

★ OS DEZ PASSOS QUE SEPARAM PALCO E PLATEIA

Luciana Magiolo

É atriz, Mestre em Artes Cênicas pela ECA – USP, professora da Escola Superior de Artes Célia Helena.

Resumo: A improvisação e o jogo dramático como procedimento para a descoberta de recursos expressivos no campo da interpretação/ator e recepção/espectador. O texto compartilha a experiência na Oficina de Improvisação de Frank Totino realizada em julho de 2010, na Escola Superior de Artes Célia Helena, ao mesmo tempo em que aponta algumas reflexões acerca da improvisação na contemporaneidade.

*O essencial é saber ver,
Saber ver sem estar a pensar,
Saber ver quando se vê,
E nem pensar quando se vê
Nem ver quando se pensa.*

*Mas isso (tristes de nós que trazemos a alma vestida!),
Isso exige um estudo profundo,
Uma aprendizagem de desaprender (...). (PESSOA, 1997, p. 217)*

Palavras-chave

Improvisação.
Jogo dramático.
Teatro-jogo.
Keith Johnstone.
Frank Totino.

Desaprender. Lançar mão (e alma) do impulso vivo que é a arte; essencialmente presente em nós – espectadores e artistas – movidos no tempo não cronológico do fazer teatral. É no descontentamento que cada um busca o jeito próprio de alcançar o diálogo com o outro, é na proposta de uma *aprendizagem de desaprender* para estranhar e, assim, compreender os dez passos que separam palco e plateia.

É nesse ato de descontentar-se que Keith Johnstone, canadense, no final da década de 1970, revelou sua insatisfação com o tradicional modelo de treinamento de ator e, movido por essa frustração, foi até os espetáculos de luta livre para deixar-se invadir pela esfuziante e barulhenta atmosfera do lugar. Seu desejo naquele momento era por algo

vivo e que revelasse o acontecimento teatral como uma experiência única e possível de estabelecer uma sintonia direta entre público e atores.

Sua busca, no entanto, não era solitária. Os anos 70 revelaram um solo fértil para as discussões e descobertas acerca da improvisação e do jogo dramático. Fazia-se urgente pensar na renovação do teatro em seus mecanismos de criação e formação. Renovação que traz na sua história importantes nomes do teatro como Jacques Copeau (1879-1949) criador do *Vieux Colombier*; Charles Dullin (1885-1949) do *Atelier*, este que, segundo a pesquisadora Maria Lúcia de Souza Barros Pupo, “leva a preconizar a improvisação teatral como caminho por excelência para que o aluno descubra seus próprios recursos expressivos; e ainda, Léon

Chancerel (1886-1965) e Jean-Pierre Ryngaert, este último com duas importantes publicações, *O jogo dramático no meio escolar*, de 1977, e *Jogar, representar*, de 1985.

Não podemos esquecer que é nesse mesmo período, nos anos 70, que a improvisação trouxe novo fôlego para grupos latino-americanos que buscavam neste procedimento não apenas a renovação do fazer teatral como também, e principalmente, a constituição de uma dramaturgia nacional; o momento materializou no teatro o desejo de ser repensado. Com o ápice dos movimentos sociais e políticos fez-se imprescindível pensar a improvisação não apenas como uma rica contribuição para o trabalho do ator, mas como ferramenta para alcançar o espectador no instante em que este é capturado pela obra, tirando-o do estado contemplativo. O público sonhado por esses grupos colabora na construção da dramaturgia, interfere, debate.

A proposta deste artigo é compartilhar a vivência no curso de improvisação de Frank Totino, improvisação que ganha lugar de destaque em práticas teatrais na contemporaneidade.

Frank Totino nos apresenta a Johnstone e a si próprio. Ele fez parte da companhia Loose Moose, dirigida por Johnstone (1933 -) identificada como a primeira companhia de teatro-jogo. A busca por um teatro de improvisação em que

jogar e participar fossem levados à cena data de 1977 e tinha como lema *don't be prepared*. Totino trabalhou neste grupo até 1988, quando se mudou para Vancouver, depois para a Europa, até retornar para Calgary, no Canadá, em 2000. Sua trajetória percorre o Loose Moose e trabalhos de direção teatral e máscara.

Improvisar. Atuar no estado poético *do saber ver sem estar a pensar*, tornar o imprevisível parte essencial do jogo.

Esse estado de jogo tem como um de seus princípios a espontaneidade, em que o momento do jogo eclode com o momento do espetáculo. Uma de suas características alicerça-se na não elaboração, ou no mínimo possível, para sua realização. Deste modo, o jogador precisa estar inteiro, alerta, num estado de prontidão e escuta, de aceitação na relação com o outro. É necessário embarcar na proposta alheia e torná-la viva mesmo sem saber o que virá.

Trata-se de um jogo em que o problema apresentado pede uma solução, e pode ainda ser um tema, um desafio ou uma dificuldade a ser enfrentada na relação direta e diante dos olhos do público. Relação que se afirma na dupla experiência de jogar e assistir.

Mas isso (tristes de nós que trazemos a alma
[vestida!],

Imagens do workshop
de Frank Totino
em São Paulo, 2010.
Fotos: João Caldas.



Isso exige um estudo profundo,
Uma aprendizagem de desaprender [...] (PESSOA, 1997, p. 217)

No instante em que nós, atores interessados em vivenciar a prática da improvisação no curso de Frank Totino, deparamo-nos com a roda inicial, foi solicitada – silenciosamente – uma aprendizagem de desaprender; o despir a alma entulhada pelo medo do fracasso e da exposição pública.

Em cada um de nós reside a curiosidade de descobrir no jogo a essência do Teatro-esporte que possibilita, e almeja, ao espectador reagir com a mesma vivacidade que torcedores num estádio de futebol.

E assim, Frank Totino inicia o curso com uma proposta: os jogadores devem falar uma sequência numérica de um a sete, da seguinte maneira: o número um coloca a mão esquerda no peito e aponta para seu colega da direita – falando seu número – e o jogador seguinte pode alterar a trajetória para a direita ou para a esquerda, desde que mantenha a mão esquerda no peito. Assim até o número sete, que deverá apontar para cima, dizer seu número e direcionar para qualquer jogador em qualquer direção; por fim, este passa a ser o número um e o jogo recomeça. Simples? Não. Como jogadores, começamos a conversar quase que tentando estabelecer



o jeito certo de jogar, como se isso de fato fosse fundamental. Por que o medo de errar? Totino interrompe esse movimento em que a palavra paralisa a ação e propõe: “Joguem!”

Jogo iniciado. Gargalhada geral. Uma proposta aparentemente tão fácil de executar e, no entanto, o grupo quase sucumbiu em meio a mãos e braços lançados para toda e qualquer direção. Recomeçam. Agora menos afoitos em acertar e mais voltados para o jogo em si. E, sim, foi possível completar três voltas. O jogo termina com participantes sorridentes como crianças. E a pergunta que Frank Totino lança é: “Como aprendemos a jogar?” Errando! Errar na consciência da proposta, errar como quem tromba com a indecisão e se levanta para recomeçar, arriscar, ir.

O próximo jogo será realizado em etapas. Primeira etapa: duas pessoas em cantos opostos da sala andam em linha reta, porém, quando estão prestes a colidir, mudam de direção. Num primeiro momento, o jogo fica artificial, o desejo de acertar é maior do que o de jogar. Frank Totino atenta para isso e os jogadores recomeçam. Segunda etapa: todos andam pela sala, mas, agora, cada um deve ter uma motivação, algo como ter pressa para pegar um trem. Terceira etapa: duas pessoas caminham em linha reta como na primeira etapa, no entanto, devem andar em câmera lenta e um dos jogadores deve narrar todos seus movimentos. Aqui, apesar do efeito de artificialidade, a improvisação revela que nem sempre é possível operar no plano da razão. A espontaneidade presente em atos e gestos do cotidiano é inerente a todos e causa estranheza quando o movimento é fragmentado e narrado.

Mais um jogo: três pessoas se posicionam em triângulo e olham para o chão. Ao comando, devem se olhar e estabelecer que um dos jogadores seja excluído. O único recurso possível é o olhar. O jogador que se perceber fora do jogo deve levantar a mão e sair. O interessante é que nesse jogo a ausência de palavras torna a relação entre os integrantes genuína e eficaz, desaparece a justificativa da escolha e o que resta é a ação. Para os espectadores do jogo, é divertido descobrir, segundos an-

tes, quem será eliminado. Isso dá um fugaz poder diante do jogador.

Jogo: todos os participantes agora são cardiologistas numa conferência em Sarajevo, lugar estabelecido pelos jogadores. A sala é dividida em grupo A e B. O grupo A tem por objetivo estabelecer contato visual e mantê-lo pelo tempo que achar necessário. O grupo B deseja este contato, mas não consegue fixá-lo, busca o encontro, mas o perde. Feito isso os grupos se alternam. Frank Totino pergunta, ao final, qual a sensação que o jogo traz. Apesar de todos terem a mesma proposta de profissão, quando jogavam pelo primeiro grupo sentiam-se pertencendo a um status inferior. O corpo murchava, a voz saía num tom de desculpa e via-se escorregar a vontade de estabelecer contato. E, dessa constatação surge uma nova regra para o jogo.

O tema apresentado é “status” e Totino acrescenta novas regras. O grupo com a leitura corporal de um status superior – que busca o olhar e o mantém – deve tocar a pessoa com quem fala, manter os pés abertos e antes de pronunciar qualquer palavra emitir um som profundo, uma inspiração. O outro grupo, em contraponto, deve tocar o próprio rosto ao dialogar, gaguejar um pouco e manter os pés para dentro. Importante salientar que o status no jogo é estabelecido pelo comportamento de cada grupo, o que gera situações e relações inusitadas, como encontrar uma pessoa de status inferior rodeada pelas de status superior numa nítida situação de poder.

A próxima proposta sugere um presente imaginário. Uma pessoa dá um presente para outro, que o recebe, agradece e não diz nada. Na etapa seguinte, a pessoa recebe o presente, agradece verbalizando o que recebeu, algo como: “obrigada pelo lindo anel de brilhante”. O importante é que os jogadores aceitem o que recebem, não existe a ideia de acerto ou erro. E ainda, não tentem transformar o que lhes foi ofertado.

Uma pequena pausa e Totino aproveita o jogo do presente para falar sobre o ato de jogar em cena. É de extrema importância que, durante a improvisação, cada um procure jogar com a proposta do



outro e dessa maneira a improvisação se efetive. A busca não deve estar no riso fácil da plateia, mas, e principalmente, no sucesso de todos os jogadores. Entende-se, aqui, sucesso como prazer, alegria de estar junto na brincadeira. Assim, segundo palavras de Totino, não devemos ser o jogador que fará o público rir a qualquer custo e sim o que se relaciona com os participantes do jogo. Quanto mais jogarmos na proposta do outro, mais interessante se tornará a improvisação.

E vamos jogar!

Duas pessoas em cena. Uma está sentada no sofá enquanto a outra deve entrar e iniciar uma ação; quem entra estabelece de antemão uma série de circunstâncias acerca do jogador que está sentado, sendo que este último só pode falar quando crer que encontrou as circunstâncias propostas. O fundamental está em aceitar a proposta do outro, ir ao encontro dela sem pré-requisito, apenas segui-la. Evidentemente, a proposta exige um desprendimento tal que, quando alcançado, possibilita que nasçam situações engraçadas e repentinas. Ao final, Totino propõe que como atores improvisadores o repertório inicial seja de ações positivas e simples, algo como: proposta positiva – aceitação – jogo – problema – finalização.

E vamos jogar!

Retomada do jogo envolvendo a exclusão de um dos participantes. No entanto, agora serão quatro atores. Duas pessoas sentam-se no sofá, que representa uma sala de visita, outras duas devem chegar. A regra é: durante a improvisação, um dos jogadores deverá ser excluído, e essa relação de exclusão será uma constante no jogo. Evidentemente, cada jogador excluído deve rapidamente alterar sua condição e, para isto, precisa estar atento aos outros e a possíveis mudanças. Interessante perceber não apenas a dinâmica da improvisação, que torna todos ativos e lutando para manter-se na cena, mas o modo como a plateia participa, já que nesta improvisação, as regras são expostas aos espectadores.

E se nós, na condição de espectadores, não soubéssemos as regras, como se daria a recepção ao jogo?

Para Totino, a graça reside no comportamento dos atores e nas relações que se alteram. E o jogo acontece na espontaneidade, no estado de atenção que viabiliza ao mesmo tempo em que pede mudanças na trajetória dos jogadores

Nova proposta de improvisação.

Primeiro desafio. Homens de um lado, mulheres de outro. Cada grupo representa e fala como uma única pessoa. E assim, devem jogar. Quando um fala, todos devem acompanhar, mas não como um coro, como um único ser. No começo foi divertido e estranhamente difícil, levou um tempo até que alcançássemos a proposta. Feito isso, Frank Totino posicionou todos como um único ser e iniciou uma conversa. De perguntas simples como “quem é você? qual é sua especialidade?” surgiu um cientista e suas peripécias numa máquina do tempo. E a criação nada realista surgiu na fala coletiva deste ser uno.

O próximo passo consiste em iniciar uma história em que cada ator deve dizer uma palavra para compor a trama. Importante, o grupo deve manter ou pelo menos buscar, uma coerência para a história. Nesse ponto, o grupo esbarra na tentativa de fugir do problema apresentado na fábula, ou seja, um dinossauro aparece devorando os convidados da festa narrada na contação. O problema, segundo a observação de Frank Totino, está em lançarmos o perigo para fora de nós – improvisadores – sendo que o interessante está justamente neste enfrentamento. Atores improvisadores não devem deixar o conflito para o outro, mas possibilitar que o envolvimento se efetive de tal maneira que pertença a todos.

E o jogo prossegue. Agora em dupla. As regras são: iniciar a contação como na proposta anterior, mas, agora, enquanto o ator fala, seu corpo se movimenta em mímica, explicitando o que está falando.

Durante a execução dessa improvisação, acontece algo inusitado e que possibilita uma ótima leitura acerca do processo percorrido no jogo. Uma dupla estava em um passeio pela floresta quando subitamente um grilo entrou pelo nariz e subiu até o cérebro deixando tudo escuro. Finalmente, após

algum quiproquó, o grilo sai, tudo se clareia e, fim. Frank Totino atenta para o fato de esta pequena apresentação ser uma ótima metáfora para a improvisação em si, já que a plateia até poderia ficar um pouco decepcionada com um simples grilo intervindo na cena, mas é aí que o jogo se revela: você começa por algo simples, uma ideia corriqueira, uma floresta, e eis que chega um elemento surpresa, o grilo, cria situações inesperadas até que, por fim, tudo se ilumina novamente.

No bloco seguinte, o foco é “atitude”. Atitude, segundo palavras de Totino, como estar/atuar em relação a objetos e pessoas ou ainda, o que pensar sobre elas. Na improvisação, os atores iniciam a partir de uma atitude: por exemplo, achar alguém muito inteligente. A outra pessoa, por seu lado, cria uma atitude diferente, algo como achar a outra pessoa sexy; isso tendo como circunstância uma sala de espera de um consultório médico. Para a plateia, este é um momento muito vivo, pois é possível vislumbrar o conflito de atitudes e o modo como cada jogador o desenvolve. O desenrolar desse jogo é não revelar aos jogadores as atitudes opostas possibilitando a todos uma sequência de situações inesperadas e divertidas. E, segundo palavras de Totino, “tenha atitude, não interprete atitude. Você não precisa dizer nada deve apenas se deixar absorver pelo espaço.”

O próximo tópico a ser vivenciado é *Objetivo*. Objetivo estabelecido como algo que você quer do outro e que precisa ser alcançado. Nessa etapa, Totino acrescentou os outros itens trabalhados até aqui, como *Atitude* e as improvisações seguiram sob sua direção atenta, conduzindo as situações e propondo mudanças. O procedimento se deu da seguinte maneira: cada ator entra em cena tendo um objetivo e uma atitude em relação ao outro, o local e o grau de envolvimento entre os participantes é estabelecido previamente. Em seguida, o objetivo e atitude são apresentados apenas ao ator, e não mais abertamente. O jogo se completa e se torna muito interessante, tendo em vista o desafio de descobrirmos na ação, a composição das relações.

Finalizado o jogo, Totino mostrou pontos importantes da improvisação. Primeiro, o círculo de expectativas, que envolve a plateia e representa tudo que oferecemos para nossos espectadores de maneira que eles criam uma expectativa acerca do que está acontecendo. O público procura um sentido, o cérebro de quem assiste não para enquanto vê uma cena. Desse modo, devemos criar uma sequência de eventos que, segundo Frank Totino, são: nada, nada, algo acontece, nada, nada e algo grande acontece. Mas, o ator que improvisa não deve expandir demais esse círculo ao custo de cair no absurdo e perder o vínculo com quem o assiste.

E vamos lá!

Com essa expressão, iniciamos a próxima improvisação. Uma pessoa propõe o que fazer e diz: “Vamos!” As demais acompanham apenas se, de fato, sentirem-se motivadas. Conforme o que foi proposto por Totino, as sugestões são simples como: “Vamos à praia?”





Aqui vale uma importante observação de Totino. Às vezes, mudamos rapidamente a circunstância sem ao menos deixar que ela atinja sua plenitude. Portanto, abandonemos a pressa para vivenciar o momento.

E agora?

Este é um novo jogo, agora, em dupla. A ideia é criar situações que despertem interesse em seu parceiro de cena. Um ator inicia uma ação simples e o outro pergunta: “E agora?” Ele propõe o outro aceita e segue-se assim até que o jogo se inverta, o que acontece no instante que uma proposta não é aceita. Totino tem como procedimento estabelecer regras ao grupo de improvisadores de maneira clara e precisa, direcionando nosso fazer de modo que ele se complete, sem interrupções; assim, antes de começar, ouvimos sobre a importância de dizer “não” com um sorriso no rosto; novamente a busca é por ação positiva.

Outro jogo. Os atores entram para improvisar tendo uma frase na cabeça, algo simples como “se esta rua, se esta rua fosse minha” e ela deve ser repetida durante a improvisação, como um “mantra”. As regras são: pensar no mantra sem pausa e interagir com o parceiro de jogo. O mais marcante aqui está na velocidade e intenção da fala, que torna qualquer frase corriqueira, um verdadeiro drama.

Nesse momento da oficina, a proposta é juntar as peças. Com um texto simples e construído a partir da relação entre patrão e empregado, a improvisação terá os seguintes elementos: *status*, *objetivo*, *atitude* e o *mantra*.

Texto criado a partir da proposta de Totino:

Patrão – Entra.

Empregado – Você me chamou?

Patrão – Ah, é você Silva, entra.

Empregado – Você mandou me chamar?

Patrão – Senta.

Empregado – Por que você me chamou? (*O patrão desliza uma revista pela mesa até que o empregado a veja*)

Empregado – Não queria que você descobrisse dessa maneira.

Patrão – Você sabe que não admitimos isso aqui, você terá de ir embora.

Empregado – Mas você não pode reconsiderar?

Patrão – Desculpe, você terá de ir embora (*Silva anda até a porta, vira-se e fala*)

Empregado – Eu não queria este emprego estúpido mesmo.

Frank Totino dirige os atores trazendo para a cena o conceito *status* e, assim, temos:

Patrão com *status* superior e empregado *status* inferior;

Patrão com *status* inferior e empregado *status* superior;

Ambos com *status* superior;

Ambos com *status* inferior;

Empregado inicia com *status* superior e patrão, inferior; durante a cena, a relação se inverte de modo gradual.

A fase seguinte consiste em acrescentar “*objetivo*” e “*atitude*” e quanto maior o conflito estabelecido na relação, mais interessante de se fazer e assistir, como, por exemplo: ter *atitude* em achar o patrão engraçado e ter como *objetivo* manter o emprego. Por fim, o desafio é acrescentar o mantra propondo o caminho inusitado, por exemplo, o mantra ser “eu te amo” e o *objetivo* mandar o empregado embora.

Vale ressaltar a riqueza de detalhes que a improvisação ganhou. O que estava acontecendo era vivo, interessante e muitas vezes, fantástico. Nós, espectadores, nos divertimos muito.

E assim, envolvidos no riso, seguimos para outra proposta.

Uma frase. E ela deve estar presente na mente e, principalmente, prestes a ser dita. Mas, eis aqui o charme do jogo: ela não sai. Um casal está em cena. Eles pouco se conhecem, mas silenciosamente, se amam. Os dois estão no intervalo do trabalho e têm cinco minutos para dizer “eu te amo”. Eles conversam sobre coisas triviais e, no entanto, o que querem dizer é a frase acima. Para nós, espectadores, a cena vai ganhando a dimensão de um tormento. Todos, envolvidos pela dificuldade, em algum momento, sentimos o desejo de invadir a cena e resolver o conflito.

O rei.

Nessa improvisação rápida, quase um aquecimento, uma pessoa senta-se numa cadeira e os demais serão seus súditos. O objetivo dos súditos é agradar o rei, sendo que este, a um toque de dedos, pode manifestar sua insatisfação levando o súdito à morte. Situações hilárias foram se desdobrando vertiginosamente até o final.

Por fim, Totino agrupa todos os elementos vivenciados até então numa sequência de improvisações. Exaustos, mas envolvidos numa sensação de completude, terminamos nossos encontros.

Em roda, Totino acrescentou a importância de aumentarmos o risco durante a improvisação. *Rase the bit*. Arrisque. Torne o jogo vivo enquanto é trabalhado. Crie vida no palco, não tente imitá-la.

Nada. Depois, um pouco de alguma coisa. Para enfim, algo grande. Assim segue o jogo. No tempo certo da vivência sem, no entanto, cair na armadilha do riso fácil. Cada ator se torna único e especial e, assim construído, todos ganham sua própria luz. Nessa corrente, a cena ganha vivacidade e o espectador sente-se envolvido pela natureza própria desse brincar. Para nós, atores improvisadores desse encontro, o que fica, também, é o respeito pelo outro em cena; a certeza de que na posição de espectadores, as propostas parecem simples de ser executadas. Mas, segundo expressão de Totino, são os dez passos que separam palco e plateia que redimensionam esse olhar; porque, como participantes da oficina, ocupamos alternadamente o lugar de jogador e espectador ativo. ☆

Abstract: Improvisation and dramatic play as a procedure for the discovery of significant resources in the field of acting/actor reception/spectator. The text shares the experience in the Workshop of Improvisation by Frank Totino held in July 2010, at the School of Arts Célia Helena, while pointing some reflections on the contemporary improvisation.

Keywords: *Improvisation. Dramatic play. Theater play. Keith Johnstone. Frank Totino.*

Referências

MAGIOLO, Luciana Cristina. *A criação coletiva como caminho para o desenvolvimento de uma dramaturgia nacional*. Dissertação de Mestrado na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo – ECA, 2005.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PESSOA, Fernando. *Obra poética*. São Paulo: Nova Aguilar, 1997.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. In: prefácio de RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar, representar*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.