de Cristal e O Céu Que Nos Protege;

† Coreografias;

† Playground XI com Frases de Movimento em jogo e com texto.

Após o Playground começamos o trabalho de eleição do que funcionava ou não nos blocos de cena.

É importante ressaltar que pelo fato de todos já fazerem parte de uma engrenagem física viva, explorada cada vez com mais precisão nos Playgrounds, os esboços de cenas que realmente funcionavam eram muito claros. Aquelas que soavam falsas, demoradas, pouco interessantes, eram rapidamente reconhecidas e voltávamos

à base física sólida (esculturas e frescos de movimento), para a partir daí encontrar outras possibilidades, muitas vezes trocando o jogo. Em outros momentos os movimentos eram reduzidos e nos detínhamos quase que exclusivamente no texto e/ou relação. Claro que todo o vocabulário físico, mesmo que latente e internalizado, continuava presente, também na consciência dos ‘gatilhos’, fornecendo uma propriedade concreta de intensidade viva para sustentar energeticamente as ações.

Ensaio XV a XX (grupos I e II juntos)

A partir deste ensaio, todos os próximos contaram com o grupo completo. Em algumas ocasiões, antes do Playground, os grupos de atores se dividiam para trabalhar separadamente suas cenas e eu rodava de sala em sala ajustando tecnicamente as cenas, que começavam a ganhar vida orgânica.

† Aquecimento físico e vocal;

† Playground XII a XVI com todos passando suas Frases de Movimento em jogo e com o texto, dentro do *feedback* fornecido no ensaio anterior e blocos de cena cada vez mais definidos.

As frases de movimento eram mais e mais diluídas nas ações físicas que tiveram suas sementes sugeridas pelo jogo e a narrativa começava a se impor.

Neste ponto, meu caderno de direção já começava a ter um esqueleto de estrutura que poderia ser interessante para contar nossa história. A narrativa começava a aparecer e após o Playground meu trabalho era o de objetivar as cenas, transformando cada vez mais as Frases de Movimento, através dos jogos, em ações físicas concretas, dentro do objetivo proposto pela cena. Este trabalho durou cinco ensaios.

Ensaio XXI

† Aquecimentos com coreografias e passos de samba;

† Círculo coreográfico com o texto;

Playground XVII: primeiro esboço geral de esqueleto de espetáculo.

Ensaio XXII a XXVI

Nestes próximos cinco ensaios, aquecemos todos os dias com as coreografias, aproveitando para limpá-las e organizá-las. O ator George Bounty continuava liderando os aquecimentos vocais e Fernanda Mandagará auxiliava na limpeza de movimentos e coreografias. Antes dos Playgrounds, passávamos tecnicamente as cenas organizando-as separadamente dentro da proposta de encenação. Aos poucos os adereços e figurinos necessários também foram trazidos para o processo. Já

estávamos no espaço onde o espetáculo aconteceria (Clifftown Theatre - Estudio II) e o cenário (bastante simples), também era criado e elaborado nos horários extra-ensaio. Os Playgrounds do XVIII ao XXII tiveram como regras todos os detalhes que havíamos trabalhado com cada grupo de cena e estas eram apresentadas em ordem. Experimentávamos também diferentes costuras e transições para estas cenas e até então o grupo inteiro permanecia na área de jogo, quando não fazendo suas cenas, mantendo o estado de jogo, ainda dentro do Playground.

Ensaios XXVII a XXXII

A mecânica do espetáculo estava praticamente definida e antes do Playground também passamos a realizar ajustes técnicos de som e luz. Agora os Playgrounds (XXIII ao XXVIII) já eram compostos somente pelos atores que participassem das cenas. Os outros em alguns momentos continuavam em cena (se esta fosse a proposta da encenação) ou retiravam-se da área de jogo, retornando quando fosse necessário. Os Playgrounds já funcionavam praticamente como passagens corridas do espetáculo.

Ensaios XXXII a XXXIV

Aqui os Playgrounds (XXIX ao XXXI) foram abertos como ensaios gerais para o público. No dia 28 de junho de 2012, apresentamos o Playground XXXII, a estreia do espetáculo.

Flyer do espetáculo

I.2 - As Divisões de Cena

Cena 1 - A entrada na Casa de Prostituição

Nair - Hanna Baird, Emma Heaton e Kirsteen Robinson.

Glorinha - Kate Brzezniak, Emily Sly e Katie O'Connor.

Cena 2 - Organizando o Programa de Glorinha

Nair - Hanna Baird.

Glorinha - Kate Brzezniak.

Madame Luba - Laura Jane Watling

Pola Negri - Tom Tunkin Jones

Cena 3 - A experiência como prostituta

Glorinha - Helen Bovey

Nair - Hanna Baird

Jubileu de Almeida - Dannie Pye

Madame Luba - Laura Jane Watling

Pola Negri - Tom Tunkin Jones

Cena 4 - Depois da Experiência como Prostituta

Glorinha - Helen Bovey

Nair - Hanna Baird

Madame Luba - Laura Jane Watling

Pola Negri - Tom Tunkin Jones

Cena 5 - O Pacto de Morte

Glorinha - Emily Sly

Nair - Emma Heaton

Cena 6 - O Aborto

Enfermeira - Tanya Perry

Médico - Will Allen

Nair - Kirsteen Robinson

Glorinha - Katie O'Connor

Cena 7 - Meninas indo para a Escola

Glorinha - Katie O'Connor

Ceci - Hanna Baird

Cristina - Kate Brzezniak

Cena 8 - Entrada de Tio Raul

Glorinha - Katie O'Connor

Tio Raul - Andrew McPherson

Cena 9 - Tempo de amor e Cena 10 - Desespero de Judite

Gilberto - Samuel Toye

Judite - Alice Osmanski

Tio Raul - Andrea Lavio

Cena 11 - O banho e Cena 12 A loucura de Gilberto

Gilberto - Michael Brown

Judite - Katy McCullagh

Tio Raul - Andrea Lavio

Cena 13 - A volta de Gilberto e Cena 14 - Gilberto iludido e feliz

Gilberto - Elias Garcia

Judite - Bella Noell

Tio Raul - Danny Cooke

Cena 15 - A Família, Cena 16 - A traição, Cena 17 - Perdoa-me e Cena 18 - O Suicídio

Tio Raul - Andrew McPherson

Gilberto - Will Allen, Will Leach e Jon Henderson

Mãe - Tanya Perry

Judite - Sofia Calmicova e Amy Holmes

Irmãos - Jon Henderson e Will Leach

Cena 19 - Tio Raul conta da morte de Nair e Cena 20 - Glorinha renega o Tio

Tio Raul - George Boundy e Tom Quinn

Glorinha - Amber Tuke e Kate Nunn

Cena 21 - Glorinha insulta Tio Raul e Cena 22 - Glorinha seduz o Tio

Tio Raul - Domokos Wootsch

Glorinha - Jo Papworth

Cena 23 - O beijo e Cena 24 - A Morte de Tio Raul

Tio Raul - Alex Panetta

Glorinha - Brittany Taylor

I.3 - Atores e Personagens

Nair e Ceci - Hanna Baird
(natural de Sheffield, Inglaterra)

Glorinha - Kate Brzezniak
(natural da Polónia)

Madame Luba - Laura Jane
(Norwich - Inglaterra)

Pola Negri - Tom Jones
(Lincoln - Inglaterra)

**Glorinha - Helen Bovey
(Exeter - Inglaterra)**

**Jubileu - Dannie
(Wigan - Inglaterra)**

**Nair - Emma Heaton
(Sunbury - Inglaterra)**

**Glorinha - Emily Sly
(Derby - Inglaterra)**

**Enfermeira e Mãe - Tanya Perry
(Peterborough - Inglaterra)**

**Nair - Kirsteen Robinson
(Blackpool - Inglaterra)**

**Glorinha - Katie O'Connor
(Sydney - Austrália)**

**Tio Raul - Andrew McPherson
(Lincolnshire - Inglaterra)**

**Judite - Alice Osmanski
(Suffolk - Inglaterra)**

**Gilberto - Samuel Toye
(Camberley - Inglaterra)**

**Tio Raul - Andrea Lavio
(Suiça)**

**Judite - Katy McCullagh
(Birmingham - Inglaterra)**

Gilberto - Michael Brown
(Sheffield - Inglaterra)

Judite - Bella Noell
(Alemanha)

Gilberto - Elias Garcia
(Barcelona - Espanha)

Tio Raul - Danny Cooke
(Derbyshire - Inglaterra)

**Gilberto - William Leach
(Plymouth - Inglaterra)**

**Judite - Sofia Calmicova
(Moldávia)**

**Judite - Amy Holmes
(Brighton - Inglaterra)**

**Gilberto - Jon Henderson
(Mansfield - Inglaterra)**

**Tio Raul - Tom Quinn
(Guernsey - Inglaterra)**

**Tio Raul - George Boundy
(Bounty - Inglaterra)**

**Glorinha - Amber Tuke
(Leicester - Inglaterra)**

**Glorinha - Kate Nunn
(Oxfordshire - Inglaterra)**

Tio Raul - Domokos Wootsch
(Budapest - Hungria)

Glorinha - Jo Papworth
(Londres - Inglaterra)

Tio Raul - Alex Panetta
(Reading - Inglaterra)

Glorinha - Brittany Taylor
(Liverpool - Inglaterra)

I.4 - Registro em vídeo do espetáculo

Clip de 10 minutos do espetáculo:

<http://vimeo.com/47493312>

Clip de 2 minutos do espetáculo:

http://www.youtube.com/watch?v=4plb9I_VpwM

I.5 - Fotos de cena

Cena 3 - A Experiência como Prostituta

Cena 6 - O Aborto

Cena 12 - A Loucura de Gilberto

Cena 24 - A Morte de Tio Raul

I.6 - Depoimento dos Alunos/Atores

Ao final do processo os alunos/atores escreveram relatórios e isto fazia parte da avaliação a que estavam sendo submetidos no curso. Abaixo, transcrevo alguns trechos destes relatos de impressões. Todos foram traduzidos por mim, do inglês:

Kate Brzezniak (Polônia):

“Para mim, o Teatro Playground é um estado de prontidão: estar pronto para jogar e explorar. Não pensar, mas fazer. É claro que não funcionou como uma ‘fórmula’ escrita em um livro, mas como algo que só realmente entendi, vivenciando.(...) As regras do Playground eram simples: designávamos um espaço de trabalho que era limpo de toda sujeira e objetos desnecessários. Ali, seguíamos nossos corpos. Se tivéssemos qualquer razão para deixar a área do Playground, deveríamos fazê-lo com muito cuidado, para não quebrar a atmosfera de jogo. E o mais importante: não pensar. Estas primeiras regras eram bastante claras: é realmente muito bom quando nos percebemos em um espaço vazio, sentindo-nos livres para trabalhar, apenas seguindo as vontades do corpo de se mover e agir. Mas o ‘não pensar’ foi o desafio. Como o próprio nome sugeria, Playground deveria ser algo divertido e para tanto deveríamos manter o estado de jogo e exploração. O primeiro Playground foi o mais difícil. O sentimento de incerteza de estar fazendo o que o diretor esperava que eu estivesse fazendo e o pensamento: ‘estou certa?’, entravam no caminho a todo momento. E tudo o que eu deveria fazer era encontrar cinco posturas corporais (estátuas) que representassem ideias que eu tinha do Brasil. Não importava se fossem estereótipos ou não. Começávamos cada Playground deixando a sala para logo após reentrarmos nela em um estado de prontidão para o trabalho. Músicas eram executadas, luzes transformadas e criava-se uma enorme atmosfera de privacidade. Comecei a mover-me e imediatamente pude sentir o efeito que aquele espaço de trabalho causava em mim. Ele era confortável e o fato de ‘não pensar’ ajudava enormemente a me sentir livre traçando trajetórias e criando coisas e relações. Eu ainda não sabia, mas muito daquilo seria utilizado no espetáculo.”

Anna Lena Noel (Alemanha):

“As conotações emocionais dos nossos movimentos agora conectados, provocavam uma sensação geral da cena. Para mim isto significava que as emoções começavam a ser naturalmente despertadas a partir do movimento e não de estímulos

como os da técnica de Memória Emotiva, a qual eu normalmente utilizava e achava extremamente exaustiva. Quando um pouco mais tarde começamos a colocar o texto nestes movimentos eu já estava tão relaxada e confiante em relação as emoções que foi muito mais fácil decorar as falas e responder ao meu parceiro de cena. Normalmente eu acho bem difícil trabalhar com uma cena em inglês (minha segunda língua), pois estou sempre preocupada em acertar na gramática, pronúncia ou entonação. Isto sempre me coloca em uma posição onde é bem difícil relaxar durante o processo. Neste sentido, os exercícios propostos pelo diretor me deram tamanha confiança e conhecimento da cena que me senti emocionalmente desvinculada e ficou mais fácil para que eu falasse o texto livremente enquanto contracenava com meu companheiro de cena. Pela primeira vez desde que entrei neste curso, e isto devido a base sólida construída em processo, o atuar e evocar emoções veio naturalmente, sem que eu precisasse de um enorme esforço mental. E foi divertido.”

Domokos Wootsch (Hungria)

“O universo paralelo foi estabelecido assim que tivemos nossa primeira sessão Playground. A velocidade do tempo e as regras de comportamento mudaram imediatamente. Nossas mentes e corpos foram colocados em liberdade. De repente, o medo de fazer algo errado desapareceu. Pisamos em um terreno onde qualquer coisa poderia acontecer. Começamos a criar nosso grupo experimentando jogos. Gastamos horas jogando bolas. Gastamos meio dia tentando formar um triângulo com dois companheiros escolhidos secretamente (e nunca completamos esta tarefa). Através destes jogos, começamos a trabalhar como um grupo. Estávamos conectados física e mentalmente em busca de nossos objetivos. (...) Porém, após receber o texto da peça, a sensação de estar em um Playground mudou e gradualmente começou a morrer. Certamente nos mantivemos jogando vários dos antigos jogos e alguns novos, mas em algum ponto, alguns destes jogos, algumas destas estátuas, passaram a se tornar peças ensaiadas e em alguns momentos eu perdi a sensação do tão aclamado ‘estado de jogo’. Especialmente quando eu e minha parceira de cena começamos a busca por um jogo para colocar em nossa cena. Até encontramos o jogo infantil do cabo de guerra, que ia ao encontro das tensões da cena, mas sempre que tentávamos tudo parecia forçado e desleal com a natureza do que eu começava a entender como Teatro Playground. Por alguma razão eu começava a me sentir fora do estado de jogo e completamente racional a cerca do meu trabalho. Estava no palco sem nenhuma pista

do que fazer ou como fazer. Mesmo assim continuávamos trabalhando com nosso jogo e então decidimos usá-lo de uma outra forma. A maioria dos grupos estava adaptando o jogo literalmente às cenas, que tomavam forma a partir deste jogo. Em nosso caso, foi apenas quando nos livramos da fisicalidade do jogo, mantendo-o apenas no subconsciente, é que as coisas realmente começaram a acontecer. O jogo continuava lá, porém agora imperceptível desde o início, apenas como base racional necessária para nossa cena.”

Brittany Taylor (Inglaterra)

“Eu acredito que o simples fato deste treinamento ser chamado de Teatro Playground já ocasionou um efeito psicológico em mim. Durante o processo eu sempre tive no subconsciente a na percepção a ideia de que estava em um ambiente onde era ‘ok’ experimentar e cometer erros, fazer coisas erradas mas também celebrar acertos. (...) Esta maneira de trabalhar me ensinou a seguir o instinto, estar ‘no momento’ e me comprometer com o jogo. Eu não tive medo de apenas jogar durante os ensaios e nas performances e isto me ajudou muito. Passei a ter mais confiança de que o perfil do personagem e o entendimento profundo de sua trajetória não necessariamente precisam ser concretos e descobertos o mais rápido possível.”

Thomas Phillips (Inglaterra)

“No início desta experiência, eu tinha muitas dúvidas de como todos os elementos explorados seriam postos juntos. Eu estava preocupado de que em algum momento a performance seria apenas um apanhado de coreografias formais, que era o que estávamos criando. Só agora eu entendo que naquele momento estávamos criando uma base sólida na qual acrescentaríamos coisas. Acho que isso tem conexão com as pesquisas realizadas no treinamento utilizando o ‘Método’, tudo para criar uma base sólida necessária à criação de personagens, se não, o que você cria poderá se tornar superficial e bidimensional. (...) Eu nunca pensaria porém em usar algo tão simples para criar tantas dinâmicas e elementos interessantes para a cena.”

Emma Heaton (Inglaterra)

“No início do processo eu tive muitas dúvidas acerca do espetáculo que estávamos ensaiando. Senti que estávamos repetindo jogos e exercícios e neste início não nos concentrávamos em marcar as cenas ou decidir soluções. Eu temia que as

últimas semanas seriam de caos, com muito para ser trabalhado, construído sobre o palco. Porém no decorrer do tempo tudo pareceu ir aos poucos fazendo sentido e eu aprendi a importância de ter fé e se entregar ao trabalho do diretor e do grupo. Não pensar demais.”

Emily Sly (Inglaterra)

“Através do processo de criação da estátuária como moldura para nosso Playground, encontramos uma maneira de expressar nossas respostas aos estímulos fornecidos pela música, pelas ideias de Brasil e pelos outros atores. Aos escolhermos gatilhos e nomes para cada estátua eu quis ser muito precisa na captura da qualidade de movimento. Para mim, os gatilhos foram maneiras excelentes de encontrar a essência dos personagens nas cenas. (...) Os movimentos eram repetidos até transformarem-se em memória muscular. Mesmo que invisíveis nas cenas, usei os gatilhos durante toda a peça em resposta aos outros atores e a plateia. (...) No início havia uma tendência entre eu e minha companheira de cena (Emma) de fingirmos jogar o jogo que estávamos utilizando em nossa cena (cama de gato) e só quando começamos a jogá-lo de verdade foi que conseguimos transpor o significado das palavras, encontrando maneiras muito mais interessante de utilizá-las. (...) Em um processo mais convencional Stanislavskiano de ensaio, teríamos gasto bastante tempo analisando o texto, buscando racionalmente as unidades que nos indicassem um caminho. Ao invés disso, descobrindo estas unidades por nós mesmas, na cena. Emma e eu nos comunicávamos quase que intuitivamente e não houveram interrupções no processo que combinou texto, improvisações e marcações de cena, o que resultou em uma cena viva como consequência de nossa relação como atores, personas e personagens.”

Alice Osmanski (Inglaterra):

“Lembro de uma das primeiras aulas com Jeungsook Yoo em treinamento psicofísico¹⁷⁰, em que observamos uma sequência de Tai Chi Chuan e eu fiquei bastante frustrada de não conseguir repetir os movimentos imediatamente. Eu estava prestando muito pouca atenção aos *katas* individuais. Isto certamente ocasionava um

¹⁷⁰ A coreana Jeungsook Yoo, doutora no trabalho de Phillippi Zarrili, realizou com os alunos atores um treinamento baseado em técnicas corporais orientais, durante algumas semanas antes do início dos nossos ensaios.

enorme entrave físico. Porém foi quando comecei a colocar o foco na respiração e parei de pensar que não conseguiria fazer aquilo, foi que consegui realizar os primeiros movimentos corretamente. Apesar deste desastrado começo, eu começava então a construir alguma coisa. O objetivo era aprender a sequência toda, em algumas semanas de treinamento. Em cada aula aprendíamos alguns *katas* em um processo gradual. Só tendo entendido isso foi que consegui apreciar a abordagem técnica de Ramiro Silveira e seu Teatro Playground. Seu método teve uma suave e firme progressão, ao contrário de muitos dos processos de montagem de espetáculo, quando após a fase de improvisações vêm as marcações de cena. Não recebemos o texto da peça nos primeiros ensaios e mesmo quando isso aconteceu não nos foi dito imediatamente qual o personagem que faríamos. Cerca de duas semanas antes da estreia do espetáculo eu ainda não estava certa de como seria o produto final e nem de como tudo aquilo que estávamos fazendo iria se encaixar em um espetáculo de teatro. Hoje, repensando o processo, não consigo apontar os momentos de mudança ou mesmo os momentos em que tudo acomodou-se no devido lugar. Isto simplesmente aconteceu. Construindo uma base sólida e um vocabulário completo, uma coisa levou a outra e neste processo contínuo não houveram rupturas para preencher. Tive a sensação de que um dia simplesmente entramos no palco e estávamos prontos para atuar. (...) Ramiro não nos deu uma definição do seu Teatro Playground até sua sessão de *feedback*, ao final do último espetáculo. Isto foi algo que no início do processo eu não consegui entender, mas que agora, ao seu final, faz todo o sentido para mim. Era vital que entrássemos no processo sem ideias pré-concebidas, conjuntos de informações ou critérios - porque se soubéssemos desde o início sobre o que se tratava tudo aquilo e quais os propósitos, isto teria travado nosso estado de atores descobridores. E um ator não deve jamais parar de descobrir novas possibilidades. O fato de despejar no ator rígidas porções de informação, dificulta sua percepção de como algo pode afetá-lo pessoalmente. Se eu soubesse desde o início todos os propósitos por trás dos procedimentos utilizados por Ramiro, isto certamente teria prejudicado minha interpretação pessoal do processo, tornando-o muito menos efetivo.”

Laura Watling (Inglaterra):

“A parte do processo que sinto que foi a mais importante para mim e que com certeza usarei no futuro, é a de encontrar o jogo dentro da cena. O desenvolvimento

deste jogo foi uma maneira muito útil de criar status e relações na cena, como algo concreto, presente durante todo o espetáculo. (...) Mesmo quando os ensaios encaminhavam-se pro final, a fisicalidade do jogo, mesmo que não estivesse mais presente em sua literalidade, continuava ali como o motor interno de cada personagem. (...)

Houveram momentos, porém, em que o processo apresentou para mim pequenas rupturas em seu desenvolvimento orgânico. Houveram momentos no Playground quando achei que não estava descobrindo mais nada. Refletindo sobre isso, percebo que isto aconteceu porque nestes momentos parei de me desenvolver enquanto atriz e comecei a me desenvolver enquanto personagem na peça. Eu havia atravessado uma barreira psicofísica com meu personagem e ao invés de estar representando Madame Luba eu estava me tornando alguma coisa dela, o que me ajudava a ir ainda mais fundo na personagem. Outra ruptura aconteceu quando começamos a passar a peça inteira. Neste momento comecei a julgar se o que estava fazendo com meu personagem era crível (algo bastante difícil de dizer de um personagem que na maioria das cenas está ‘representando’ de forma exagerada) e agradável para a plateia. Porém, neste momento do processo Ramiro disse: ‘Se você se critica enquanto está fazendo alguma coisa, você nunca estará cem por cento presente nesta coisa. Permita-se estar cem por cento lá, se divertindo com aquilo, criando arte. Mantenha-se ativo e aberto, não pense.’ Assim que me dei conta disso, comecei a desenvolver não só minha personagem, mas a mim mesma, como atriz. Agora eu sinto que já tenho a habilidade de tentar coisas novas e durante o processo continuar a jogar até achar nuances e coisas que acredito que funcionem, sem bloquear tudo isso com um julgamento crítico. Interessante notar que os elementos do processo que eu considere como rupturas foram na verdade os mais úteis na minha descoberta pessoal como atriz e no desenvolvimento da minha personagem.”

Andrea Lavio (Suíça)

“O que mais me surpreendeu no Playground foi a enorme liberdade que ele permite. Houve certamente uma sensação de ‘não existe o erro’. Fomos encorajados a seguir nossos impulsos, tentar coisas. Por outro lado, a técnica de Teatro playground tinha rígidas regras (‘não conversar’ por exemplo). Ainda assim, alguém que não está disperso conversando não está necessariamente ‘presente’ de corpo e alma, pois a mente pode viajar para longe, mesmo que a pessoa permaneça em silêncio. O

Playground exigia portanto um exercício constante de disciplina, concentração e disponibilidade pessoal.”

Kirsteen Robinson (Inglaterra)

“O Teatro Playground parece manter o trabalho surpreendentemente livre e apenas duas semanas antes da nossa estreia estávamos fazendo exercícios que traziam ainda outros níveis de entendimento para nossos personagens e cenas. Éramos desafiados a tentar movimentos variados e a cumprir tarefas enquanto dizíamos nossas falas. Por exemplo, com todo elenco ao seu redor, fazendo a coreografia e tentando distraí-lo, você deveria ficar no meio, falando suas linhas e tentando manter o interesse deles. Isto criava novas maneiras de dar o texto, pois havia um novo objetivo para alcançar, ao invés de simplesmente dizer as linhas como elas foram escritas sob uma intenção original. Este procedimento também ajudava a esquecer o significado das palavras para que nos concentrássemos na ação fazendo com que reencontrássemos esse significado na cena. Texto é importante e deve estar claro, mas ao invés de limitar sua performance, devemos entender e estar dispostos a atuar de inúmeras formas usando as linhas de texto para abrir significados e não limitá-los. Os exercícios de distração propostos por Ramiro nos ajudou a encontrar uma clareza e rapidamente sublinhou os problemas que sabíamos ter que resolver no entendimento do texto.”

Thomas Tunkin Jones (Inglaterra)

“Ramiro usou sua técnica para ajudar o grupo a encontrar o estado de jogo e criatividade, e fazendo isso, fez com que os atores alcançassem uma presença natural que percebo similar a presença natural da criança. Somos naturalmente atraídos pelas crianças que brincam porque elas naturalmente espalham sua energia aos espectadores. Esta energia está naturalmente ali, elas não tem a intenção de provocá-la. Acontece possivelmente devido a sua necessidade do jogo pelo jogo, sem nenhuma intenção recorrente. Uma necessidade de jogar/brincar a partir de uma imaginação ativa. Para as crianças, tudo é novo. Os adultos perdem esta necessidade do jogo, da brincadeira, e desenvolvem a necessidade do trabalho, da responsabilidade, da seriedade. Enquanto atores, precisamos reencontrar na imaginação a semente da criação. Precisamos romper com as barreiras que sufocam nossa criança interior e desbloquear a energia criativa do jogo, da brincadeira. Para criar, precisamos nos

colocar em estado de criação. Isto foi alcançado através do Teatro Playground. (...) Porém, com a estreia se aproximando, senti que eu e o grupo, em alguns momentos, perdíamos o foco e gradualmente perdíamos a energia que havíamos alcançado. Senti que isso não tinha nada a ver com o Teatro Playground em si, mas com a pressão psicológica que a proximidade da performance trazia, uma barreira de responsabilidades que começava a bloquear nosso estado de jogo e energia criativa. Encontrar novamente esta energia era algo bastante difícil e em alguns momentos alguns poderiam dizer que o espetáculo estava se tornando ensaiado demais. Não concordo com isso e acredito que um espetáculo só pode se tornar ensaiado demais se alguma energia externa está bloqueando a energia do ensemble. Ramiro falou desta barreira como “Mr. Flop”, personificação de uma energia que traz o racional para a cena, fazendo-a perder ritmo, verdade, interesse, brilho. O Mr. Flop, termo criado por Philippe Gaulier, deve ser reconhecido e combatido.”

Helen Bovey (Inglaterra)

“(...) Mesmo que tenha sentido pequenas rupturas no processo quando as cenas começaram a tomar a forma final, estas foram muito menores do que em processos que participei anteriormente e que haviam começado com análise de texto. Usando esta concepção de processo, percebi que o prazer pode ser encontrado continuamente no decorrer dos ensaios e consequentemente isto mantém os membros do elenco conectados com uma energia de jogo, permitindo cenas mais orgânicas. A cada vez que jogava minha cena, esta parecia mais forte, sendo que muitas vezes, em processos que envolvem a análise de texto, a repetição das cenas torna-as insossas e repetitivas. Quando começamos o primeiro ensaio geral, muito estado de jogo havia se perdido como resultado do nervosismo. Aí fomos lembrados do famoso Mr. Flop e a percepção da presença desta ‘entidade’ contribuiu para que o elenco não esquecesse da premissa básica de entrega e de nunca deixar de experimentar. Sentimos realmente a necessidade de ‘não pensar’ e viver o ‘aqui e agora’. No passado, por muitas vezes eu estava nesta categoria dos atores que pensam demais e precisam racionalizar tudo para então colocarem-se em ação. O Teatro Playground precisa de atores que façam o oposto disso e por isso foi tão importante para mim, para me encorajar a exploração corporal tanto quanto a mental.”

George Boundy (Inglaterra)

Formalmente, o processo Teatro Playground parece acontecer da seguinte forma: primeiro estabelecemos um vocabulário de movimentos através de técnicas de improvisação físicas para formar uma base sólida para o trabalho. Esta deve ser relevante à peça trabalhada e específica a uma produção. Então, este vocabulário é utilizado para explorar texto, objetos, personagens e relações, visando enriquecer o universo da peça. Aí então começamos a criar o espetáculo, o que envolve a exploração das cenas através do vocabulário de movimentos, descobrindo os jogos por trás das cenas e brincando com o texto. Os ensaios finais envolvem a exploração de toda a produção como um Playground. (...) Como diretor eu já experimentei muitas vezes a frustração de lidar com atores que preferiam questionar a eficácia do processo, intelectualmente, antes de entrar nele. Agora fazendo parte deste processo em particular eu entendo muito mais a necessidade do ator de permanecer em um estado alerta imaginativo, visceralmente carregado para que o trabalho criativo aconteça. Ramiro queria que nós aprendêssemos o processo através de nossa própria experiência para que este se torna-se algo real, ao invés de um grupo de atores tentando criar uma peça de museu. Mas nenhuma jornada é completa sem seus percalços. Por exemplo, a cena que eu estava mais envolvido mudou muito em um ponto do processo e eu achei bastante complicado, por um bom tempo, conectar estes novos caminhos ao fluxo de trabalho que estava sendo proposto. E quando estava ficando mais confortável para mim, Ramiro reiterou mais uma vez a importância do jogo - que no nosso caso era o tênis - e eu comecei a descobrir outras coisas e reconstruir um outro vocabulário, encima daquele que eu já tinha. Se no futuro eu utilizar esta técnica em meu trabalho pessoal como ator ou diretor, tentarei sublinhar a importância de tentar conectar com mais precisão cada fase do trabalho, antes de mergulhar em novas etapas, para me assegurar que a criatividade será mantida fluida. Foi bem difícil, por exemplo, realizar um dos movimentos da cena, em que tio Raul (meu personagem) embalava Glorinha em seus braços, pois não consegui encontrar em meu vocabulário nada que combinasse com aquela ação. Gradualmente, porém, a medida que meu entendimento do propósito deste novo movimento aumentava, comecei a incorporar a linguagem física do Playground à cena e esta acabou por se tornar mais real para mim. Por um longo tempo não senti que estava realmente representando um personagem. Um dia, perguntei a Jeungsook Yoo se no método de Phillipe Zarrilli havia alguma limitação e ela disse que esta estaria na ausência de

análise de texto. E acho que este pode ter sido também minha falha no trabalho de construção do personagem Raul. (...) Eu negligenciei qualquer análise de personagem ou texto, o que significou que meu entendimento do personagem foi muito lento. Isto não foi sem razão ou devido a preguiça - em experiência passadas eu sempre busquei opções físicas para construir personagens. Laban e Michael Chekhov em particular tiveram uma grande influência no meu trabalho prático de construção de personagem. Mas de uma forma estranha, eu tenho a sensação que apenas a partir desta prática específica eu entendi como, em alguns casos pelo menos, a exploração intelectual do texto pode também auxiliar na construção do personagem. (...) Enquanto para mim técnicas físicas de criação de personagem são as mais eficazes, sem um pensamento intelectual ou análise de texto o personagem pode demorar muito para se desenvolver e em alguns casos, nunca chegar a se desenvolver completamente. Disto, eu aprendi que processos físicos de construção de cenas e personagens não são sempre - se é que são alguma vez - inteiramente centrados no corpo e deveriam incluir também alguma pesquisa e análise de texto para que sejam realmente efetivos.”

Sofia Calmicova (Moldávia)

Uma das primeiras regras que exploramos com o os Playgrounds que foram criados foi ‘não pensar’. Isto não significa que não devêssemos estar conscientes do espaço e de nossos parceiros de cena e energias. O que não devíamos era nos engajarmos intelectualmente enquanto estávamos no estado de jogo. Normalmente, sou uma pessoa que pensa muito e analisa cada pequeno passo. Portanto, para mim, sempre é muito difícil não se envolver intelectualmente. (...) Eu já havia trabalhado com enfoques similares ao do Teatro Playground na Alemanha e foi muito bom para mim revisitar alguns dos exercícios e explorar novos aspectos destes. Todo o processo foi bastante significativo para mim pois através de jogos e exercícios de aquecimento abordamos um tópico, jogamos e finalmente adentramos os papéis de maneira psicofísica. O engajamento com a peça aconteceu de forma subconsciente, começando através do uso da imaginação e da inspiração pessoal, para só no meio do processo abordarmos o texto propriamente dito. Uma vez decorada todas as falas, decidimos os diferentes jogos que pareciam apropriados para a energia das diversas cenas, por exemplo: Meia Meia Lua Um Dois Três, Bobinho, Twister, entre vários outros. Aí jogávamos os jogos experimentando as falas. Através disso, descobríamos

novas relações e outras abordagens para nossos personagens, suas ações, intenções e palavras. (...) Finalmente, sinto que encontrei uma árvore a qual posso me proteger embaixo, para escapar de minha própria sombra. Esta técnica me fornece uma espécie de proteção ao mesmo tempo que me dá liberdade e espaço para buscar coisas fora de mim mesma. Tenho certeza que quero continuar trabalhando no treinamento psicofísico. A técnica Teatro Playground me coloca em um estado de prontidão e jogo e sei que muito ainda pode advir desta filosofia de trabalho. Muito eu ainda não consigo perceber totalmente agora, o que para mim é um ótimo sinal, pois significa que estou no processo, explorando e sobretudo jogando/brincando.”

Direção da cena Glorinha e Nair

II. *Toda Nudez Será Castigada*

O espetáculo ‘Toda Nudez Será Castigada’, de Nelson Rodrigues foi um dos maiores sucessos de público e crítica do teatro gaúcho no início dos anos 2000. Financiado pelo prêmio FUMPROARTE, da Prefeitura Municipal de Porto Alegre, realizou várias temporadas no Teatro Estúdio e no Teatro Renascença, na capital gaúcha, contabilizando mais de 15 mil espectadores. Passou por cidades como Manaus (Teatro da Instalação), Belém (Teatro da Paz), São Luís (Teatro Arthur Azevedo), Fortaleza (Centro Cultural Dragão do Mar), Caxias do Sul, Pelotas, Santa Maria, entre outras. Em 2001 foi indicado a sete prêmios Açorianos (o mais importante prêmio do teatro gaúcho), entre eles melhor espetáculo e melhor direção.

II.1 - Fotos de Cena

Serginho, Herculano e as Tias.

Liane Venturella como a prostituta Geni

Serginho e Geni

O sofrimento de Geni

Patrício e Geni (Evandro Soldatelli e Liane Venturella)

Kailton Vergàra como Serginho

II.2 - Imagens do Espetáculo

Ensaio geral realizado no Teatro Estúdio em Porto Alegre, em 17 de agosto de 2001.

<http://www.youtube.com/watch?v=CgQlemjF70k>

Temporada realizada no Teatro Renascença, em Porto Alegre, em 2003.

<http://www.youtube.com/watch?v=S3P4nAVjkA4&feature=related>

II.3 - Críticas e Material de Imprensa

“Um dos textos mais polêmicos de Nelson Rodrigues, (...) é este difícil desafio que o diretor Ramiro Silveira resolveu enfrentar na abertura do Teatro Estúdio, desafio que não apenas vence, quanto afirma a personalidade deste novo realizador, colocando-o, desde logo, num espaço de obrigatória atenção que lhe devemos dar daqui para frente. (...) Ramiro Silveira venceu o desafio e mostrou uma leitura diversa, mais dinâmica, mais contemporânea da dramaturgia de Nelson Rodrigues. (...) Nelson Diniz mostra toda a sua competência como o dividido Herculano e Liane Venturella é uma magnífica e inesquecível Geni. (...) um diretor maduro e que evidencia profundidade na visão cênica, e uma equipe competentemente equilibrada. Temos, como resultado, um espetáculo teatral verdadeiramente completo. É teatro com T grande, para ninguém botar defeito”. (Antônio Hohlfeldt, Jornal do Comércio 06/09/01).

“Direção desnuda atores. Ramiro Silveira comprova com o espetáculo que sempre é possível superar desafios. Para isso ele fez do elenco a sua arma. Resultado da segura direção que por quatro meses lapidou cada um dos seus intérpretes em exaustivos ensaios”. (Dirceu Alves Jr., Zero Hora 07/09/01).

“Ramiro Silveira consegue usar o espaço cênico de maneira criativa e inteligente, virtudes que empresta à leitura que faz do texto e que determina, agora sim, um interesse e envolvimento permanentes do público pelos acontecimentos. (...) O trabalho dos atores é energético e encanta”. (Paulo Gaiger, Jornal do Comércio 19/09/01).

“Ovacionada pelo público cearense que lotou o Centro Cultural Dragão do Mar, uma nova concepção de montagem de uma das peças mais emblemáticas de Nelson Rodrigues, Toda Nudez Será Castigada, do Rio Grande do Sul, com direção

de Ramiro Silveira, muda muito dos conceitos aplicados por inúmeros dos encenadores de Nelson, sem tocar, porém na essência da obra (...)" (José Anderson Sandes, Diário do Nordeste 29/11/02).

ZERO HORA

ZERO HORA - SEXTA-FEIRA, 7 DE SETEMBRO DE 2001

Direção desnuda atores

Encenar *Toda Nudez Será Castigada*, um dos maiores clássicos de Nelson Rodrigues, já é um desafio. Seja para o público ou para um encenador. E o gaúcho Ramiro Silveira comprova com o espetáculo em cartaz de sextas a domingos no recém-inaugurado Teatro Studio (Silva Só, 146) que sempre é possível superar desafios. Para isso, ele fez de seu elenco a arma. Durante 90 minutos, Geni, a prostituta que seduz o conservador Herculano (Nelson Diniz) e vira sua família de pernas pro ar, tem a cara de Liane Venturella. O espectador é impedido de associá-la à interpretação consagrada de Darlene Glória no filme de Arnaldo Jabor ou a pouco convincente performance de Marília Pêra na fraca montagem de Moacyr Góes há três anos. Evandro Soldatelli transpira o espírito cafajeste de Patrício, o irmão de Herculano que usa Geni como instrumento para liquidar sua família, mas é Nelson Diniz o dono do palco. Apesar de seus 37 anos, o ator franze o cenho e expressa o peso da idade e da amargura necessária para um cinquentão Herculano. Resultado da segura direção de Ramiro Silveira, que, por quatro meses, lapidou cada um de seus intérpretes em exaustivos ensaios. Ainda no elenco estão Kailton Vergara, Lisa Becker e Vanise Carneiro. Certamente, *Toda Nudez* não fará feio perto da montagem dirigida por Cibeles Forjaz, protagonizada por Leona Cavalli, que também será vista no Em Cena, no final do mês. Os ingressos custam R\$ 5, com 20% para o Clube do Assinante. (Dirceu Alves Jr.)

"Toda Nudez" está em cartaz no Teatro Studio

24 A 30 DE AGOSTO DE 2001 **Enf?**

uma peça

Toda Nudez Será Castigada

**Leitora fã de Nelson Rodrigues
aplaude a montagem gaúcha**

Fui à estréia de *Toda a Nudez Será Castigada* atraída por alguns motivos. Primeiro, uma nova sala em Porto Alegre, o Teatro Studio. Depois, um elenco de peso do teatro gaúcho. E, por fim, o texto maravilhoso de Nelson Rodrigues. Eu já conhecia o enredo de cor e salteado, do filme do Jabor e de uma montagem com Marília Pêra. Porém, essa versão me surpreendeu positivamente. Os atores estão fantásticos, com destaque para Liane Venturella e Nelson Diniz. E a movimentação no cenário de um bar (nem sentimos falta de uma cama, por exemplo), com recursos audiovisuais compondo a história, deixam Nelson Rodrigues mais moderno, sem perder o tom de comédia humana – como o próprio autor definia esse texto.

por Renata Steffen, estudante

ZERO HORA

ZERO HORA ♦ PORTO ALEGRE, SEXTA-FEIRA, 17/08/2001

Toda a nudez de Geni

Montagem de texto de Nelson Rodrigues abre teatro na Capital

LUCIANE SELIGMAN, DIVULGAÇÃO/TH

Peça reúne Liane Venturella, Vanise Carneiro, Kailton Vergara, Lisa Becker, Nelson Diniz e Evandro Soldatelli

DIRCEU ALVES JR.

Poucas mulheres foram como Geni, a protagonista de *Toda Nudez Será Castigada*, peça de Nelson Rodrigues, na dramaturgia nacional.

A partir de hoje, ela ganha a interpretação de Liane Venturella na montagem dirigida por Ramiro Silveira, que inaugura o Teatro Studio, um novo espaço para as artes cênicas na Capital, com capacidade para 60 espectadores.

Depois de quatro anos estudando em Londres, o gaúcho Ramiro Silveira (*Monólogo da Prostituta no Manicômio e Escova de Dentes*), 29 anos, volta a Porto Alegre para realizar o sonho de montar Nelson Rodrigues. Desde Londres, ele já tinha o projeto em mente, mas só sentiu que poderia realizá-lo por aqui. E ele não queria pouca coisa. Partindo de seu objeto de estudo na Inglaterra, Silveira desenvolveu o espetáculo com o que chama de técnica de *playground*, que leva a equipe a trabalhar em cima de tentativas, como se estivesse brincando. Para isso, precisaria ensaiar no mesmo espaço onde fosse estreiar e ter os intérpretes e técnicos disponíveis durante toda a pré-produção. Foram quatro horas diárias de ensaios, cinco vezes por semana, desde março. No elenco, Silveira conseguiu a

proeza de reunir nomes reconhecidos do teatro gaúcho. Além de Liane, estão no palco Nelson Diniz, Evandro Soldatelli, Kailton Vergara, Lisa Becker e Vanise Carneiro.

— Sei que em Londres não conseguiria juntar um elenco tão bom como esse — reconhece o diretor.

A história da prostituta Geni, que desperta a paixão no reprimido viúvo Herculano (Diniz) e provoca a ira de sua família, especialmente do filho deste, Serginho (Kailton Vergara), desta vez, foi transferida para um bar. Não é o bordel onde Herculano conhece Geni ou a casa de Herculano. É um espaço sem localização.

— É o mundo deles. Bares são lugares onde se vai do riso ao choro com facilidade. As emoções são despertadas. E isso tem muito a ver com o universo de Nelson Rodrigues — justifica Ramiro Silveira.

O QUE: *Toda Nudez Será Castigada*, peça de Nelson Rodrigues dirigida por Ramiro Silveira, com Nelson Diniz, Evandro Soldatelli e Liane Venturella, entre outros. Duração: 80 minutos

QUANDO: estreia hoje, às 21h. Temporada de sextas e domingos, às 21h, até 7 de outubro

ONDE: no Teatro Studio (Silva Só, 146)

QUANTO: Ingressos a R\$ 5. Desconto de 20% para o Clube do Assinante

Jornal do Comércio

6 e 7 e fim-de-semana,
8 e 9 de setembro de 2001

Antônio Hohfeldt

CRÍTICA

Releitura contemporânea de Nelson Rodrigues

Um dos textos mais polêmicos e mais encenados de Nelson Rodrigues, Toda a nudez será castigada é, de certo modo, uma releitura de Desire under the elms, no Brasil traduzida simplesmente como Desejo, uma das peças clássicas de Eugene O'Neill, que é, por seu lado, releitura de tragédias clássicas como Hipólito, de Eurípides, Hipólito de Sêneca, e Fedra, de Racine, para não falarmos de outros textos intermediários: o enteado que se apaixona pela madrasta. Mas Nelson Rodrigues inova, e o resultado aqui temos: a traição e a vingança em cena.

Pois é este difícil desafio que o jovem diretor Ramiro Silveira resolveu enfrentar na abertura do Teatro Studio, desafio que não apenas vence, quanto afirma a personalidade deste novo realizador, colocando-o, desde logo, num espaço de obrigatória atenção que lhe deveremos dar daqui para a frente.

Depois de alguns trabalhos menores, Ramiro Silveira resolveu enfrentar seu rubicão. Reuniu um elenco já com experiência, uma equipe técnica também conhecida e buscou reler este que é um dos textos mais conhecidos e, ao mesmo tempo, mais difíceis de Nelson Rodrigues, até porque é dos textos em que o dramaturgo lança mão de tecnologias mais diversificadas. Pois Ramiro Silveira venceu o desafio e mostrou uma leitura diversa, mais dinâmica, mais contemporânea da dramaturgia de Nelson Rodrigues, sem fugir uma palavra ou uma rubrica do texto original.

Para isso, foi importante, por exemplo, a cenografia de Zoé Degani: num pequeno espaço, mesas e cadeiras de bar, escadarias sem fim, criam toda a ambiência múltipla, manipulada pelos próprios atores, nas passagens de cenas. O cuidado figurino de Georgia Reck e do grupo sublinha os climas (o vermelho de Geni, por exemplo, o branco de Serginho) e a seleção musical para a trilha sonora de Alvaro Rosa Costa, que se revela como programador musical, na belíssima pesquisa realizada, acentua o ritmo da encenação.

Evandro Soldatelli personaliza um crápula Patricio; Kailton Vergara transforma-se num cínico e vingativo Serginho; Nelson Diniz mostra toda a sua competência como o dividido Herculanio; Liane Venturella é uma magnífica e inesquecível Geni, no melhor momento de toda a sua carreira até o momento; Vanise Carneiro e Lisa Becker completam a equipe como as duas tias. A produção em vídeo, de Rodrigo Soprana e sua equipe, é uma alternativa que atualiza a perspectiva original do texto.

Em suma, conhecemos um novo e simpático espaço, um diretor maduro e que evidencia profundidade na visão cênica, e uma equipe competentemente equilibrada. Temos, como resultado, um espetáculo teatral verdadeiramente completo. É teatro com T grande, para ninguém botar defeito.

III. *Mamãe Foi Pro Alaska (True West)*

Financiado pelo FUMPROARTE (Fundo de Apoio às Artes da Prefeitura Municipal de Porto Alegre) e FUNARTE (Prêmio Myriam Muniz), *Mamãe Foi Pro Alaska* estreou em Porto Alegre em 03 de novembro de 2006, no Teatro Renascença e foi indicado em quatro categorias ao Troféu Açorianos. Em janeiro de 2007 o espetáculo ganhou o Troféu SATED/RS nas categorias de Melhor Ator (Evandro Soldatelli) e Melhor Atriz Coadjuvante (Arlete Cunha). Em março de 2007, *Mamãe Foi Pro Alaska* esteve na Mostra Oficial do Festival de Teatro de Curitiba.

III.1 - Fotos de Cena

Evandro Soldatelli e Carlos Ramiro Fensterseifer

Austin e Saul (Carlos Cunha)

As flores da casa de Mamãe

A bebedeira de Lee e Austin

Carlos Ramiro e o músico Renato Velho

Lee, Austin e o produtor de Hollywood

III.2 - Registro em vídeo do espetáculo (clip)

<https://www.youtube.com/watch?v=4DghnfLE8xc>

III.2 - Críticas e Material de Imprensa

Universo surreal no Renascença
LUCIANO BERGAMASCHI / DIVULGAÇÃO / CP

O espetáculo teatral "Mamãe foi pro Alaska", adaptado de "True west", de Sam Shepard, estreia amanhã no Teatro Renascença (Erico Verissimo, 307). A peça permanece em cartaz, de sextas a domingos, sempre às 21h, até dia 26. Com direção e adaptação de Ramiro Silveira, o espetáculo propõe uma viagem

Grupo Teatro Estúdio estará no Renascença

surreal pelo universo de Sam Shepard, dramaturgo norte-americano considerado um dos mais importantes da atualidade. A encenação, ambientada com o cenário, adereços e figurino de Zoé Degani, conta a história de uma mãe que, ao ir para o Alaska, deixa o filho Austin (Carlos Ramiro Fensterseifer) tomando conta da casa e de suas plantas. Organizado, racional, pai de família, ele é o roteirista que aproveita a tranquilidade da casa vazia para escrever. Até que aparece seu irmão, Lee (Evando Soldatelli), desajustado, andarilho e emocional. A convivência destes dois homens, duas faces da mesma moeda, provoca o conflito da história, temperada pelo aparecimento de Saul, o produtor de Hollywood (Carlos Cunha), e a volta inesperada da mãe (Arlete Cunha).

Jornal Correio do Povo – Porto Alegre/RS - Variedades – Página 20 - 03/11/2006

RENATO MENDONÇA

Sam Shepard faz de tudo para questionar o sonho americano. Como dramaturgo, consagrou-se escrevendo peças estreladas por anti-heróis sem destino. No cinema, escreveu roteiros para filmes como *Zabriske Point* e *Paris, Texas*. Ex-baterista, tornou-se parceiro de Patti Smith e Bob Dylan.

Uma das principais peças deste paladino de 63 anos – *True West* – ganha sua montagem gaúcha a partir de amanhã, no Renascença.

Ramiro Silveira, que adaptou o texto e dirige a montagem de 90 minutos, confessa que, coerentemente com o que prega o autor, subverteu o texto original:

– Sam Shepard pede uma montagem realista, mas eu o desobedecei. Mudei o nome da peça para *Mamãe Foi pro Alaska* e incorporei à encenação elementos do mundo de Shepard.

O enredo original segue enxuto e inquietante – uma espécie de Caím e Abel ajustando contas no meio da cozinha. Mamãe (Arlete Cunha) viajou para o Alaska e deixou o filho Austin (Carlos Ramiro Fensterseifer), roteirista de filmes e pai de família exemplar, tomando conta da casa e das plantas. Surge então outro irmão, Lee (Evandro Soldatelli), um andarilho cujas maiores habilidades são

pequenos roubos e grandes bebedeiras. Tudo está relativamente sob controle até a chegada de Saul (Carlos Cunha), grande produtor de Hollywood, e a volta triunfal da Mamãe.

Ramiro diz que uma provocação que Shepard fez em 1971 justifica a encenação gaúcha:

– Ele disse que preferia ser uma estrela do rock a ser um dramaturgo. E achei importante: colocar em cena cultura pop e música.

Isso aparece por meio de projeções de vídeo estreladas por bonecos de Playmobil e com a presença no palco de Renato Velho, tocando blues com serrote, viola caipira e banjo, na garupa de um triciclo. Novamente Ramiro está sendo coerente, desta vez com os jogos teatrais que caracterizaram suas montagens de *Toda Nudez Será Castigada* (2001) e *A Cantora Careca* (2004). Tudo para amplificar a impiedade das imagens que Shepard criou.

– Quando Lee imagina uma cena para um roteiro, parece que está descrevendo a relação dele e do irmão – observa Ramiro. – São dois caubóis se perseguindo, só que o que está correndo na frente não sabe para onde está indo, e o de trás não sabe por que está perseguindo o outro.

Mamãe Vai pro Alaska fica em cartaz no Teatro Renascença (Erico Verissimo, 307, fone 3221-6622) de sextas a domingos, às 21h. A peça tem patrocínio da Funarte e do Fumproarte.

Caím e Abel versão pop

Peça “Mamãe Foi pro Alaska”, de Sam Shepard, estreia amanhã

Evandro Soldatelli, Arlete Cunha e Carlos Ramiro Fensterseifer, do elenco de “Mamãe Foi pro Alaska”

Universo de Shepard em debate

No sábado à noite, logo após a segunda apresentação de *Mamãe foi pro Alaska*, o Teatro Estúdio e a Telúrica Produções promoveram um debate sobre o universo do dramaturgo norte-americano Sam Shepard. A psicóloga Nara Cardoso elogiou a riqueza psicológica do texto por apresentar o universo familiar no momento em que o pai e a mãe estão ausentes. "Eles acabam se aproximando pela bebida, pela inversão de papéis e por sentimentos comuns", afirmou.

O cineasta e professor do Departamento de Artes Dramáticas do Instituto de Artes

da Ufrgs, Sérgio Silva, contou que já havia visto uma montagem deste texto com direção de Marco Ricca e elenco com Fábio Assunção, Ricca e Etty Fraser, mas que na proposta do diretor Ramiro Silveira o que o agradou foi trabalhar mais o abstrato do que o realismo cênico. "Esta junção de diálogo cinematográfico, com uma animação com playmobil, com a linguagem cênica é muito interessante", disse, acrescentando que a peça lhe lembrou muito o Teatro do Absurdo. A peça continua em cartaz de sextas a domingo, às 21h, em temporada no Teatro Renascença.

Cena de Mamãe foi pro Alaska, que estreou semana passada

Era uma vez um teatro psicodélico

Para quem leu as *Crônicas de motel*, de Sam Shepard, a peça *Mamãe foi pro Alaska*, recém-estreada pelo Teatro Studio, no Teatro Renascença, sob a direção de Ramiro Silveira, não causará espanto. Na noite de estréia, o público riu, torceu, assobiou e aplaudiu em cena aberta. Shepard está absolutamente fiel a si mesmo: é a geração psicodélica dos anos 50, que se perdeu com as drogas e as bebidas. Mas Shepard, ao contrário de sua geração, soube muito bem *capitalizar* seu aprendizado de marginalização. Tornou-se um dos roteiristas mais requisitados de Hollywood, é considerado um dramaturgo de primeira linha e certamente tem um lugar garantido na literatura da segunda metade do século XX dos Estados Unidos.

Pois é este autor que Ramiro Silveira resolveu mostrar à platéia gaúcha. Pessoalmente, não sei muito bem o que o texto tem a ver com nossa realidade. Na cena, temos personagens absolutamente perdidos de si, alienados e violentos, cada um a sua maneira, da mãe (Arlete Cunha), que viaja ao Alaska (em busca do quê?), a Lee (Evandro Soldatelli), que retorna e surpreende o irmão Austin (Carlos Ramiro Fernsterseifer) por sua violência e sua absoluta falta de caráter. A completar o grupo, o oportunista produtor Saul (Carlos Cunha), que logo troca um dos irmãos pelo outro, em busca de maior lucratividade.

Não se espere um enredo muito claro, embora ele exista, graças a Ramiro: o estilo de Shepard está lá, descozido e fragmentado, nas *Crônicas de motel* ou no roteiro de *Paris, Texas*, e assim é. Ele se lixa para o público. Mas Ramiro Silveira tratou de alinhar melhor o conjunto de anotações, transformando-o, em última análise, em roteiro que ele mesmo dirige. O resultado final - positivo - fica muito mais creditado ao espetáculo em si, e sua concepção, do que ao texto propriamente dito.

Em primeiro lugar, claro, a concepção do espetáculo. Ramiro Silveira muda de rumos (em relação às suas direções anteriores) e aposta tudo numa nova experimentação: o resultado, como digo, se não me entusiasma pelo texto, me envolve pela qualidade e o acabamento do espetáculo, que vai da criatividade do conjunto técnico da produção à qualificação dos intérpretes, que se superam a todo o momento. A trilha sonora de Renato Velho, que atravessa constantemente a cena, acerta em cheio na escolha das composições. O vídeo de Rodrigo Soprana é divertido e criativo, e certamente tornou-se essencial à montagem, ou seja, é impossível imaginar a produção sem aquela incidência, que inclusive serve para evidenciar a aproximação entre as diferentes linguagens, buscada pela direção.

Os figurinos, adereços (como as hilariantes torradeiras) e cenário de Zoé Degani são simplesmente brilhantes: a idéia das flores é inusitada, inesperada e provocativa, gera resultados excelentes na cena aberta. A direção de Ramiro Silveira soube articular isso tudo a um conjunto de interpretações rigorosas, eu diria quase clássicas, a contrastar fortemente com o próprio enredo e o tema: Arlete Cunha, como a mãe, tem uma presença estridente, a quebrar o desenvolvimento da trama, absolutamente surreal; Evandro Soldatelli é simplesmente brilhante na personificação de Lee, e Carlos Cunha dá consistência à figura do produtor Saul. Mas é Carlos Ramiro Fernsterseifer quem surpreende, na pele de Austin: começa tímido, mas, à medida que sua função dramática cresce no enredo, sua interpretação também se afirma, de modo que termina por ocupar toda a cena, sobretudo na sequência após a traição do irmão.

Um espetáculo preciso, matemática, mas também apaixonadamente calculado, concebido e dirigido, com uma exigente produção de Aírton de Oliveira, *Mamãe foi para o Alaska* não é o tipo de dramaturgia que me entusiasma, mas reconheço que o rendimento perseguido pelo diretor Ramiro Silveira é excelente, com alta qualificação em todo o desdobramento do espetáculo, o que o torna programa obrigatório daqueles que gostam, efetivamente, do teatro.

teatro

Deserto da VIDA REAL

Em *Mamãe Vai pro Alaska*, diretor Ramiro Silveira subverte o realismo de texto de Sam Shepard sobre conflito de identidade entre irmãos

FÁBIO PRIKLADNICKI
fabio@aplauso.com.br

Para Ramiro Silveira, nada pode ser mais hollywoodiano do que Sam Shepard: ator bem-sucedido, indicado ao Oscar (em 1984) e casado com a não menos glamorosa atriz Jessica Lange. Por outro lado, há algo de selvagem tanto nos personagens que ele interpreta quanto nas peças teatrais que escreve – como se não bastasse, Shepard é um dos mais importantes dramaturgos norte-americanos vivos. Aquele que talvez seja seu texto mais conhecido, *True West* (“Oeste verdadeiro”), montado pela primeira vez em 1980, joga com esse contraste autobiográfico entre a agitada vida do cinema e a aridez do deserto. A peça, que acaba de ser levada ao palco por Ramiro, com o título *Mamãe Foi pro Alaska*, esteve em cartaz em Porto Alegre, em novembro, e voltará em nova temporada, no início de 2007.

O título escolhido para a montagem é sugestivo, já que tudo se passa quando dois irmãos se reencontram, sozinhos, na casa da mãe, no sul da Califórnia. Austin (interpretado por Carlos Ramiro Fensterseifer) é um pacato roteirista, casado e pai de família. Lee (Evandro Soldatelli) é sua anti-

tese: malandro e bebedor, seu lar é a aridez do deserto (em um dos momentos mais divertidos da peça, ele fracassa na difícil tarefa de introduzir uma simples folha de papel na máquina de escrever do irmão). Completam o rol de personagens a mãe (interpretada por Arlete Cunha), que aparece ao final, e o produtor Saul Kimmer (Carlos Cunha), associado a Austin. A encenação de Ramiro Silveira ganha ainda um quinto elemento, com a participação de Renato Velho, responsável pela trilha sonora do espetáculo.

Considerada uma das peças mais realistas de Shepard, este drama com requintes de ironia virou aqui uma montagem “não realista”. As minuciosas rubricas do autor no texto original foram praticamente descartadas. Encenar “como manda o texto”, definitivamente, não é com Ramiro: “Quero explorar o que está por trás da narrativa”.

É um método de trabalho que ele vem desenvolvendo desde *Toda Nudez Será Castigada* (2001), de Nelson Rodrigues, até *A Cantora Careca* (2003), de Ionesco, este um texto já repleto de nonsense que Ramiro subverteu ainda mais: a idéia era dar a entender que os atores, no palco, estavam

APLAUSO

sendo desafiados pelo diretor a inventar maneiras criativas de encenar o texto – algo como um teatro dentro do teatro.

Em *Mamãe Vai pro Alaska*, reaparecem alguns elementos que têm caracterizado o trabalho do diretor, como o cenário econômico: no palco, apenas o essencial. “Gosto de usar poucos elementos, explorando-os ao máximo”, explica. Para ele, há uma possibilidade que só o teatro proporciona, que é a da “convenção” – por exemplo, colocar em cena uma estrutura de madeira com rodinhas que podem servir tanto como uma mesa, quando um personagem senta em frente, quanto como um carro, se outro se aloja embaixo e é empurrado. Tudo de maneira que pareça absolutamente natural aos olhos do público.

Nesse sentido é fundamental sua parceria de longa data com Zoé Degani, responsável pela cenografia e pelos figurinos. “Ela considera o cenário uma obra de arte”, observa Ramiro. “Temos uma sintonia muito grande. Eu digo o que preciso, e ela me vem com aquilo e muito mais.” Dentro da proposta de uma encenação não-realista, as cores naturalmente associadas ao calor do deserto (referência marcante no texto da peça) dão lugar ao preto, branco e cinza. O colorido é reservado, por exemplo, ao figurino do produtor Saul Kimmmer, que visita Austin na casa da mãe para tratar de um projeto: “Saul é a personificação do sonho, da possibilidade de fama, sucesso e dinheiro”.

Enquanto negocia com Austin a respeito de um roteiro, Saul conhece Lee, que aproveita para também lhe oferecer uma ideia de texto. Seduzido pela história, o produtor joga para escanteio o projeto de Austin, o que leva a uma verdadeira inversão de papéis. Lee pressiona o irmão mais habilidoso na arte da escrita a ajudá-lo a colocar no papel sua ideia de argumento, enquanto Austin, frustrado com o aborto de seu projeto, suplica para que Lee o acompanhe deserto afora e o ensine a viver uma vida selvagem.

Na montagem, o deserto só aparece em uma curiosa projeção, no fundo do palco, de uma animação com bonecos Playmobil, que ilustra a história do roteiro de Lee, enquanto é contada a Austin. Para Ramiro, os bonecos remetem à infância da dupla de personagens, “quando eles ainda não tinham mergulhado na vida real”. Também é projetada uma sequência de fotos de duas crianças sorridentes, que são, na verdade, dos próprios atores – tanto Carlos Ramiro Fensterseifer quanto Evandro Soldatelli têm irmãos na “vida real”, e quando eram crianças os quatro eram misteriosamente parecidos.

A relação entre Austin e Lee, claro, tem despertado as mais diversas interpretações. Serão eles a mesma pessoa? Ou será que representam dois lados do próprio Sam Shepard? “Se tu vais ler a biografia dele, tem muito a ver”, comenta Ramiro. Ele prefere, no entanto, deixar a questão em aberto. Afinal, é na ambiguidade dessa busca pela identidade que está o poder de sedução de *Mamãe Vai pro Alaska*. ■

CRISE DE IDENTIDADE

Os atores Carlos Ramiro Fensterseifer (de óculos, como Austin) e Evandro Soldatelli (Lee): entre o drama e a comédia, eles encenam uma busca desesperada por seus lugares na família e na sociedade.

COMPANHIA GAÚCHA ESTRÉIA HOJE ADAPTAÇÃO DE TEXTO DE SAM SHEPARD NA MOSTRA OFICIAL

OPOSTOS COMPLEMENTARES

CRIATIVO E AUTÊNTICO, AUSTIN É UM TALENTOSO roteirista de produções hollywoodianas comercialmente bem-sucedidas, com mulher, filhos, carro e dinheiro de sobra na conta bancária. Já seu irmão, Lee, é um andarilho que se dedica a vagar pelo deserto do Mojave, aberto a todo e qualquer tipo de experiência que a vida possa lhe proporcionar. Comete pequenos delitos como roubos de televisores para bancar a cerveja gelada de cada dia. Quando a mãe de ambos resolve passar férias no Alasca e pede que Austin fique em sua casa para cuidar das plantas, Lee aparece para uma visita inesperada e, após cinco anos sem contato com o irmão, passa a conviver com ele diariamente.

A partir desses dois personagens, o dramaturgo, escritor e ator norte-americano Sam Shepard – roteirista de *Paris, Texas* (1984) e *Estrela Solitária* (2005), ambos dirigidos por Wim Wenders – escreveu, em 1980, uma de suas mais celebradas peças, *True West*, em que ironiza sua própria trajetória conflituosa de roteirista da indústria cinematográfica multimilionária e autor de montagens teatrais cultuadas pelo público underground. Uma adaptação brasileira do contundente texto de Shepard, feita pela companhia gaúcha Teatro Estúdio, é uma das estréias de hoje na Mostra Oficial do 16.º Festival de Teatro de Curitiba.

Mamãe Foi pro Alasca - True West: reflexões sobre a natureza dupla do ser humano.

"Desde que iniciamos a companhia, em 2001, procuramos textos drásticos, que possibilitem o desenvolvimento de um processo de concepção de uma linguagem própria. *True West*, apesar de ser

considerada uma das narrativas mais tradicionais de Sam Shepard, é muito coerente com ele mesmo e traz uma marca muito forte, que é o deboche da própria ambiguidade de sua identidade

por meio do embate entre os dois irmãos. Assim, lida com a natureza dupla de todos nós seres humanos", conta o diretor do espetáculo, Ramiro Silveira, em entrevista ao *Caderno G*.

AUTOR

• **NASCIDO EM 1943**, no estado de Illinois, meio-ocidente dos EUA, Samuel Shepard Rogers chegou a trabalhar como condutor de cavalos e ovelhas, ajudante de garçom, colhedor de laranjas e músico antes de escrever sua primeira peça, *Cowboy*, em 1964.

• **EM 1971**, época em que ele vivia com a cantora e escritora Patti Smith, no Hotel Chelsea, em Nova Iorque, Shepard escreveu a peça *Cowboy Mouth*, na qual o casal dividia o palco durante os espetáculos, apresentados no circuito off-off Broadway.

• **1979** - Ele foi agraciado com o prêmio Pulitzer para teatro pela obra *Buried Child*.

• **1983** - Shepard recebeu uma indicação ao Oscar na categoria melhor ator coadjuvante por sua interpretação em *Os Eleitos*, adaptação de um romance de Tom Wolfe.

juvante (Ariete Cunha), no prêmio Quero-Quero 2006, promovido pelo Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversões do Estado do Rio Grande do Sul (Sated/RS), além de ter recebido cinco indicações ao troféu Apórianos, oferecido pela Secretaria de Cultura da Prefeitura Municipal de Porto Alegre.

Mesclando um elenco experiente, a projeção de vídeo, trilha sonora ao vivo interpretada pelo blueseiro Renato Velho e uma caprichada cenografia da artista plástica Zoé Degani, *Mamãe Foi pro Alasca...*, de acordo com o diretor, apresenta uma interpretação vigorosa, que explora a fisicalidade e o realismo do denso texto de Shepard. "Nos ensaios, trabalhamos com o que chamo de teatro playground, ou seja, os atores são submetidos a estímulos visuais, sonoros e textuais. Alimentando-se de várias cabeças, a montagem acabou ganhando um ritmo pontuado e um colorido surreal graças ao contraste do cenário não-realista com a interpretação e texto realistas", explica Silveira.

• JULIANA GIBRAN

Estreada em novembro do ano passado, em Porto Alegre, a adaptação, batizada de *Mamãe Foi pro Alasca - True West*, foi vencedora das categorias melhor ator (Evanildo Soldatelli) e melhor atriz coad-

• **Serviço:** *Mamãe Foi pro Alasca - True West*. Teatro Sesc da Esquina (R. Visconde do Rio Branco, 696). Hoje e amanhã, às 20h30. Ingressos a R\$ 26 e R\$ 13 (estudantes). Informações pelo telefone (41) 3304-2222.

PANORAMA

Uma viagem surreal

Luciano Bergamaschi

Mamãe foi pro Alaska é a nova montagem do diretor Ramiro Silveira que estréia hoje, às 20:30, no Sesc da Esquina, dentro da programação do Festival de Teatro de Curitiba. Valendo-se de recursos visuais e animações em vídeo dirigidas por Rodrigo Soprana, o espetáculo traz uma inovadora leitura de uma das obras de Sam Shepard mais encenadas no mundo. A trilha sonora é executada ao vivo, pelo músico Renato Velho, encarnando o andarilho que vaga pelo fantástico mundo proposto pela encenação. Mamãe foi pro Alaska e deixou o filho Austin (Carlos Ramiro) tomando conta da casa e de suas plantas. Este é organizado, racional, pai de família, roteirista que aproveita a tranquilidade da casa vazia para escrever um roteiro da volta da mamãe (Arlete Cunha) do Alaska.

IV. A Mulher do Padeiro

IV.1 - Fotos de Cena

Evandro Soldatelli como o padeiro Aimable.

A traição.

A tentativa de suicídio.

O bilhete.

IV.2 - Registro em vídeo do espetáculo (clip)

<http://www.youtube.com/watch?v=WdVotamJOF4>

IV.3 - Material de Imprensa

6 SegundoCaderno

teatro

A versão do padeiro

Peça com Evandro Soldatelli reconta história de traição em vilarejo francês

FÁBIO PRIKLADNICKI

Um homem extremamente dedicado à mulher a perde para um sujeito mais jovial e sedutor. Com esse enredo aparentemente simples, a peça *A Mulher do Padeiro* lança um olhar apaixonado sobre um episódio comezinho na vida de um personagem. O espetáculo estreia hoje, às 21h, na Cia. de Arte, na Capital (veja detalhes na Agenda).

Tudo se dá pelo ponto de vista do marido traído, interpretado por Evandro Soldatelli. O ator tornou contato com a história por meio do filme *A*

Mulher do Padeiro (1938), do francês Marcel Pagnol. O longa foi inspirado em um trecho do romance *Jean le Bleu* (1932), do também francês Jean Giono. A montagem gaúcha se baseia na versão teatral da história assinada por Pagnol, montada até hoje na França. O texto com 19 personagens foi reduzido a um monólogo de 50 minutos, mesclado com trechos escritos por Evandro e outros da blogueira Arlene Lopes Araújo. Esse trabalho de costura coube ao escritor Ismael Caneppele.

A produção marca um retorno ao teatro gaúcho do diretor Ramiro Silveira, radicado em São Paulo. Sua última peça em Porto Alegre havia sido *Mamãe Foi para o Alasca* (2006), versão de *True West*, de Sam Shepard, que contava com Evandro no elenco.

A parceria artística entre o diretor e o ator já dura 20 anos.

A trama da peça de Pagnol se passa em um vilarejo no sul da França que não tem muita sorte com seus padeiros. Aimable chega para substituir o padeiro anterior, que se enforcou. Sua mulher Aurélie acaba se enamorando pelo pastor de ovelhas Dominique, com o qual foge. Aimable passa por um longo período de negação e, quando toma consciência da traição, assume a drástica decisão de parar de produzir pães. A falta do alimento gera uma crise no vilarejo, que se mobiliza para trazer Aurélie de volta. Esse contexto social é enxugado na encenação gaúcha, que foca no sofrimento de Aimable, buscando a universalidade de sua história.

– O texto original tem uma levada um pouco datada, machista. Não queríamos mostrar a mulher como uma rameira – explica Silveira.

Sobre o foco no drama humano em detrimento da questão política e social, Soldatelli conclui:

– Não podíamos ter duas escolhas, apenas uma.

fabio.pri@zerohora.com.br

PORTO ALEGRE, SEXTA-FEIRA, 4/10/2013 | ZERO HORA

Evandro Soldatelli estreia o monólogo "A Mulher do Padeiro"

8

ROGER LERINA

SegundoCaderno

PORTO ALEGRE, TERÇA-FEIRA, 1/10/2013 | ZERO HORA

contracapa

contracapa@zerohora.com.br @lerina
zerohora.com/bloglerina 3218-4396

A VERSÃO DO PADEIRO TRAÍDO

Estreia em **Porto Alegre** nesta sexta-feira **A MULHER DO PADEIRO**, espetáculo que tem direção de **Ramiro Silveira**, dramaturgia de **Ismael Caneppele** e concepção e atuação de **EVANDRO SOLDATELLI** (foto abaixo). Baseada em uma novela do autor francês **Jean Giono** (1895 – 1970), a história foi levada ao cinema em 1938 pelo escritor, dramaturgo e cineasta **Marcel Pagnol** (1895 – 1974).

Nessa montagem, baseada no roteiro original da comédia, a traição da bela mulher e seu jovem amante é contada pelo ponto de vista do padeiro enganado. A temporada na **Cia. de Arte** (Rua dos Andrades, 1.780) será acompanhada do workshop *O Ator Autor*, ministrado por Caneppele – as inscrições são gratuitas e podem ser feitas pelo e-mail nahuasportolegre@gmail.com, enviando currículo e carta de intenção.

Soldatelli também integra o elenco de *Pura que Servem os Homens*, nova série do **Núcleo de Especiais da RBS TV**, dirigida por **Vicente Moreno** e **Eduardo Wannmacher**, que estreia no próximo dia 12. A peça segue em cartaz até o dia 21, com sessões de sexta a segunda-feira, às 21h.

Panorama

Porto Alegre, quinta-feira, 3 de outubro de 2013 - Nº 75

TEATRO

Michèle Rollin

A *mulher do padeiro* (no original *La Femme du Boulanger*), de Marcel Pagnol (1886-1974), é um dos textos mais populares na França. A peça, transformada em filme pelo próprio autor em 1938, é uma comédia para quem assiste e um drama para quem a vive - no caso, o padeiro. O enredo foca a história de Aimable e de sua esposa, Aurélie, que foge com o pastor da cidade. Ele então se desespera e para de trabalhar, precisando, assim, da ajuda de aldeões para que a mulher volte. *A mulher do padeiro* é protagonizada por Evandro Soldatelli, que estreia sua versão amanhã, às 21h, na Cia de Arte (Andradas, 1.780).

O desejo de montar o texto do dramaturgo e cineasta francês surgiu há três anos, quando Soldatelli selecionava material para um teste de elenco. "Passei um bom tempo em busca do filme, e foram alguns meses de trabalho para a tradução", conta o ator. O que mais impressionou Soldatelli é a cena de encerramento do longa, que mostra o retorno da mulher - uma gatinha, que havia fugido, também reaparece. "O padeiro recebe a mulher que fugiu com o pastor de ovelhas como se nada tivesse acontecido. Já os singamentos são direcionados para a gata", conta Soldatelli. De acordo com ele, "o desafio era transformar uma obra dos anos 1930 em uma linguagem mais contemporânea". A peça vai além da história formal, discutindo temas tão antigos como atuais (traição e abandono).

A dramaturgia resultou da pesquisa de Soldatelli, ao lado de Ramiro Silveira (convocado para dirigir a montagem) e de Ismael Caneppele (que assina o texto). Os três, de certa forma, conforme Soldatelli, participaram do processo de construção e adaptação da dramaturgia do clássico francês. De 180 páginas, restaram 10. Das 19 personagens, só permaneceu o padeiro, proporcionando a ele seu primeiro solo em uma carreira teatral de duas décadas. "É o trabalho mais difícil que eu fiz até hoje", declara.

No palco estão duas histórias que se relacionam com a versão de Pagnol e uma outra sobre o mesmo tema, só que mais contemporânea. "Aquela da década de 1930 se passa em uma vila, é uma fábula do início do século e, de certa forma, é datada e machista. A intenção é mostrar o que ela inspira nas cabeças de hoje", explica Silveira, diretor gaúcho radicado em São Paulo.

Ele e Soldatelli são colegas e amigos de longa data. Em Porto Alegre realizaram trabalhos como uma montagem em 2001 de *Tudo nu, será castigado*, de Nelson Rodrigues, e *True West - Mamãe foi pro Alasca*, de Sam Shepard (2006). Desde o início da década o ator gaúcho experimenta um método próprio de ensaio criado por Silveira em seu doutorado (desenvolvido na Pedagogia do Teatro - Formação do Artista Teatral pela USP com conclusão este ano), conhecido como Teatro Playground, no qual é criado um ambiente propício para a criação.

Silveira relata que o mesmo passa por três momentos. No primeiro, o ator constrói uma base física sólida, em cima, por exemplo, de partituras e energias corporais. Em seguida, é preciso deixar esse material menos formal e mais orgânico. Na última etapa, deve contar uma história. "É um jogo no sentido de brincadeira. O ator deve conseguir se permitir estar 100% ali e não representar uma história, mas viver essa história, não tanto como personagem, mas como pessoa", explica Silveira.

O cenário, em boa parte composto de sacos de farinha, foi criado por Zoé Degani, enquanto o figurino é de Beta Abreantes, a iluminação é assinada por Nara Freitas e, a preparação corporal, por Alexandre Correa. O projeto, que ganhou o financiamento do Fumaparte, também propõe o workshop intitulado *O ator autor*, ministrado por Ismael Caneppele. A atividade deve ocorrer nos dias 7, 9, 14, 16, 21 e 23 de outubro, das 11h30min às 14h. O objetivo é exercitar a autonomia do ator na criação dramaturgica por meio de exercícios em que cada participante desenvolve sua própria narrativa. As inscrições são gratuitas e devem ser feitas pelo e-mail nubansportoalegre@gmail.com com currículo e carta de intenção.

A mulher do padeiro

Na Cia de Arte (Andradas, 1780), de sextas-feiras a domingos, até 27 de outubro, às 21h. Ingressos a R\$ 20,00.