



IMPROVISAÇÃO – DAS ORIGENS À LINGUAGEM TEATRAL: PRINCÍPIOS DE PRÁTICAS CONTEMPORÂNEAS

Jorge Wilson da Conceição*

Resumo – Este artigo apresenta um percurso da improvisação que culmina em seu lugar de destaque em práticas contemporâneas de teatro. Nesse processo, enfocamos os principais acontecimentos que promoveram mudanças no pensar e fazer teatro de suas épocas. Abordamos os experimentos de Jaques Copeau, com jogos e sua busca por um teatro vivo, aos moldes da *commedia dell'arte*, bem como sua influência em autores importantes, entre eles Viola Spolin. Outro ponto importante do trabalho é a apresentação de grupos brasileiros que vêm desenvolvendo propostas de *espetáculo de improvisação* e a partir daí passamos a apresentar o estudo de princípios da improvisação teatral que determinam essa nova estética e o trabalho do ator-jogador. Além disso, abordamos também o papel da plateia no processo de renovação teatral. Ao tratarmos do jogo de improvisação e de seus princípios, traremos as falas de duas especialistas em jogo de improvisação que contribuem com esta discussão com seus relatos de experiência e estudos sobre *espetáculo de improvisação*.

Palavras-chave: teatro contemporâneo, improvisação, jogos teatrais, princípios da improvisação, espetáculo de improvisação.

Improvisation – from origin to theatrical language: principles of contemporary practices

Abstract – This article presents the trajectory of improvisation which ends in its distinction position in theatrical contemporary practices. In this journey we focus the main movements responsible for changing the way of thinking and doing theatre. We present Jaques Copeau's experiments with games and his efforts for creating a live theatre based on improvisation which would be similar to *commedia dell'arte*, as well as his influence toward some important authors, as Viola Spolin for instance. Another relevant point here is the work of some Brazilian groups who develop proposals of plays by the use of improvisation. The study also shows the principles of the Mach of Impro which establishes this new theatrical aesthetics and the work of actor-players. Besides, the work also talks about the role of the audience in the theatrical renewal. When we deal with improvisation and its principles, we bring up the speeches of two specialists in improvisational games which contribute to this debate with their experience and study on improvisational reports.

Keywords: contemporary theatre, improvisation, theater games, principles of improvisation, improvisational play.

* Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) e integrante do Grupo de Pesquisa em Mediação Cultural "*Contaminações e Provocações Estéticas*" da UPM.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, apresento um breve percurso da improvisação teatral, culminando em seu lugar de destaque no teatro contemporâneo, propondo uma nova estética teatral com base na criação do espetáculo ao vivo e com a coautoria do público. Na sequência, aponto alguns princípios do jogo de improvisação, trazendo excertos das entrevistas com as especialistas em improvisação que fizeram parte da pesquisa.

Este estudo tem origem na pesquisa de mestrado intitulada *Vamos à cena: quem, onde e o que: um estudo sobre jogos teatrais e a prática de professores de arte na escola pública*, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, uma investigação sobre a prática de professores de arte, com formação em Artes Cênicas/Teatro e que atuam em escolas públicas estaduais da cidade de Guarulhos.

O ponto de partida para esta análise foi o sistema de jogos de Viola Spolin. A partir daí, realizamos um estudo dos universos do jogo lúdico e do jogo de improvisação, que foi condição *sine qua non* para uma melhor compreensão de aspectos particulares do universo de jogos de improvisação e da proposta de jogos teatrais. Além das referências teóricas que deram embasamento à pesquisa e buscando diálogo com práticas contemporâneas de uso do jogo de improvisação em espetáculos teatrais, realizamos entrevistas com duas especialistas em improvisação: a atriz e palhaça-atleta da Cia. do Quintal, Rhena de Faria, que também ministra cursos de improvisação; e a atriz, jogadora e árbitro de Impro¹, também pesquisadora teatral e professora da Universidade Federal de Minas Gerais, Mariana Muniz (2004), que desenvolveu seu estudo de doutorado, intitulado *La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador en la segunda mitad del siglo XX*, na Universidade de Alcalá, na Espanha.

Os estudos sobre teatro, improvisação e jogos teatrais apontaram aspectos importantes do uso da improvisação no teatro ao longo da história, bem como características e princípios que permitem o entendimento da improvisação como linguagem, e não como recurso para se chegar a uma cena pronta de espetáculo.

No confronto com as experiências relatadas pelos professores de arte, foi possível constatar ou não a familiaridade deles com o sistema de Viola Spolin ou com outras propostas de jogo de improvisação, observando o maior ou menor domínio de aspectos particulares dos jogos teatrais.

1 - Impro é a forma curta para *espetáculo de improvisação*, que tem suas origens nas propostas do *Theatresport* de Keith Johnstone e do *Catch de Impro*, criado pela *Inedit Théâtre*, na França, que propõe uma disputa de improvisação teatral entre duas equipes de jogadores. Voltaremos a tratar desse assunto ao longo do texto.

IMPROVISAÇÃO – O CAMINHO DA RENOVAÇÃO TEATRAL

A origem da improvisação não está ligada ao teatro, e sim aos ritos religiosos da Antiguidade. Sandra Chacra (2007) chega a afirmar que o ato de improvisar remonta à origem do homem e que todas as formas de arte passaram pelo processo improvisacional.

Mas, como forma teatral, o grande acontecimento cênico que fez uso da improvisação foi a *commedia dell'arte*, um teatro vivo, popular, que se contrapôs ao teatro erudito de sua época, no qual os atores improvisavam a partir de um *esquema*, de um *assunto*. Os atores usavam máscara e representavam um único personagem ao longo de suas vidas.

As improvisações, segundo Chacra (2007, p. 30), eram "caracterizadas por enorme vitalidade e liberdade, apoiadas exclusivamente na arte do ator". Ela reforça que esse ator era dotado de uma técnica apurada, de criatividade e conhecimento de música e línguas, de modo que não se tratava de "atores improvisados", mas sim de "atores que exercitavam sua técnica *all'improvviso*". A *commedia dell'arte* influenciou o gênero cômico no teatro e, mais tarde, a prática teatral, com uso da improvisação, bem como todo o teatro ocidental.

Desde então muita coisa aconteceu. A improvisação passou a ser vista com outros olhos. Graças à *commedia dell'arte*, improvisar ganhou *status* de importância no teatro moderno, passando por vários nomes importantes, como Stanislavski, Meyerhold, Eugênio Barba, Grotovski, Peter Brook e tantos outros que se debruçaram sobre a prática do teatro com uso da improvisação, na segunda metade do século XIX e no XX. A improvisação passou por um relevante processo de ressignificação na cena teatral.

Entre esses grandes nomes do teatro, Muniz (2004) destaca a importância de Jaques Copeau, para a retomada da improvisação no teatro e para as práticas de *teatro de improvisação*, sobre o qual falaremos adiante.

Copeau, que foi contemporâneo de Stanislavski, Meyerhold, Gordon Graic, Dalcroze, entre outros, destacou-se na área da pedagogia teatral, ainda que tenha atuado como ator, diretor, professor, dramaturgo, cenógrafo e crítico teatral. Para ele, a verdadeira questão do trabalho do ator era a simplicidade.

Segundo Muniz (2004), para Copeau, o ator deveria ocupar lugar de destaque em relação aos outros elementos do teatro, processo que ele denominava *protagonismo do ator*, e buscava libertar esse ator dos vícios de representação da época, de modo a restabelecer o contato com sua ingenuidade e simplicidade. Contudo, o foco de Copeau não era apenas o ator, mas também o público, como escreve Muniz (2004, p. 107): "Na busca da simplicidade, da ingenuidade, da recuperação da surpresa e encantamento por parte do público, Copeau define o espetáculo teatral em dois elementos básicos: o ator e o público".

Copeau via a improvisação como a saída para a renovação teatral de seu tempo. Por isso, buscava desenvolver um tipo de teatro que acontecesse *all'improvviso*. Para fugir das questões impostas pelo

teatro comercial e com a certeza de que era necessário pensar o trabalho do ator como um trabalho de grupo, ele criou a Companhia Vieux Colombier. Sua ambição era conceber um novo tipo de comédia, a *Nova Comédia Improvisada*, inspirado na *commedia dell'arte*. Bastante interessado na relação do ator com o público, sua ideia era criar com seus atores personagens arquétipos, como na *commedia dell'arte*, mas contextualizados em sua realidade e capazes de desenvolverem situações das mais diversas na prática da improvisação, podendo transitar entre a comédia ou o drama.

Copeau, na primeira metade do século XX, passou a investigar o jogo infantil e acreditava que o ator deveria jogar como uma criança. Por isso, desenvolveu uma série de jogos e passou a explorar essa prática com seus atores.

Muniz (2004, p. 117) aponta essa inovação pedagógica de treinamento do ator por meio de jogos como o ponto de partida para várias outras iniciativas que viriam depois, entre as quais as de Viola Spolin e Johnstone:

O vínculo entre improvisação e jogo, vislumbrado por Copeau no início do século XX, será recuperado por muitos pedagogos e coletivos criadores da segunda metade do século passado. A importância do jogo no trabalho de formação do ator, e principalmente na formação do ator improvisador, será recuperada por Johnstone, Viola Spolin, entre muitos outros.

Apesar dessas importantes investigações com uso da improvisação no teatro por parte de grandes nomes do teatro mundial, o grande acontecimento ligado à improvisação no cenário teatral, depois da *commedia dell'arte*, deu-se com os movimentos de vanguarda do teatro, entre as décadas de 1950 e 1970, em especial com os grupos e intelectuais do teatro *off-off-broadway*, nos Estados Unidos.

Com o auge dos movimentos sociais e políticos, era preciso pensar um tipo de teatro que tirasse o espectador da posição cômoda e passiva de observadores do fazer artístico. O apelo para um teatro engajado politicamente fez com que o objetivo do teatro fosse estabelecer uma parceria com a plateia na construção do espetáculo. Isso implicaria romper com a tradição, abrir espaços e propor novos paradigmas.

O entendimento de que era preciso desconstruir a figura do público de teatro, tirando-o da posição de receptores, ouvintes do espetáculo teatral, e extraindo dele uma participação mais visceral no ato cênico, participando, colaborando, ajudando a dar forma à proposta teatral, fez com que muitos pressupostos estruturais do teatro fossem repensados.

O palco Italiano foi deixado de lado, e a quarta parede, posta abaixo. A separação palco-plateia, que colaborava imensamente para uma postura passiva dos membros da plateia e que trazia um peso histórico de "lugar onde se vai para ver", é abolida, e o teatro passa a acontecer na rua, em praças etc. O texto passa a ganhar outra conotação que não apenas a da peça escrita: a de um conjunto de sinais, signos, e símbolos, verbais e não verbais, presentes em um espetáculo (CHACRA, 2007).

O texto precisa dar brecha à intervenção do público ou ser produzido junto com o público, *in loco*, para garantir uma relação de coautoria no espetáculo. Além disso, é preciso diminuir a distância entre ficção e realidade, quebrando com a ideia de personagem de ficção, a fim de estreitar os laços de relacionamento ator/plateia.

O teatro de vanguarda americano rompe com todas essas questões do teatro tradicional, como aponta Desgranges (2006, p. 58):

Um teatro, até então, centrado no texto (na fábula), em uma ação dramática bem delineada, na construção de personagens de ficção, e no convite ao espectador a assistir uma história que transcorreria em cena, viu, a partir desse período, serem ampliados seus pressupostos constituidores, convenções que definiam a maneira com que artistas e espectadores deveriam relacionar-se, e que estabeleciam o que todos deveriam esperar de um encontro teatral.

O teatro e o ator passam, mais do que nunca, a se valer da improvisação como recurso de elaboração da cena na relação com a plateia, a qual participa e direciona, também por uso de improvisação, uma vez que é convidada a entrar em uma história que não conhece.

À medida que esse espectador vai entendendo seu papel, vai ocupando o espaço que lhe é dado enquanto o espetáculo acontece. É o chamado Teatro Participação. Entre os principais representantes desse movimento podemos apontar: Living Theater, Open Theater, Bread and Puppet, Firehouse Theater, Performance Group, San Francisco Mime Troup e Teatro Campesino.

Esses grupos, segundo Chacra (2007), transformaram o teatro em verdadeiro acontecimento coletivo. E, apesar de a contestação política não ter mais forças na atualidade, a participação do público continuou a ser investigada por vários outros grupos e encenadores, influenciando todo o teatro ocidental.

No teatro brasileiro, podemos ver essa influência nos trabalhos de José Celso Martinez Corrêa, com o *Te-Ato* (cujo teatro também está fortemente ligado à ideia de ritual), e Augusto Boal, com o *Teatro do Oprimido*, os quais entendem o fenômeno teatral como resultado de coautoria com o público.

Todas essas mudanças reforçam a ideia do teatro como algo vivo e em processo constante de transformação, como uma busca de respostas às questões impostas pela sociedade e pela época em que vivemos ou como forma de rompermos com a arte comercial ou congelada no tempo e no espaço.

Sem dúvida alguma, como escreve Guenóun (2004, p. 153): "O teatro quer ser repensado, relançado, retomado. Não podemos nos satisfazer com sua letargia e aceitar sua extinção. Cada qual pode inventar os meios dessa recuperação, que são incontáveis". E a improvisação teatral tem se constituído como elemento fundamental nessa busca por "reinventar os meios".

ESPETÁCULO EM PROCESSO – ATOR E PÚBLICO NA CONSTRUÇÃO DA CENA

Como vimos, as pesquisas de Copeau, bem como as experiências do Teatro Participação, fizeram com que a improvisação voltasse a ter espaço de destaque no teatro, como já havia acontecido com a *commedia dell'arte*. Desde então, outras tantas experiências têm revelado a potência da improvisação não como meio, mas como fim de uma proposta cênica.

Muitos grupos passaram a trabalhar com a ideia de *espetáculo em processo*, ou seja, o espetáculo deve ser construído em conjunto com o público. Essa coautoria já era percebida, por exemplo, no Teatro Fórum, que propõe a interferência do público para a construção de um possível novo desfecho para o espetáculo.

Apesar de contar uma história com texto e marcações definidas, ao final, o *coringa*² do jogo questiona quem assiste sobre outra saída para o final trágico do protagonista, e quem propuser uma alternativa é convidado a representar o papel do protagonista. Além de possibilidades de cena com pessoas da plateia, o espetáculo, como o próprio nome diz, propõe um fórum de discussão sobre o tema apresentado. Entretanto, no Teatro Fórum ainda há um espetáculo pronto, ensaiado, que é apresentado ao público.

Atualmente, existem vários grupos e companhias que se valem da improvisação como proposta de *espetáculo em processo*. Muitos deles partem de uma estrutura de jogos de improvisação.

Aproximando essa categoria de jogo dos jogos esportivos, nasceu, no bojo de algumas companhias, o teatro improvisado no formato desportivo, conhecido também como *Catch de Improvisação*, cujos ícones são: o *Inédit Théâtre* (França); o *TheatreSport* (Canadá e muitos outros países, incluindo Brasil); a *Liga Profesional de Improvisación* – LPI (Argentina); o *Mamut* (Chile); a *ImproMadri* (Espanha); *Action Impro* (Colômbia); *Complot/Escena* (México); e *Loose Moose Theatre* (Canadá). Além disso, encontramos também festivais de improvisação, como o *Match de Improvisação*³, espetáculo em que equipes de lugares ou países se encontram para uma disputa de improvisação, que é jogado em diversos países.

No Brasil, já temos alguns grupos que vêm desenvolvendo essa proposta. Merecem destaque pelo trabalho renomado que vêm realizando, bem como pela pesquisa nesse tipo de teatro, que vêm

2 – Coringa é a denominação dada ao jogador que faz a mediação com o público, provocando e incentivando que alguém da plateia encontre outro desfecho para o destino do personagem oprimido, além de questionar se há ou não possibilidade de mudarmos essa hierarquia social de opressores e oprimidos, o que faz surgir o fórum.

3 – O *Match de Impro* foi criado por Robert Gravel e Yvon Leduc e baseia sua técnica nas pesquisas do mestre inglês Keith Johnstone. Depois de várias experiências com a improvisação teatral, por um grupo de atores do Teatro Experimental de Montreal, surgiu a ideia de uma peça teatral que, como um esporte, fosse única e irrepitível em cada representação. Criou-se, assim, no ano de 1977, um espetáculo esportivo-teatral baseado no hóquei sobre gelo, que, com regras apropriadas e dentro de um marco adequado, gera um estado de competição: nascia, assim, o *Match de Improvisação*, transformando-se em um sucesso imediato. Logo o jogo conquistou os países da Europa e América do Sul, transformando-se em um êxito mundial (Disponível em: <http://matchbrasil.netfirms.com/portugues/match_improvisacao.htm>. Acesso em: 20 out. 2009).

se propondo a fazer: o *Teatro Esporte*⁴ (SP); a *Liga Profissional de Improvisação – LPI* (BH); e a *Cia do Quintal* (SP). Além desses núcleos, podemos mencionar ainda a *Cia Imprópria* (Ouro Preto) e a *Cia Acômica* (Ouro Preto).

Em 2009, aconteceu em Belo Horizonte o Fimpro⁵, o *Match de Improvisação no Brasil*⁶. Igualmente importante de mencionarmos neste trabalho são as pesquisas no Brasil sobre Impro, como as realizadas pelas professoras Mariana Muniz (UFMG, e que participa deste estudo), Vera Acthkin (PUC SP) e Pita Beli (Furb).

Vera Acthkin (2005) realizou pesquisa de mestrado intitulada *O Teatro-Esporte de Keith Johnstone e o ator: da idéia à ação – a improvisação como instrumento de transformação para além do palco*, que estuda as questões históricas das origens do Teatro-Esporte e do método de improvisação criado por Keith Johnstone, além dos fundamentos do método. Ela concluiu seu doutorado que trata da relação do método com o ator e a relação ator-público no espetáculo, analisando o Teatro-Esporte como uma “escola” de teatro para os atores e suas possibilidades como instrumento de formação “de” e “do” público de teatro, sob o título *O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: o improviso, o ator e o público*.

Pita Beli (Patrícia Borba) realizou as pesquisas *Improvisação e treinamento do ator – um percurso histórico*, mestrado, em 2005, e *O método de improvisação de Keith Johnstone e sua utilização como ferramenta para a criação teatral*, doutorado em andamento.

Podemos afirmar com este estudo que os jogos de improvisação são um dos pilares das propostas de espetáculo contemporâneas. E com isso é possível reavaliarmos a relevância do sistema de Spolin para essas práticas.

Mariana Muniz, por exemplo, ao participar da nossa pesquisa de mestrado, foi questionada se o sistema de jogos da Viola Spolin tem servido como referência para a formação e o treinamento em jogos de improvisação, e respondeu-nos que sim: “Sempre serviu, Johnstone fala que não conhecia o trabalho de Spolin quando escreveu *Impro*, isso teria que ser melhor avaliado, não sei... Na Espanha, onde aprendi, eles também não conheciam. No entanto, está tudo conectado”.

Ainda que haja a necessidade de maior aprofundamento na análise de aspectos do sistema de Spolin que precisam ser confrontados com paradigmas atuais, o que não nos propusemos a fazer aqui, observa-se na fala de Muniz que os jogos teatrais ainda são o alicerce do treinamento do ator-jogador.

4 – O *TheatreSport* foi criado pelo canadense Keith Johnstone e chegou ao Brasil como Teatro Esporte, em 1997, por intermédio de Vera Achatkin, jogadora, diretora e professora na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC).

5 – O Festival Internacional de Improvisação de BH (Fimpro) é uma realização da Liga Profissional de Improvisação de Belo Horizonte, grupo que se dedica à improvisação desde 2006, sob coordenação da diretora, atriz, jogadora e professora Mariana Muniz (Disponível em: <<http://marianalimamuniz.blogspot.com/2008/08/fimpro-festival-internacional-de.html>>. Acesso em: 20 out. 2009).

6 – O primeiro Campeonato Latino-Americano de *Match de Improvisação* de Belo Horizonte aconteceu em setembro de 2009, dentro do Fimpro. Desse festival participaram as seleções do Brasil, do Chile, do México e da Argentina, em confrontos cênicos de improvisação, a partir de sugestões de títulos dadas pelo público. Os espectadores também votam nas melhores cenas e definem o placar. Uma banda improvisa a trilha sonora das cenas. O jogo é regido por regulamento internacional, e representantes das diferentes nacionalidades se revezam na arbitragem, a cada partida (Disponível em: <<http://marianalimamuniz.blogspot.com/2008/08/fimpro-festival-internacional-de.html>>. Acesso em: 20 out. 2009).

PRINCÍPIOS DA IMPROVISAZÃO TEATRAL

Na busca por entender melhor o universo do jogo de improvisação na pesquisa de mestrado, o estudo prévio sobre o jogo da criança foi fundamental para descobrirmos quais características dessa categoria de jogo estão presentes no jogo de improvisação e devem ser observadas na prática de jogadores amadores ou profissionais, bem como, e em especial, em propostas de formação em arte por meio do teatro. São elas:

- O caráter lúdico.
- Jogo como expressão simbólica.
- Espaço de autoexpressão e de relação com o outro.
- Jogar pelo prazer de jogar.
- A regra.
- Espaço de exploração da criatividade e da imaginação.
- Aprender fazendo.
- Meio de desenvolvimento pessoal – emocional, psicológico, social.

Além das características que percebemos no jogo lúdico, podemos verificar a natureza do jogo de regras nos jogos de improvisação. Um desafio é proposto aos jogadores, um problema de atuação; há uma plateia que assiste, regras estabelecidas pelo grupo e que exploram elementos fundamentais do fazer teatral.

Spolin (2003, p. 341) nos apresenta a seguinte definição:

Improvisação: jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo; permitir que tudo no ambiente (animado ou inanimado) trabalhe para você na solução do problema; não é a cena, é o caminho para a cena; uma função predominante do intuitivo; entrar no jogo traz para pessoas de qualquer tipo a oportunidade de aprender teatro; é "tocar de ouvido"; é processo, em oposição a resultado; nada de invenção ou de originalidade ou de idealização; urna forma, quando entendida, possível para qualquer grupo de qualquer idade; colocar um objeto em movimento entre os jogadores como um jogo; solução de problemas em conjunto; a habilidade para permitir que o problema da atuação emergja da cena; um momento nas vidas das pessoas sem que seja necessário um enredo ou estória para a comunicação; uma forma de arte; transformação; produz detalhes e relações com um todo orgânico; processo vivo.

Vemos em sua definição as múltiplas potencialidades do jogo de improvisação. Mas é importante destacar: a ideia de *jogo como processo*, e não produto; o *trabalho de grupo para solução de um problema*; a importância da *intuição*; produção de detalhes e *relações com o todo de forma orgânica*; a *escuta que o jogador deve ter dentro do jogo*; e a natureza pedagógica de elementos do fazer teatral.

Existem propostas diferentes de jogos de improvisação, como é o caso do *jogo dramático* (oriundo da França), os *jogos teatrais* (nos Estados Unidos), *jogo melodramático* (Itália), os jogos do *teatro do oprimido* (no Brasil), entre outros. Há em cada uma dessas propostas particularidades que reforçam a potência do jogo por diferentes abordagens. Entretanto, há também muitos elementos comuns entre elas, uma espécie de espinha dorsal dos jogos de improvisação, um eixo central, uma base. Por isso cabem aqui as seguintes questões:

- Qual é a base comum desses jogos?
- Quais são os princípios dos jogos de improvisação?

É sobre isso que nos debruçamos na sequência deste estudo.

PRINCÍPIOS DA IMPROVISAÇÃO TEATRAL

Aqui... agora: o momento do jogo é o momento do espetáculo. É característica do jogo de improvisação que não haja elaboração para sua realização ou que haja o mínimo possível. Trata-se de jogos que proponham um problema a ser resolvido, um desafio, um tema a ser trabalhado ou uma dificuldade a ser enfrentada etc., e que, em qualquer dessas situações dadas, os jogadores não tenham tempo para resolver o "como fazer".

O tempo do grupo, anterior ao jogo, deve ser mínimo, apenas para dar alguma ordem ao jogo, podendo até ser permitido que os jogadores combinem alguns elementos da proposta, como o "onde" vai se passar a ação ou "quem" serão os envolvidos, quando isso é solicitado pelo coordenador, mas nunca para planejar a cena antes de começar o jogo.

Pode haver tempo para os jogadores combinarem? Pode, desde que seja um tempo curto, cinco minutos, muitas vezes; o tempo necessário para a mínima organização do jogo de que falamos.

O *aqui e agora* resulta na possibilidade e necessidade de diálogo com os elementos que compõem ou que penetrem o espaço de jogo, como sons que surjam da plateia, pessoas, objetos, um efeito da luz etc.

Rhena de Faria, ao participar de nossa pesquisa, nos fala um pouco do que isso representa no universo de improvisação do palhaço:

É... se tiver alguém na plateia que tem uma risada engraçadíssima, ou alguém que espirrou, um avião que passou... um celular que tocou no meio do número... Enfim, o lugar do palhaço é muito no aqui e agora. Ele pode até viver uma situação fantasiosa, criar uma situação fictícia, mas é como se o tempo todo ele dissesse para o público: "Eu sei que nós estamos aqui. Eu estou brincando de fazer isso. Eu não estou fazendo isso de verdade. Eu estou brincando na frente de vocês de que eu sou tal coisa". E por esse motivo, o palhaço é muito permeável a esse aqui, esse agora, a esse público.

Ao falar de uma risada engraçadíssima, um espirro, um avião, um celular, ela define bem como o jogador pode enriquecer seu jogo, permitindo ser tocado pelo que está ao seu redor.

Estado de presença: é outra demanda do jogo. Poderíamos chamar também de *estado de jogo*, *estado de alerta*, *estado de prontidão* (para o jogo), que nada mais é do que a energia corporal necessária para o jogo, a energia para entrar em cena. O jogador precisa estar inteiro no jogo, como se fosse jogá-lo pela última vez, ou pela primeira vez. Para isso, cada parte de seu corpo tem que estar acordada e em estado de potência de movimento; o corpo aquecido em estado de urgência.

O aquecimento é fundamental para a preparação; cada junta acordada e solta, cada músculo acordado e alongado, articulações soltas e prontas, o corpo todo aceso. A imaginação e a criatividade também devem ser aquecidas pela exploração de imagens, na conexão do corpo com o espaço físico (projeção do corpo e da voz no espaço) e com espaços imaginários (projeção para além do espaço físico), com os objetos, com o outro, os outros, o todo.

A capacidade de mergulho na preparação e conexão do ator com seu universo energético, criativo e pulsante que é o corpo define a qualidade de seu *estado de jogo*.

Motes da improvisação teatral: todo o jogo de improvisação parte de um motivo, um estímulo dado por um dos jogadores, pelo coordenador de oficina ou, ainda, pela plateia. É o que chamamos de mote da improvisação, ou seja, a base sobre a qual ela será construída.

Há vários tipos de mote, e, entre eles, podemos destacar: tema, objeto, título de um filme ou o próprio filme, movimento corporal, atividade ou ação física, uma frase, uma técnica teatral, uma imagem (um quadro, uma foto, um desenho etc.), gênero dramático (musical, policial, drama, comédia, melodrama, tragédia), um sentimento etc.

Rhena de Faria, em entrevista, nos apresenta dois bons exemplos de mote para improvisação. O primeiro é o que ela chamou de *estado de espírito*, *de ânimo*, e que chamei de *sentimento*; e o segundo, um movimento físico:

Eu poderia entrar me acabando de chorar [imita choro], até que vem alguém e pergunta: "O que aconteceu? Por que você está chorando?". Ou não, ela fala: "Isso mesmo! Chora mesmo! Porque você mereceu!", enfim, seria um mote da improvisação, seria um estado de espírito, de ânimo. Ou, às vezes, nós já trabalhamos com mote de improvisação físico, o que a gente chama de motor, motor físico, que é quando você entra na improvisação fazendo um movimento que pode ser altamente abstrato, e aí vem alguém e dá um significado ao que eu criei. Eu entro como se eu fosse uma mola, aí vem um segundo colega, compra minha idéia e faz como se fosse uma mola também, até que vem o terceiro e mostra pro público que aquilo é uma linha de montagem.

A imagem como ponto de partida para o jogo representa amplo território de exploração no relato que Ingrid Koudela (2007) faz no trabalho intitulado *Leitura das pinturas narrativas de Peter Brühgel, o velho*, no qual ela apresenta sua proposta de sistematização de procedimentos a partir da leitura de imagem como as do pintor Brühgel. Nesse trabalho, ela descreve as várias etapas de

jogo, como: leitura da imagem individual e de vários lugares diferentes da sala; verbalização da leitura em voz alta e no coletivo; criação de imagens corporais, tendo a obra como referência; uso de jogo tradicional e o jogo teatral *Apenas um em Movimento*.

Mariana Muniz, em entrevista, disse-nos que os motes podem ser variados e afirmou já ter visto de tudo. O mais importante para ela é a participação da plateia: "Sempre vindos do público. Esta é a grande questão, trazer o público como coautor. Pode ser uma palavra, um objeto, um som, uma fotografia, já vi de tudo. O mote, inclusive, é um ponto-chave para a criação de um novo espetáculo de Impro".

Liberdade para imaginar e criar: podemos dizer que a liberdade de criar e imaginar é um pressuposto do jogo de improvisação. Se não houver liberdade pessoal de jogo, o ator ficará constantemente submetido a um controle do que dizer, fazer ou de como reagir. Caso o jogador não esteja se sentindo à vontade nesse exercício de se expor, dentro do jogo, ele pode travar. Seu mecanismo de censura pode causar um bloqueio, que Ryngaert (2009, p. 45) vê como "uma impossibilidade de superar a angústia causada pelo olhar do outro ou o sentimento de ser ridículo a seus próprios olhos, a famosa consciência de si".

Podemos entender um mecanismo de censura rigoroso como o fruto de uma educação pautada na censura e na reprovação, muito comum tanto na experiência familiar como na escolar; melhor dizendo, muito comum em nossa sociedade. É a cultura do que Spolin (2003, p. 6) chama de *aprovação/desaprovação*, sobre a qual ela escreve:

O primeiro passo para jogar é sentir liberdade pessoal. Antes de jogar, devemos estar livres. É necessário ser parte do mundo que nos circunda e torná-lo real tocando, vendo, sentindo o seu sabor, e o seu aroma – o que procuramos é o contato direto com o ambiente. A liberdade pessoal para fazer isso leva-nos a experimentar e adquirir autoconsciência (auto-identidade) e auto-expressão. A sede de auto-identidade e auto-expressão, enquanto básica para todos nós, é também necessária para a expressão teatral.

A *espontaneidade* a que se refere Spolin, comenta Ingrid Koudela (2002), não diz respeito a uma ação livre simplesmente, em uma visão espontaneísta do *deixar fazer*, mas sim a essa liberdade de ação e estabelecimento de contato com o ambiente.

Koudela aponta a diferenciação que Spolin faz entre inventividade e espontaneidade, para a autora americana, quando se trabalha somente com associação de ideias, ou seja, a história, o jogo de improvisação permanece ainda no plano cerebral.

Koudela (2002, p. 51) diz que, para Spolin, "a ação espontânea exige uma integração entre os níveis físico, emocional e cerebral". A forma com que somos criados e formados, ou seja, o quanto fomos permitidos a agir com autonomia, criatividade, imaginação, "experimentação do ambiente", das coisas, das relações, dos sabores etc. reflete em maior ou menor capacidade de criar e imaginar e, portanto, jogar livremente.

Mariana Muniz (2006), com base nas descobertas do canadense Keith Johnstone, escreveu em seu artigo "Técnica de Impro – ou como lançar-se no vazio", sobre a questão do *bloqueio da imaginação e criação*, cujo teor reforça o pensamento de Spolin.

Muniz afirma (2006, p. 12) que os bloqueios da criatividade e imaginação são frutos de uma má educação de nosso potencial artístico e, principalmente, do medo do fracasso e da exposição pública de nosso universo pessoal: "Por medo de fracassar, de não ser original, de não ser interessante, censuramos nossa imaginação, pois podemos ser 'traídos', por nós mesmos, revelando aos demais pensamentos obscenos, psicóticos, tolos, etc."

Quanto mais liberdade o jogador sentir, quanto mais rápido reagir aos estímulos e, portanto, conseguir *driblar* o juiz que existe dentro de nosso cérebro, mais rápido ele responderá aos estímulos no jogo de improvisação. Por isso Muniz (2006, p. 18) apresenta a seguinte questão: "Mas o que é a espontaneidade se não a capacidade de reagir aos estímulos recebidos de maneira rápida e sem a intervenção dos nossos censores internos?"

Muniz (2006) ainda afirma que Johnstone propõe o desbloqueio da imaginação do ator-jogador pelo desenvolvimento dos seguintes pontos fundamentais: *escuta*; *rebote*; *oferta*, *aceitação* e *bloqueio*; *jogo dos status*; *criação* e *quebra de rotinas*.

Vamos aqui nos ater aos princípios de *escuta* e *aceitação*, *oferta* e *rebote*, que são mais importantes para nossa investigação.

Escuta e aceitação: em nossa pesquisa, ao perguntarmos sobre características da improvisação, Rhena de Faria nos fala de dois *princípios* da improvisação teatral: *escuta* e *aceitação*. Para entender melhor cada um deles, ela nos explica:

R – Eu acho que... os dois primeiros princípios da improvisação, que é o *bê-á-bá* para se começar a improvisar, é a *escuta* e a *aceitação* [...]. *Escuta* seria *estar aberto e permeável, poroso e receptivo para as propostas que vem*. E a *aceitação* é, *uma vez que você está aberto, permeável, poroso às coisas que te vêm, é você aceitar*. Então não existe o dizer não em improvisação.

J – O aceitar é ir para o jogo, não é?

R – *Ir para o jogo*, e mesmo que você esteja vivendo uma situação de jogo em que os personagens estejam vivendo uma situação de briga, os personagens podem estar brigando; os atores jamais. Isso seria *aceitação* e *escuta* no sentido de *aproveitar o que você construiu*, e usar o que você construiu. Então, por exemplo, você abriu uma porta imaginária e entrou no escritório, eu tenho que ver que ali tem uma porta imaginária e entrar no escritório pela mesma porta que você abriu. Não vou atravessar parede (grifo do autor).

Como podemos ver na fala de Rhena, se não houver abertura por parte dos jogadores para ouvir o companheiro e estar aberto às suas propostas, ou seja, aceitá-las, embarcar de pronto, sem querer propor outra ideia "melhor" ou simplesmente "diferente", não é possível haver jogo de improvisação.

Em uma situação mais extrema, em uma improvisação entre dois jogadores que não se ouvem, teríamos dois monólogos.

Outro fator importante que ela aponta, que também tem a ver com escuta, em seu sentido mais amplo, é o *aproveitar/usar o que o outro construiu*, ou seja, o respeito aos signos estabelecidos durante o jogo e a sabedoria de tirar proveito deles (aceitação), como no exemplo da porta que foi aberta.

Muniz (2004) explica que *aceitação* significa o momento em que o ator entra no jogo, quando ele aceita a proposta do colega de cena e embarca nela. Ao aceitar uma proposta, o ator se lança no vazio, sem saber o que vai encontrar ou como vai sair de lá; o importante é que o ator improvise a partir de associações possíveis ou reações aos estímulos dos outros jogadores.

Oferta e bloqueio: Muniz (2004) reforça a importância de dois princípios fundamentais na proposta de improvisação como espetáculo: *oferta* e *bloqueio*. Dentro da estrutura de espetáculo de improvisação, qualquer coisa nova que surge no espetáculo, seja por parte de um ator ou da plateia ou, ainda, uma casualidade, é denominada *ofertas*. Quanto mais participativas e mais interessantes forem as *ofertas*, mais estimulados sentir-se-ão os jogadores. O *bloqueio* é o total oposto da aceitação, é a negação do jogo. Se, ao receber uma proposta de outro jogador, ele nega essa proposta, ignorando-a ou apresentando outra proposta que considera melhor, ele está bloqueando o jogo.

A oferta que o jogador recebe – uma palavra do outro jogador, um barulho que vem da plateia (um bebê que chora, um celular que toca, uma risada engraçada...) – desperta nele livre associações, que recebem o nome de *rebote*, outro princípio postulado por Johnstone.

Segundo Muniz (2006), o importante é aproveitar a inércia e reduzir o tempo do rebote, valorizando a primeira imagem que vier à mente.

Em seus estudos sobre Impro, bem como seu trabalho com a *Liga de Improvisación Madrileña*, Muniz (2004, 2006) desenvolveu um esquema do que seria uma "situação ideal" de trabalho do jogador de Impro. O esquema é assim apresentado: escuta → rebote → desenvolvimento desse rebote → escuta → rebote → desenvolvimento desse rebote → (e continua enquanto houver improvisação).

Ela explica que esse esquema não pretende ser regra, já que as coisas acontecem de forma mais caótica, mas enfatiza a importância dele para se entender o funcionamento da imaginação, em especial para jogadores iniciantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqui se encerra este artigo sobre a improvisação teatral como linguagem e os princípios dos jogos de improvisação. Há ainda outras questões que merecem destaque, mas que não poderemos abordá-las aqui. Trata-se de questões também intrínsecas ao jogo de improvisação, como: *experiência em jogo* – necessidade ou diferencial?; o *papel do coordenador* de oficina – o coordenador é um

jogador?; *plateia* – a potência do jogo na formação de público; e *espaço cênico* – a importância de tocar e se tocado. Todos esses temas estão desenvolvidos na pesquisa de mestrado mencionada no início da introdução deste trabalho. Infelizmente não vamos abordá-los aqui, mas fica o convite para conhecer o estudo na íntegra.

A improvisação, como pudemos verificar neste trabalho, consagrou-se como linguagem, deixando o estigma de algo menor em relação ao espetáculo ensaiado que antes lhe era comum. Se antes a improvisação era usada apenas para se chegar à cena definitiva e, depois da cena pronta, estava relegada a uma *gag*, um gesto diferente, uma flexão da voz, ou no ritmo/tom/intensidade da frase dita, agora ela constitui um fazer teatral que revela a fragilidade do jogador que constrói seu gesto no momento da representação. O jogador, por sua vez, não se esconde mais atrás de um personagem e por isso precisa de um treinamento específico e uma relação íntima com seus parceiros de jogo, com o espaço e com o público.

Apesar de o enfoque deste artigo privilegiar uma prática contemporânea específica de improvisação, sabemos que há outras propostas de uso de improvisação, com coautoria do público, que não têm como ponto de partida um jogo e que são tão relevantes quanto ou até mais interessantes.

O estudo apresenta princípios que podem ser estendidos a qualquer prática que pressuponha a construção do espetáculo como processo: que se dá em frente a uma plateia; e que surja da parceria entre ator e público, resguardadas as devidas particularidades de cada proposta.

Nestas linhas finais, fica a esperança de que este estudo contribua com as discussões acerca da improvisação teatral e sua importância no diálogo com o contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ACTHKIN, V. *O Teatro-Esporte de Keith Johnstone e o ator: da idéia à ação - a improvisação como instrumento de transformação para além do palco*. 2005. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas)–Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

BORBA, P. *Improvisação e treinamento do ator – um percurso histórico*. 2005. Dissertação (Mestrado em Teatro)–Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

CHACRA, S. *Natureza e sentido da improvisação teatral*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

DESGRANGES, F. *Pedagogia do teatro: provocação e dialogismo*. São Paulo: Hucitec, 2006.

GUENÓUN, D. *O teatro é necessário?* São Paulo: Perspectiva, 2004.

KOUDELA, I. *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. Pedagogia do teatro. In: REUNIÃO CIENTÍFICA DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS DA ABRACE, 4. 2007, Rio de Janeiro. *Leitura das pinturas narrativas de Peter Brùghel, o velho*. Rio de Janeiro: Sindicato Nacional dos Editores de Livros, 2007. v. 1, p. 124-125.

LIGA PROFESIONAL DE IMPROVISACIÓN INTERNACIONAL BRASIL. *O que é o match?* Disponível em: <http://matchbrasil.netfirms.com/portugues/match_improvisacao.htm>. Acesso em: 20 out. 2009.

MUNIZ, M. *La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador em la segunda mitad del siglo XX*. 2004. Tesis (Doctorado en Historia, Teoría e Práctica del Teatro)–Universidad de Alcalá, Madrid, 2004.

_____. Técnica de Impro – ou como lançar-se no vazio. *A Chuteira*, São Paulo, ano 1, n. 2, p. 12, 2006.

_____. FIMPRO. Disponível em: <<http://marianalimamuniz.blogspot.com/2008/08/fimpro-festival-internacional-de.html>>. Acesso em: 20 out. 2009.

RYNGAERT, J.-P. *Jogar, representar*. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

SPOLIN, V. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003.