

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE FILOSOFIA, ARTE E CULTURA

PAULO CARDOSO DE SANTANA

ILUMINAÇÃO E JOGOS: CONTRIBUIÇÕES PARA A
FORMAÇÃO DO ATOR

OURO PRETO – MG

2019

PAULO CARDOSO DE SANTANA

**ILUMINAÇÃO E JOGOS: CONTRIBUIÇÕES PARA A
FORMAÇÃO DO ATOR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial à obtenção de título de mestre em Artes Cênicas.

Linha de pesquisa: Processos e Poéticas da Cena Contemporânea.

Orientador: Prof. Dr. Ernesto Gomes Valença.

Ouro Preto

2019

S232i Santana, Paulo Cardoso de.
Iluminação e jogos [manuscrito]: Contribuições para a formação do ator / Paulo Cardoso de Santana. - 2019.
100f.:

Orientador: Prof. Dr. Ernesto Gomes Valença.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto de Filosofia, Arte e Cultura. Departamento de Artes Cênicas. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas.
Área de Concentração: Artes Cênicas.

1. Iluminação de cena. 2. Atores. 3. Stanislavski, Konstantin, 1863-1938. 4. Spolin, Viola, 1906-1994. I. Valença, Ernesto Gomes. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU: 792.01

Catálogo: www.sisbin.ufop.br

Universidade Federal de Ouro Preto
Instituto de Filosofia, Artes e Cultura
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas
Curso de Mestrado Acadêmico em Artes Cênicas

Paulo Cardoso de Santana

ILUMINAÇÃO E JOGOS: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DO ATOR

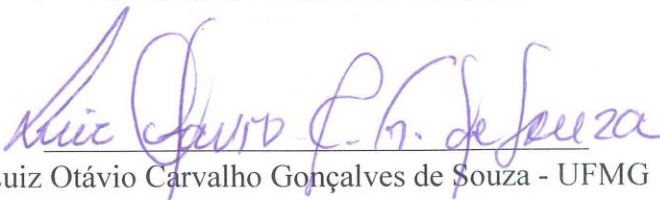
Área de concentração: Artes Cênicas

Linha de pesquisa: Processos e Poéticas da Cena Contemporânea

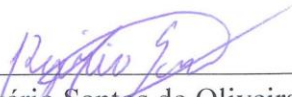
Aprovada: 15 / 02 /2019.



Ernesto Gomes Valença - UFOP
Orientador / Presidente da banca



Luiz Otávio Carvalho Gonçalves de Souza - UFMG



Rogério Santos de Oliveira – UFOP
2º Membro Examinador

Para minha mãe e meu irmão, que sempre me apoiaram e para minha Avó Otavia e meu Avô João em memória.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe que sempre foi minha maior apoiadora e incentivadora.

Ao meu irmão, que é também melhor amigo e sempre esteve do meu lado.

A toda minha família por ser meu porto seguro.

A minha namorada, por ter sempre estado ao meu lado durante esta jornada.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGAC – UFOP.

Ao meu orientador Prof.Dr. Ernesto Gomes Valença, pelo apoio e auxílio durante esta jornada.

A todos os professores do PPGAC – UFOP, por compartilhar seu conhecimento e pela amizade.

A todos os amigos que fizeram parte de minha jornada.

Aos alunos da disciplina de jogos teatrais pela entrega durante a oficina.

A FAPEMIG pelo suporte financeiro, que auxiliou no desenvolvimento desta pesquisa.

A Ouro Preto, está cidade única e mágica que faz parte de minha historia, e pela qual tenho um amor e carinho especial.

RESUMO

A presente dissertação tem como proposta lançar um olhar sobre a formação do ator, buscando desenvolver uma técnica dentro da sua formação que o auxilie na interação com a iluminação teatral. Para tanto, parte-se da análise do “sistema” de Stanislavski e a sua técnica de formação de atores como um todo, dando enfoque na relação que esta possui com a iluminação teatral e com os jogos teatrais de Viola Spolin. Posteriormente, passa-se a uma análise dos jogos teatrais desenvolvidos por Viola Spolin, buscando compreender seu sistema de regras, sua metodologia e sua relação com a iluminação teatral. Na terceira parte se encontra a descrição da prática desenvolvida em forma de oficina a partir da inter-relação entre Stanislavski, jogos teatrais de Viola Spolin e a iluminação teatral. Por fim, a quarta parte se dedica à análise dessa experiência prática a partir da visão tanto dos jogadores quanto do pesquisador. A pesquisa se propõe, em suma, a fazer uma análise crítica de um segmento de jogos teatrais que tenha como objetivo base trabalhar e desenvolver a relação do ator com a iluminação teatral.

PALAVRAS-CHAVE: Iluminação teatral. Ator. Stanislavski. Viola Spolin. Jogos teatrais. Formação de atores.

ABSTRACT

The present dissertation aims to cast a glance on the actor`s formation, in search of developing a technique within their training that helps him in the interaction with theatrical lighting. To do so, this study is based on the analysis of the Stanislavski`s "system" and his technique of actor`s formation as a whole, focusing on the relationship that it has with theatrical lighting and with the Viola Spolin`s theater games. Subsequently, there is an analysis of the theater games developed by Viola Spolin, seeking to understand its system of rules, its methodology and its relation with theatrical lighting. In the third part of this research there is the description of the practice developed in the form of a workshop based on the interrelationship between Stanislavski, the Viola Spolin`s games and theatrical lighting. Finally, the fourth part is dedicated to the analysis of this practical experience from the perspective of both the players and the researcher. The research proposes, in short, to make a critical analysis of a segment of theater games whose objective is to work and develop the relation of the actor with theatrical illumination.

KEYWORDS: Theater lighting. Actor. Stanislavski. Viola Spolin. Theater Games. Actors Formation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	p.10
1-STANISLAVSKI.....	p.13
1.1-STANISLAVSKI E SEU SISTEMA.....	p.13
1.1.1-STANISLAVSKI E OS JOGOS.....	p.17
1.2-STANISLAVSKI E A ILUMINAÇÃO TEATRAL.....	p.24
2-VIOLA SPOLIN.....	p.30
2.1-OS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN.....	p.31
2.1.1-SEGMENTOS DOS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOPLIN.....	p.37
2.2-JOGOS TEATRAIS E A ILUMINAÇÃO CÊNICA.....	p.40
3-PRÁTICA DESENVOLVIDA.....	p.42
3.1-JOGOS DE AQUECIMENTO.....	p.43
3.2-JOGOS DE INTRODUÇÃO DE BLACKOUT.....	p.44
3.2.1-JOGO DOS 7 ERROS.....	p.44
3.2.2-SIGA O MESTRE.....	p.45
3.2.3-JOGO DA COBRA.....	p.46
3.3-ADAPTAÇÃO DE JOGOS TEATRAIS PARA O USO DA ILUMINAÇÃO.....	p.46
3.3.1-DESBRAVADOR.....	p.47
3.3.2-MÃE GUARDIÃ.....	p.47
3.3.3-GUARDIÃO DA LUZ.....	p.48
3.4-JOGO DE EXPLORAÇÃO DE ÂNGULOS E INCIDÊNCIAS DE LUZ: JOGO DA GALERIA.....	p.48
3.5-JOGOS DE IMPROVISACÃO COM O USO DE ILUMINAÇÃO.....	p.49

3.5.1-JOGOS EM QUE A CENA É ILUMINADA PELA PLATÉIA COM O AUXILIO DE LANTERNA.....	p.50
3.5.2-JOGOS COM UTILIZAÇÃO DE OUTROS TIPOS DE ILUMINAÇÃO (VELAS, FITAS DE LED E PANELÃO).....	p.50
4-ANÁLISE DA PRÁTICA.....	p.52
4.1-ANÁLISE A PARTIR DA VISÃO DOS JOGADORES: O QUESTIONÁRIO COMO FERRAMENTA DE ANÁLISE.....	p.52
4.1.1-ANÁLISE DAS RESPOSTAS AO QUESTIONÁRIO.....	p.53
4.1.2-A PERCEPÇÃO DA ILUMINAÇÃO COMO ELEMENTO DE JOGO....	p.54
4.1.3-OUTRAS CONSIDERAÇÕES A PARTIR DO QUESTIONÁRIO.....	p.56
4.2-ANÁLISE GERAL DA PRÁTICA.....	p.57
4.2.1-ATIVAR A PERCEPÇÃO ESPACIAL PELA ILUMINAÇÃO.....	p.57
4.2.2-A INTRODUÇÃO DE CONCEITOS BÁSICOS DE ILUMINAÇÃO.....	p.58
4.2.3-APROFUNDANDO A EXPLORAÇÃO DA ILUMINAÇÃO.....	p.59
4.2.4-CRIANDO CENAS COM LUZ.....	p.60
4.2.5-IMPROVISAÇÃO COM BASE NA ILUMINAÇÃO.....	p.61
4.3-ANÁLISES FINAIS DA PRÁTICA.....	p.62
CONCLUSÃO.....	p.65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	p.68
ANEXOS.....	p.70

INTRODUÇÃO

A ideia para a presente dissertação surgiu a partir da minha experiência profissional como iluminador teatral. Durante os 10 anos que venho trabalhando como iluminador teatral verifiquei que existe uma carência comum aos atores no que concerne a percepção e a interação com a iluminação teatral. Na maioria dos espetáculos que trabalhei, ou que tive a oportunidade de acompanhar, notei que foram poucos os ensaios antes das estreias que havia a presença efetiva da iluminação. Isso ocorre devido a uma falta de recursos materiais e/ou financeiros dos grupos teatrais, um aspecto recorrente e que acaba por exigir do ator teatral uma boa experiência prévia com a iluminação teatral. Infelizmente, a grande maioria não possui tal experiência.

Na busca de solucionar tal problema, iniciei primeiramente um trabalho de levantamento bibliográfico. Dentro da bibliografia teatral a qual tive acesso, o objetivo era encontrar materiais que se destinassem a refletir sobre a relação entre a iluminação teatral e o ator, mas não cheguei a encontrar nenhum material que tivesse como tema central esta relação. A partir daí, continuando meu trabalho de levantamento bibliográfico, me dediquei a estudar sobre um encenador com o qual tenho afinidade, graças ao sistema voltado para o trabalho do ator que foi por ele desenvolvido, seu nome é Constantin Stanislavski.

A pesquisa que desenvolvi a respeito de Stanislavski acabou dando origem ao primeiro capítulo da presente dissertação. Quando iniciei a pesquisa acerca de Stanislavski e o seu sistema de preparação de atores, meu objetivo era buscar indícios do uso da iluminação cênica no seu trabalho com os atores. Ou seja, saber se ele utilizou a iluminação como uma ferramenta didática, se buscou trazer a luz para a sala de ensaio preocupando-se de fato em ensaiar diretamente com ela, enfim, buscou-se em algum momento criar um verdadeiro diálogo entre os atores e a iluminação?

Confesso que fiquei relativamente surpreso quando em minha pesquisa consegui encontrar indícios de que houve essa preocupação em torno da relação do ator com a iluminação. Essa atenção especial na relação iluminação e atores surgiu quando Stanislavski teve contato direto com a companhia do Duque de Meininger, na qual era comum nos ensaios a presença da iluminação, a fim de ensaiar os movimentos de luz e

também propiciar um diálogo ativo entre luz e atores. Isso fez com que ele buscasse trazer para o Teatro de Arte de Moscou o mesmo naturalismo histórico que encontrara no grupo dos Meiningers. Isso se deu no âmbito do cenário, figurino, maquiagem, caracterização, sonoplastia e também na iluminação.

Com esta descoberta em mente, debrucei sobre toda a bibliografia que tive acesso acerca de Stanislavski, buscando com isso pesquisar a fundo o seu sistema de preparação de atores, no intuito de entender em que momentos, e de que forma, ele fez uso da iluminação cênica. Pois em Stanislavski percebi os indícios do que buscava: o uso da iluminação não só dentro da sala de ensaio, mas ainda antes deste momento, no trabalho de formação de atores, atuando como uma ferramenta didática.

Porém, os exercícios que encontrei desenvolvidos por Stanislavski destinavam-se a trabalhar e desenvolver questões pertinentes ao seu sistema em particular. Pude notar que ele usava sim a luz como uma ferramenta didática, mas de uma maneira voltada a desenvolver e a aprimorar o seu sistema de formação de atores em específico. Ou seja, não cheguei a encontrar em seu sistema exercícios que tivessem por objetivo primordial explorar a relação entre a luz e o ator de um modo mais amplo.

Dando continuidade a minha pesquisa teórica, acabei por me deparar com Viola Spolin e seus jogos teatrais, lembrando a minha época de graduação em artes cênicas, quando tive os primeiros contatos com o seu trabalho. Daí se desenrolou um trabalho de pesquisa da bibliografia por ela desenvolvida acerca dos jogos teatrais, o que acabou se tornando posteriormente o segundo capítulo desta dissertação. Percebi que seus jogos teatrais têm certa relação com o sistema desenvolvido por Stanislavski, ou melhor, que Spolin se inspirou um pouco nele para desenvolver seus jogos teatrais.

Notei que os jogos teatrais criados por Spolin oferecem uma grande plêiade de possibilidade de aplicação e uso. Observei também que dentro de seu repertório de jogos ela recomenda que se disponibilizem alguns equipamentos de iluminação a serem utilizados pelos atores/jogadores.

Então busquei pesquisar ambos os sistemas, entender as relações entre eles, os pontos em comum, e a partir disso desenvolver alguns jogos teatrais que tivessem em sua base a iluminação em relação direta com os atores, estimulando neles a descoberta e

a exploração da iluminação e seus elementos de forma descontraída, assimilando de forma orgânica, sem racionalizar demasiadamente a respeito.

Desta busca por fundir um pouco os dois sistemas na criação e desenvolvimento de jogos que tivessem como eixo central a iluminação, nasceu então a oficina de jogos teatrais com iluminação, desenvolvida durante o meu estágio docência, dentro da disciplina de jogos teatrais do curso de Artes Cênicas da UFOP. A descrição das atividades desenvolvidas e aplicadas durante a oficina se encontram no terceiro capítulo.

A análise da prática desenvolvida durante a oficina deu origem ao quarto capítulo da presente dissertação, no qual primeiramente apresento a visão que os jogadores tiveram da oficina e em seguida exponho uma análise mais geral desta experiência como um todo.

1-STANISLAVSKI

Constantin Stanislavski foi um marco no teatro, sendo considerado um dos primeiros a criar uma metodologia destinada à formação de atores no século XIX e XX. Criou um sistema pedagógico que tem por objetivo formar o ator e prepará-lo para o trabalho de atuação. Um conjunto de práticas que visa possibilitar uma atuação natural, sem clichês, genuinamente orgânica.

Dentro deste “sistema” desenvolvido por Stanislavski é possível encontrar um trabalho que busca uma formação completa das capacidades do ator. Devido a isso encontramos nos jogos teatrais elementos que estão muito próximos das práticas que compõem o sistema Stanislavski. O elemento que mais aproxima os jogos teatrais do “sistema” de Stanislavski é certamente a improvisação. Para possibilitar uma melhor análise de como a improvisação foi ganhando espaço dentro do “sistema”, vamos iniciar sua abordagem desde a fase na qual ocorria o trabalho de mesa até a fase final. Em qual momento é desenvolvido o método das ações físicas, que tinha como fator componente o “études” e que podemos descrever resumidamente como ações práticas que estimulavam as improvisações que seriam feitas a partir do texto dramático que iria ser encenado.

Dentro do “sistema” também será possível encontrar, em diferentes momentos, o uso da iluminação teatral como uma ferramenta didática utilizada dentro do trabalho de formação do ator. Isso nos possibilita pressupor que Stanislavski via na iluminação teatral uma ferramenta que ia além da simples função de possibilitar a percepção visual do espetáculo, sendo portanto uma ferramenta a ser utilizada diretamente no trabalho de formação dos atores, enriquecendo-a e ampliando a compreensão do ator perante ela.

1.1-STANISLAVSKI E SEU SISTEMA

Notou-se que Stanislavski desenvolveu seu sistema de preparação de atores devido a uma carência que existia em sua época com relação a uma metodologia

destinada a preparação e formação de atores, como é possível constatar na citação abaixo.

Conservam-se muitos dos pensamentos e reflexões dos grandes legisladores da nossa arte. Existem compilações de pensamentos formulados(...)Mas essas reflexões, êsses conselhos preciosos não constituem um sistema, não se reduzem a um denominador comum. E a nossa arte não possui até hoje princípios sólidos, pelos quais se possa guiar o seu ensino. Tudo que se escreveu sobre o teatro ou é filosofia(...), ou é exame crítico sobre a utilidade dos resultados obtidos.

Todos esses trabalhos, preciosos e indispensáveis, não têm o menor alcance prático imediato, já que deixam de lado a questão do “como?” Como obter resultado? Por onde começar? Em seguida, como continuar ensinando quer um principiante, quer um ator experimentado, talvez cheio de defeitos? Que exercícios, comparáveis ao solfejo, propor a um e a outro? Que arpejos, que escalas poderão desenvolver o sentimento criador e o sentimento da vida?(...) Não existe um só método prático, mas apenas ensaios, de que não vale a pena falar por enquanto. (STANISLAVSKI, 1956, p.203).

Percebe-se que o fato de não existir a época nenhum manual, livro ou sistema escrito que tivesse por objetivo ensinar a preparação do ator inquietava Stanislavski. Sendo assim, buscou as respostas através da sua própria prática: investigava, como ator e diretor que havia sido desde o início de sua carreira, as técnicas desenvolvidas e utilizadas que tiveram ou não êxito.

Os estúdios e os trabalhos de laboratório desenvolvidos por Stanislavski são uma constante em sua carreira teatral, fazendo uso delas até o final de sua vida. Fato este perceptível no livro autobiográfico de seu discípulo, Vassíli Toporkov, onde o autor narra três experiências que teve com Stanislavski, sendo a última um trabalho de pesquisa a fim de desenvolver um novo método de atuação, no qual foi utilizada a peça “O Tartufo”, de Molière. Ela foi utilizada como pano de fundo a fim de desenvolver o método das ações físicas, criada na fase final deste “sistema” desenvolvido por Stanislavski, no ano de 1938, ano de sua morte, levando este trabalho até onde sua saúde permitiu.

Para uma melhor compreensão deste universo que compõe o “sistema” de Stanislavski, vale a pena observar a seguinte passagem no livro de Jacó Guinsburg.

(...)A questão estava em fazer com que o intérprete infundisse emoção realmente sentida em seu papel e pudesse invocá-la, enquanto sopro vivificador da *persona* representada, sempre que o desejasse no tablado. (...)O empenho de memorização, nesse caso, perde o seu lugar privilegiado no preparo da apresentação, sendo adiado para depois que os intérpretes dominam as motivações psicológicas geradoras das ações consignadas aos papéis, e com isso, naturalmente, o “caráter” das personagens, sua mente e seu espírito. O método considera necessário que o ator desenvolva uma biografia da *persona* por ele incorporada, provendo-a de uma pré e uma pós-história, quer dizer, de um “antes” e um “depois” dos acontecimentos focalizados no texto. (GUINSBURG, 2015, p.312 e 314).

A questão que Stanislavski busca solucionar com seu “sistema” girava em torno de uma forma por meio da qual o ator pudesse imprimir emoções reais ao personagem interpretado, em todas as suas apresentações. Assim, no desenvolvimento do “sistema” da psicotécnica, que foi o primeiro estágio do “sistema” desenvolvido, era de suma importância o trabalho de mesa, onde os atores e o diretor estudavam a fundo a peça a ser apresentada. Este trabalho de mesa era parte do trabalho de formação de atores dentro do “sistema” criado por Stanislavski.

O trabalho de mesa dava material para os atores fazerem uso do “se mágico”, um dos elementos chave do “sistema”, que consiste em se colocar nas circunstâncias propostas pelo texto, no lugar da personagem, e assim ativar a criatividade e as emoções do intérprete deste personagem. Quanto mais informações levantadas no trabalho de mesa, maior seria o universo criado através do “se mágico”.

O “se mágico” era utilizado para o ator se colocar no lugar da personagem, o ator se imaginaria no lugar da personagem através de uma pergunta usando este “se mágico”. Se eu fosse a personagem x, passando pela situação y, o que eu faria? Esta reflexão colocava a imaginação do ator em ação, fazendo-o se colocar no lugar deste personagem e prosseguir com o trabalho de construção dela.

A análise do texto e do subtexto também dava aos atores os objetivos e superobjetivos dos personagens. O objetivo é aquilo que move o personagem em cada momento da peça, é a meta que ele busca alcançar através de suas ações em cada cena da peça.

Já o superobjetivo é algo maior, é aquilo que está presente no personagem do início ao fim da peça.

Tomemos como exemplo a peça “Hamlet”, de Shakespeare. Nela o superobjetivo do personagem título seria desmascarar o assassino de seu pai e puni-lo, esta é a ação que o move do começo ao fim da peça. Essa também é a ação transversal, que é este elemento que unifica todos os personagens da peça, este acontecimento maior que a todos envolve de uma forma ou de outra. A ação transversal é mais um desses elementos chave do “sistema” de Stanislavski.

A caracterização física da personagem também é enriquecida por este trabalho de mesa. A caracterização seria o ato de o ator vestir a personagem: como este personagem anda, fala, gesticula? Qual tique nervoso por ventura teria esta personagem? São elementos a serem explorados no texto e no subtexto, nas entrelinhas do mesmo, no que está subentendido dele, neste lugar que o ator busca informações para criar e vestir sua personagem.

A ação é outro elemento chave do “sistema”. A peça representada é movida pela ação, mas dentro do “sistema” é necessário entender que a ação não implica necessariamente em ação física, ou seja, no fato do ator estar sempre em movimento corporal ou verbal. Por exemplo, se o personagem recebe uma notícia chocante, como a da morte de um ente querido, esta notícia choca-o a tal ponto que ele fica durante certo tempo imóvel, processando o que acabou de lhe ser contado. Essa imobilidade também é considerada ação.

A *super-supertarefa*¹, termo que aparece no livro de Maria Knebel “Análise-Ação Práticas das ideias teatrais de Stanislávski”, é um ponto chave para a compreensão do “sistema” Stanislavski num plano mais amplo. Este conceito de super-supertarefa vai além do superobjetivo que o ator busca encontrar dentro do texto teatral, pois ele está ligado ao ser humano-ator. Stanislavski acreditava que o ator deveria trabalhar continuamente para desenvolver e aprimorar sua arte, não somente quando está

¹ Embora aqui se utilize o termo super-supertarefa, ele poderia ser substituído por super-superobjetivo, pois a supertarefa e o superobjetivo dentro do sistema são a mesma coisa. Apenas aqui nos deparamos com diferentes traduções do termo, pois no livro de Maria Knebel, com tradução de Marina Tenório e Diego Moschkovich, utiliza-se supertarefa, mas já nas traduções de Pontes de Paula Lima, da trilogia de preparação do ator de Stanislavski, utiliza-se o termo superobjetivo.

trabalhando em alguma peça teatral. Acreditava que o ator, assim como o músico que pratica todos os dias com seu instrumento a fim de aprimorar sua técnica e domínio do mesmo, deveria estar constantemente trabalhando seu aparato físico.

Por aparato físico entendemos o ser humano-ator como um todo, seu corpo físico, juntamente com seus cinco sentidos, e além disso, sua imaginação e seu aparato emocional. Este ser humano-ator deve estar constantemente desenvolvendo e trabalhando seu corpo. No que concerne à emoção, deve buscar constantemente desenvolver sua memória emotiva. No que tange à imaginação, deve propor jogos de improvisação regulamente. Criar para si diversas situações imaginárias e a partir delas atuar para si mesmo, estimulando e desenvolvendo constantemente sua imaginação e criatividade.

Esta parte do treinamento pessoal do ser humano-ator tem vínculo com os jogos teatrais pois as improvisações são em si mesmas jogos teatrais, e que o ser humano-ator deve adotar como prática cotidiana a fim de estar constantemente se aprimorando e se desenvolvendo enquanto artista cênico.

1.1.1-STANISLAVSKI E OS JOGOS

Em “A preparação do ator”, no capítulo III, “Ação”, Tortsov propõe um jogo que se assemelha em muito ao jogo “Exposição”, do livro “Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin”.

No caso de Stanislavski, ele pede a uma atriz para subir ao palco, se sentar e então ficar imóvel. A cena consiste apenas nisto, até o momento no qual o diretor pede para fechar a cortina e daí é descrito que a atriz fica desconfortável, pois a mesma não possuía nenhum objetivo, e assim a cena não desperta interesse nenhum na plateia. O diretor sobe ao palco e faz a mesma cena, mas cria para si diversos pequenos objetivos, ficando assim confortável em cena, e com isso ganha o interesse e atenção dos espectadores. Com esse exercício explica a importância de se ter sempre um objetivo ao estar em cena, o que pode ser comparado à importância do foco, ou ponto de concentração, tal como é exposto no jogo “Exposição”, da Viola Spolin.

No subcapítulo 3, do capítulo “Ação”, de Stanislavski, ele propõe uma situação onde todos os alunos estão em um apartamento, onde uma vez residiu um louco que havia fugido do manicômio. Dentro desta situação os atores improvisam uma cena. Este exercício também é dado dentro de uma estrutura que se assemelha aos jogos teatrais propostos por Viola Spolin, pois é dada uma situação base e os alunos/atores devem improvisar a partir dela.

No capítulo “Concentração e atenção”, logo no início do mesmo, Tortsov dá uma situação para os alunos improvisarem uma cena, como é possível ver no trecho abaixo.

Passa-se aqui, neste apartamento. Maria casou-se com Kóstia, que é tesoureiro de uma organização pública qualquer. Os dois têm um encantador filhinho, recém-nascido, que está sendo banhado pela mãe num quarto que dá para a sala de jantar. O marido examina alguns documentos e conta dinheiro. O dinheiro não é seu, é propriedade que lhe foi confiada e ele acaba de trazer do banco. Uma pilha de maços de notas está atirada sobre a mesa. Diante de Kóstia, o irmão mais moço de Maria, Vânia, um retardado, observa-o rasgar os envoltórios coloridos das notas e lançá-los ao fogo, onde se inflamam, dando um lindo clarão.

O dinheiro está todo contado. Julgando que o marido terminou o trabalho, Maria o chama para admirar o filhinho no banho. O irmão retardado, imitando o que viu, lança ao fogo alguns papéis e o clarão mais bonito – constata – é produzido pelos maços inteiros. Por isso, num delírio de alegria, atira tudo ao fogo – os fundos públicos, recém-tirados do banco pelo tesoureiro! Nesse momento Kóstia volta à sala e vê o último pacote incendiar-se. Fora de si, precipita-se para a lareira, derruba o idiota que cai com um gemido e, sem conter um grito, retira do fogo o último pacote, semicarbonizado.

Sua mulher, assustada, entra na sala e vê o irmão estendido ao solo. Tenta erguê-lo, mas não o consegue. Vendo sangue em suas mãos, grita ao marido que traga um pouco de água, mas ele, mergulhado em estupor, não entende. Ela, então, sai correndo para buscar a água, do outro quarto ouve-se um grito desgarrador: a criancinha adorada está morta. Afogou-se no banho. (STANISLAVSKI, 2009, p.107).

Como é possível ver nesta citação, a explicação da cena a ser improvisada se assemelha à estrutura de jogos de improvisação dramáticos, onde é dada uma situação

aos alunos e pede-se em seguida que improvisem uma cena a partir dela. Ao final do exercício ocorre a avaliação do mesmo, dentro de uma estrutura semelhante à dos jogos teatrais. Portanto, é juntando estes elementos que estão presentes neste exercício proposto por Stanislavski que é possível classificá-lo como um tipo de jogo teatral.

Ainda no mesmo capítulo nos é apresentada a ideia e a importância dos círculos de atenção, que nada mais são do que a área onde o ator deve concentrar sua atenção durante a cena. Como forma de exemplificar para os alunos de forma mais clara, Tortsov pediu para cada aluno pegar um arco de madeira de tamanhos variados, colocá-los ao redor do corpo e andarem pela sala, detendo sua atenção principalmente em tudo que se encontrava dentro do círculo formado pelo arco de madeira. Ao contrapor este exercício com os ensinamentos de Viola Spolin, que serão apresentados a partir do capítulo 2, notou-se uma semelhança com o conceito dos três níveis que compõem todo o ambiente. Conforme se expande os círculos de atenção eles vão englobando cada um destes três níveis que compõem o ambiente. Neste jogo, além dos círculos de madeira que englobam uma área relativamente pequena, é utilizado também focos de luz que englobam áreas maiores, assim chegando até o terceiro nível do ambiente.

Em “A construção da personagem”, no final do primeiro capítulo e todo o segundo capítulo, Tortsov aplica o jogo da “mascarada”, onde os atores devem criar um personagem devidamente caracterizado de livre escolha. Para tanto se disponibiliza os recursos do teatro, dando três dias para os alunos criarem tal máscara/personagem.

No decorrer do segundo capítulo acompanhamos o dilema e as descobertas de Kóstia na criação de sua máscara/personagem cênica e a criação do restante da turma. O ponto de concentração aqui é criar um “quem” personagem. Um conselho dado por Viola Spolin em seus jogos ocorre aqui: a disponibilização ao atores de adereços de caracterização tais como figurino e maquiagem. Ao final do jogo ocorre a roda de conversa, para assim avaliar os resultados obtidos no exercício.

O Capítulo XI, intitulado “Tempo-ritmo no movimento”, talvez seja o tópico mais rico em jogos e também o que faz referência direta ao termo jogo, utilizando elementos-chave dos jogos teatrais, tais como “onde” e “o quê”. O primeiro é um jogo de palmas, onde Tortsov dá o ritmo por meio das palmas e os alunos/atores acompanham. Percebem com isso como diferentes ritmos afetam de diferentes formas,

causando por vezes sono, animação, êxtase e assim em diante. Na citação a seguir podemos notar o tom suave de Tortsov e o uso do termo brincar:

- Hoje nós vamos brincar de tempo-ritmo – anunciou Tórtsov, entrando na aula. – Vamos bater palmas como fazem as criancinhas. Vocês vão ver que é divertido também para gente grande. (STANISLAVSKI, 2006,p256).

Comparando com os jogos de Viola Spolin, onde encontramos diversos jogos que são baseados em brincadeiras infantis, e sendo esta brincadeira de bater palmas um jogo inspirado nas brincadeiras infantis, é possível subtendermos o termo brincar como sinônimo de jogar. O jogo teatral é também uma brincadeira, uma brincadeira teatral, onde o objetivo é propiciar ao jogador que assimile os conceitos do universo teatral brincado, de forma descontraída e quase inconsciente. Ao fim, quando o jogador se der conta já estará dominando os diversos elementos componentes do universo teatral, isso graças a essas “brincadeiras” que são os jogos teatrais.

Não obstante, mais adiante nesse capítulo encontramos o termo jogar, transcrito a seguir:

Hoje Tórtsov inventou para nós um novo jogo com o tempo-ritmo.

- Você já prestou serviço militar? – perguntou repentinamente o Diretor a Paulo.

- Sim, já – respondeu ele.

- E fez todos os treinos do manual?

- Naturalmente.

- E ainda tem dentro de você a sensação desses exercícios?

- É provável.

- Tente trazê-la de volta ao seu consciente.

- É preciso que haja algum método para isso.

Tórtsov estava sentado, por isso começou a marcar, com batidas dos pés, um compasso imitando marcha. Leão seguiu seu exemplo. Vânia, Maria e todos os alunos aderiram e logo a sala inteira palpitava com as batidas compassadas de uma marcha militar.

Era como se um regimento a atravessasse. Para acentuar essa ilusão, Tórtsov começou a sapatear um ritmo que evocava o rufar de tambores.

Acrescentamos outros toques, até ficarmos parecendo um batalhão inteiro de tambores. As batidas secas e precisas das mãos e dos pés fizeram-nos aprumar, dando-nos a sensação de que estávamos fazendo um exercício militar. (STANISLAVSKI, 2006,p.295).

Na evolução deste jogo Tórtsov bate alguns ritmos diferentes e posteriormente pede para os alunos adivinharem com o quê tais ritmos se relacionam, como por exemplo com um ar nobre, uma música, ou buscando transmitir estado de espírito e cenas cotidianas. Por fim, Tórtsov pede para os alunos formarem duplas e baterem ritmos uns para os outros, a fim de que o parceiro adivinhe a qual ritmo o outro se refere.

O ponto de concentração sofre uma evolução. Além de buscar suscitar diferentes estados de ânimo e espírito, já se começa também a transmitir cenas cotidianas e trechos de músicas.

Ainda dentro deste capítulo encontramos outros jogos que têm por objetivo desenvolver e trabalhar as diversas possibilidades de uso do tempo-ritmo, como ocorre por exemplo com a utilização de uma batuta na criação de uma cena mental e na sua transmissão através de uma batida com tempo-ritmo determinado.

Ocorre pois a utilização de um metrônomo para marcar o tempo-ritmo e então pede-se aos alunos/atores para executarem uma ação física dentro do tempo-ritmo ditado por ele. Há ainda a utilização de três metrônimos em tempo-ritmo distintos, separando os alunos/atores em três grupos, onde todos atuavam simultaneamente uma cena improvisada, mas cada um dos grupos seguia o tempo ritmo ditado por um metrônomo diferente.

Posteriormente, como uma evolução do jogo cada aluno/ator devia executar uma cena de improviso na qual em seu corpo se encontrassem dois tempos-ritmo diferentes simultaneamente. Seguindo a evolução deste jogo os alunos criaram cenas com tempo-ritmo marcado apenas mentalmente, sem o auxílio de metrônomo, palmas ou qualquer outro recurso externo.

Adiante temos mais uma citação deste mesmo capítulo, na qual é possível notar mais elementos-chave do jogo teatral nos exercícios propostos por Stanislavski:

Pouco depois Tórtsov inventou um novo jogo. Bateu para nós um ritmo bastante rápido, desigual. Nós o repetimos várias vezes para ficarmos familiarizados com ele e captar o seu balanço.

- Agora – disse Tórtsov – poderiam dizer-me em que circunstâncias imaginárias e de que experiências emocionais um ritmo desse surgiria?

Para preencher o objetivo era preciso inventar uma situação adequada. Tive de despertar minha imaginação, perguntando a mim mesmo uma série de coisas, uma de cada vez, onde, quando, com que fim, por que estou aqui? Quem são estes ao meu redor? Imaginei-me na ante-sala de um cirurgião num hospital e prestes a ouvir uma decisão sobre minha saúde... (STANISLAVSKI, 2006, p.261).

Analisando a citação acima, nota-se além do uso do termo jogo, o elemento “onde”, dentro do autoquestionamento que Kóstia aluno/ator se faz para criar a cena. O “onde” é um elemento característico do jogo teatral assim como o “quem” e “o quê”, neste caso encontramos os três elementos. O “onde” está dentro da pergunta que ele se faz para criar a cena, o “quem” e “o quê” encontramos na resposta. Quem? Ele é um paciente. O quê? Está esperando o médico lhe dar a resposta quanto ao seu estado de saúde.

Como exposto no decorrer deste capítulo, diversos exercícios propostos por Stanislavski têm elementos que são comuns ao jogo teatral, portanto podem ser interpretados como tais. Existe neles o ponto de concentração, o “onde”, “quem” e “o quê”, e também ao fim dos exercícios sempre ocorre a avaliação dos mesmos de forma conjunta, onde todos têm direito à palavra e são estimulados a falar a respeito do exercício executado, assim avaliando os resultados obtidos. Além disto, todos tem como base a improvisação, que é o elemento chave de todo jogo teatral, todos os recursos empregados destinam-se a estimular a imaginação dos alunos/atores para que possam improvisar dentro do jogo proposto.

O método das ações físicas foi desenvolvido e aprimorado como um dos últimos elementos a compor o “sistema” Stanislavski. O método das ações físicas trouxe uma abordagem diferente no que concerne o trabalho de mesa desenvolvido até então com o

texto teatral. Analisando cada parte do mesmo nos mínimos detalhes, explorando o subtexto ao máximo, começa-se a utilização dos “études” que, como esclarecido na obra de Maria Knebel, quer dizer ação prática.

A partir do momento que a peça era definida, todo o elenco juntamente com o diretor se reunia e fazia uma única leitura da peça. Com esta leitura e com as impressões causadas por ela, com as informações da peça retidas, iniciava-se os “études” em cima da peça, que eram essas ações práticas, improvisações feitas a partir do que ficou do texto dramático, usando a peça teatral num primeiro momento como um roteiro de ações. Em cada ensaio era lida a peça uma única vez. Posteriormente, iniciava-se novamente esse processo de improvisações acerca da peça, e assim o ator iria compondo o personagem e assimilando o texto aos poucos, a cada nova seção de leitura.

As improvisações não se restringiam unicamente aos eventos ocorridos durante o desenvolver e desenrolar da peça. Eram feitas improvisações à medida que o trabalho ia sendo desenvolvido e o personagem ia sendo assimilado. Improvisações de cenas e de acontecimentos que supostamente ocorreram antes do momento presente da peça, ou eventos posteriores da mesma. Na época em que Stanislavski estava desenvolvendo e aprimorando este método, usando a peça “O Tartufo”, como descrito no livro “Stanislavski ensaia memórias” de Vassíli Toporkov, ocorreram improvisações de cenas onde os personagens jantavam e conversavam acerca dos problemas abordados na peça.

O método das ações físicas é um dos elementos deste “sistema” desenvolvido por Stanislavski que tem um grau de proximidade significativa com os jogos teatrais desenvolvidos por Viola Spolin. Ao abordar o texto dramático através dos “études” dessas ações práticas que levavam a improvisações e usando o texto dramático como fonte para este processo, estavam de fato jogando com o mesmo.

A improvisação é um elemento chave dentro do jogo teatral, todo jogo teatral tem em si este elemento. O elemento chave para fazer esta ligação entre o “sistema” desenvolvido por Stanislavski e os jogos teatrais de Spolin é justamente a improvisação. Como foi possível notar no transcorrer do presente capítulo, Stanislavski fez uso recorrente de improvisações no desenvolvimento de seu “sistema”, principalmente na fase final do mesmo, quando desenvolveu o método das ações físicas, que tem como um de seus pilares a improvisação. Isso se dava a partir do texto dramático, usando-o como

material base para os jogos de improvisação que possibilitava ao ator assimilar a peça e o personagem que iria interpretar.

Esta modificação na forma de abordar o texto dramático ocorre, segundo Stanislavski, porque os atores estavam assumindo uma postura muito passiva ao abordar seus personagens e o texto dramático: esperavam que durante o trabalho de mesa exaustivo que ocorria acerca do texto o diretor lhes provessem de materiais que lhes facilitassem o trabalho de criação. Na busca de uma atitude mais ativa em relação ao trabalho de criação da personagem por parte do ator, Stanislavski fez esta modificação na forma de abordar o texto dramático, na qual o ator imediatamente após a primeira leitura do texto era posto em ação através dos “études”.

1.2-STANISLAVSKI E A ILUMINAÇÃO TEATRAL

Analisando a história de Stanislavski no teatro, percebe-se que sua primeira experiência no teatro se deu quando ele tinha 3 a 4 anos de idade, assistindo a uma apresentação teatral que ocorreu com iluminação a gás. Então, verifica-se que estamos falando de uma figura que viu e presenciou a transição da iluminação a gás para a luz elétrica dentro dos palcos. Esta transição fez com que ocorresse uma grande mudança também nos cenários, pois a iluminação a gás era relativamente mais fraca que a elétrica. Na época da luz a gás, utilizavam-se painéis pintados no fundo do palco como cenário, pois o clima sombrio do palco possibilitava que tais painéis transmitissem um senso de tridimensionalidade do cenário.

À medida que se inicia o uso da iluminação elétrica, que constituía uma iluminação mais clara e homogênea no palco, foi lançada luz à penumbra que existia no palco. Isso fez com que ocorresse uma grande mudança também no que tange o cenário. O antigo cenário que era constituído por painéis, que sobre a penumbra causava a impressão de tridimensionalidade, já não alcançava o mesmo efeito com a luz elétrica, que lançada sobre estes painéis desmascarava essa percepção, demonstrando sua verdadeira bidimensionalidade.

Fato marcante na vida de Stanislavski foi a passagem do grupo dos Meiningers em Moscou. Ele tinha 22 anos de idade na época e não perdeu nenhuma das apresentações, ficando impressionado com o realismo histórico demonstrado pela companhia. Essa estética trouxe grande influência sobre Stanislavski, sendo refletida nas montagens do Teatro de Arte de Moscou, que passou a buscar o mesmo realismo dos Meiningers em suas montagens no figurino, cenário, maquiagem, adereços de cena e iluminação.

A companhia do Duque de Meininger dava grande atenção ao que concerne a iluminação, buscando o melhor posicionamento possível dos equipamentos, abandonando o uso da iluminação vindo da ribalta, buscando ângulos laterais para criar uma iluminação com maior realismo. Utilizando-se inicialmente da luz a gás e posteriormente fazendo uso dos arcos voltaicos, também se preocuparam com o cenário, buscando em suas apresentações fazerem uso de elementos físicos para compô-lo, dando um senso de tridimensionalidade real para a cena. Foram inovadores nos ensaios com a iluminação, permitindo assim ensaiar os movimentos de luz, de buscar maior sintonia e sincronia entre atores e iluminação.

Como observado, esta experiência que Stanislavski teve com os Meiningers causou grande influência sobre o mesmo, fazendo com que Stanislavski buscasse esse mesmo requinte e verossimilhança entre a iluminação da vida cotidiana e a iluminação reproduzida para o palco, replicando em cena os tons amarelo avermelhados de um amanhecer, os tons azul acinzentados das noites, buscando enfim reproduzir os tons e os efeitos de luz com o maior nível de verossimilhança possível.

Stanislavski tinha como parceiro Savva Marózov. Ele foi um dos financiadores da companhia, cuidou da parte administrativa e ficou encarregado também da iluminação elétrica do teatro. Os cenógrafos que vieram a fazer parte do Teatro Artístico de Moscou buscaram conjuntamente quebrar por completo a bidimensionalidade existente, proporcionada pelos tradicionais telões. Utilizavam, para isso, componentes físicos para construir a cenografia e uma iluminação que desse vida ao cenário. Além disso, buscavam criar atmosferas que dessem vida ao ambiente cênico, que tocassem o público e os atores, criando um efeito lúdico e naturalista.

Além da atenção que Stanislavski dava à iluminação enquanto elemento estético, é possível pressupor também que ele a enxergava como algo além do que meramente um recurso cenográfico. Ele a utilizou também como ferramenta didática na preparação de atores, como é possível observar no capítulo V “Concentração da atenção” de “A preparação do ator”, onde ele a utiliza para exemplificar o conceito de círculos e foco de atenção. Fez uso, afinal, de uma gama de equipamentos de iluminação de diferentes formas, em diferentes jogos, para ensinar seus alunos a importância e os diferentes tipos de círculos de atenção existentes durante a cena teatral.

No capítulo IX “Memória das emoções” encontramos as seguintes passagens.

(...) Mas pedimos mais luz. E aí nos deram uma exibição de luzes e efeitos sonoros.

Tivemos, primeiro, a luz de um dia ensolarado e ficamos animadíssimos. Fora de cena havia uma sinfonia de ruídos, buzinas de automóvel, campainhas de bondes, apitos de fabricas e o som distante de uma máquina – todos os testemunhos auditivos de um dia numa cidade.

Gradualmente, foram diminuindo as luzes. Era agradável, calmo, mas um pouquinho triste. Sentíamos-nos pensativos, nossas pálpebras pesavam. Um grande vento soprou e, logo, uma tempestade (...) Com o anoitecer acenderam-se as luzes, o piano emudeceu (...) Finalmente todos os sons cessaram, a escuridão e a calma fizeram-se absolutas. Pouco depois sombras cinzentas anunciavam a aurora. Quando os primeiros raios de luz solar penetraram na sala, senti um grande alívio (...) quando 24 horas são cumpridas em uns poucos minutos, sentimos sobre nós todo o poder dos variáveis tons de luz.

- Como notaram o ambiente exerce grande influência nos nossos sentimentos. E isso se dá em cena, tanto quanto na vida real. Nas mãos de um diretor talentoso, todos esses recursos e efeitos transformam-se em meios criativos e artísticos – disse o diretor.

“Quando a produção exterior de uma peça está interiormente ligada à vida espiritual dos atores, ela muitas vezes adquire mais significação no palco do que na vida real. Se corresponder às necessidades da peça e produzir o clima certo ajudará o ator a formular o aspecto interior de seu papel, influenciando todo o seu estado psíquico e toda a sua capacidade de sentir. (...) Portanto, a montagem exterior de uma peça é uma faca de dois gumes na

mão do diretor. Pode fazer bem ou mal. (STANISLAVSKI, 2009, p.219 e 220).

A partir desta passagem é possível perceber que Stanislavski percebia a capacidade que a iluminação tem de afetar o estado de espírito dos atores, como podia ser utilizada para acionar a memória emotiva, enfim, todo o seu potencial didático como ferramenta no processo de preparação e formação do ator.

Adiante no mesmo capítulo encontramos uma fala que reforça a ideia de que os recursos técnicos, dentre eles também a iluminação, devem ser utilizados em função de colaborar para o trabalho do ator, auxiliando o mesmo na criação do papel e na manutenção de seu estado de espírito e concentração dentro do palco.

- A impressão mais comum é a de que o diretor usa todos os seus recursos materiais, como o cenário, a iluminação, os efeitos sonoros e outros acessórios, com o fito primordial de impressionar o público. Pelo contrário. Usamos esses recursos mais pelo efeito que exercem nos atores. Tentamos por todos os meios facilitar que concentrem a atenção no palco. (STANISLAVSKI, 2009, p.223).

Como descrito anteriormente, e também na citação acima, os recursos técnicos/materiais da cena, tal como a iluminação, devem estar a serviço do ator, visando auxiliá-lo em seu trabalho criativo e de atenção na cena, criando atmosferas que, dialogando com a peça que está sendo executada, criam a ilusão cênica, uma ilusão de realidade da mesma, proporcionando aos atores um forte senso de realidade cênica.

No capítulo XIII, “A linha contínua”, encontraremos outro exemplo das possibilidades didáticas da utilização da iluminação teatral como podemos notar abaixo:

Enquanto falávamos, notamos que várias lâmpadas se acendiam e apagavam, e era óbvio que isto se dava em relação a quem estivesse falando e sobre quem nós falássemos. Quando Rakhmanov falava, uma luz se acendia perto dele. Se mencionávamos alguma coisa que estava sobre a mesa, esse objeto logo era iluminado. A princípio eu não podia compreender o que significavam as luzes que apareciam e desapareciam fora da nossa sala de visitas. Finalmente, concluí que se relacionavam com períodos de tempo. Por exemplo: a luz do corredor se acendia quando nos referíamos ao passado; uma, na sala de jantar, quando mencionávamos o presente; a do grande hall,

quando falávamos do futuro. Notei, também, que logo que uma lâmpada se apagava, outra acendia. Tortsov explicou que aquilo representava a corrente ininterrupta de objetivos mutáveis nos quais concentramos a nossa atenção, quer coerentemente, quer a esmo, na vida real. (STANISLAVSKI, 2009, p.304 e 305).

Como podemos notar, Stanislavski fazia uso de vários focos de luz para demonstrar a linha contínua de ação na vida real, para assim falar da importância da mesma na peça teatral e na vida das personagens. Sendo assim, aqui temos um grande exemplo do uso da iluminação teatral como uma ferramenta didática na mão do diretor/professor. Ferramenta esta que nesse caso transcendeu a estética naturalista adentrando até a simbolista, agregando na iluminação estados emocionais, diferentes momentos temporais e imaginários. Com isto fica claro o potencial que a luz possui em despertar a imaginação dos atores e adentrar em zonas subjetivas.

Em “A construção da personagem”, no capítulo XI “Tempo-ritmo no movimento”, é possível notar outro uso didático da iluminação teatral em um jogo desenvolvido por Stanislavski:

(...) ele inventara uma espécie de Regente Elétrico para Acompanhar Peças. Seu invento ainda estava numa fase muito primária mas o que ele pretendia era o seguinte: na caixa do ponto, invisível para o público mas visível para os atores, haveria um pequeno aparelho com duas lâmpadas elétricas piscando silenciosamente, as quais substituiriam respectivamente o mostrador e a batida do metrônomo. Quando necessário, o ponto ligaria o aparelho, de acordo com as indicações marcadas em seu livro para os andamentos estabelecidos durante os ensaios para cada segmento importante da peça. Desse modo, poderia lembrar aos atores o andamento certo da peça.

Tórtsov ficou interessado na invenção de Rakhmánov e os dois passaram a representar várias cenas enquanto o eletricitista ligava um tempo qualquer. E então esses dois atores, com o seu admirável controle do tempo-ritmo, sua imaginação maravilhosamente fluente, encontravam uma justificação para expressar todo e qualquer ritmo que fosse marcado para eles. Demonstraram sem nenhuma dúvida, com o próprio exemplo, o objetivo eficaz do regente elétrico. (STANISLAVSKI, 2009, p. 291 e 292).

É possível supor que Stanislavski junto com a sua equipe chegou a desenvolver equipamentos de iluminação para serem utilizados em suas aulas de preparação de

atores, visando facilitar e ilustrar alguns conceitos e exercícios, além de utilizar tais equipamentos diretamente em seus jogos, pois o exercício acima descrito pode ser qualificado como um tipo de jogo teatral, cujo ponto de concentração se constitui em sincronizar o tempo-ritmo da atuação com o tempo-ritmo dado pelo aparelho criado.

Como foi possível perceber até aqui, a iluminação tinha uma importância maior para Stanislavski do que apenas um elemento estético que iria compor a aparência final do espetáculo. Sendo possível pressupor que Stanislavski compunha a iluminação junto com sua equipe técnica pensando primordialmente no ator. Buscava estimular a criação do ator criando atmosferas que enriquecessem e colaborassem com o trabalho em desenvolvimento. O efeito lúdico que a iluminação viria a exercer sobre a plateia era apenas uma consequência lógica deste processo.

É possível pressupor ainda que Stanislavski ensaiava com a luz, e não apenas em ensaios gerais perto das datas de estreias, como comumente ocorre nas apresentações de hoje. Havia um número razoável de ensaios completos, com todo o material de cena, inclusive a iluminação, pois assim toda a equipe estaria em perfeita sintonia com os elementos técnicos do espetáculo. Isso possibilitava ao ator conhecer, perceber e interagir com a iluminação concebida para a peça de forma ativa e constante.

Nota-se que a iluminação tinha um papel ativo dentro do sistema desenvolvido por Stanislavski, servindo de ferramenta para seu desenvolvimento. Utilizada para ilustrar diversos conceitos dentro de seu sistema, não ficava restrita ao naturalismo, chegando em alguns momentos, como foi exposto aqui, a adentrar o campo do simbolismo, visando estimular ao máximo a imaginação do ator.

Verifica-se, portanto, que Stanislavski via na iluminação cênica, junto com o aparato de equipamentos que a constrói, uma ferramenta com uma plêiade quase infinita de possibilidades de aplicações. No que concerne a formação de atores, utilizava-a nos jogos teatrais e em outros diversos tipos de exercícios cênicos, desenvolvidos para auxiliar diretamente na formação e na preparação de atores.

2-VIOLA SPOLIN

Viola Spolin desenvolve uma metodologia própria de trabalho. Ela procede com os jogos teatrais de forma ampla e democrática, sendo aplicáveis tanto a atores profissionais quanto amadores e desde crianças até adultos e idosos. Tornou-se uma ferramenta que pode ser utilizada livremente e de diversas formas dentro e também fora dos teatros. Trata-se, enfim, de uma ferramenta didática para o desenvolvimento da imaginação, integração social, desenvolvimento motor, consciência corporal, socialização e tantas outras formas, e se faz presente nas escolas regulares do pré-primário até o ensino superior.

Sua relação com Stanislavski fica demonstrada de forma mais clara quando observamos a seguinte nota de agradecimento: “Também sou grata aos insights que tive das obras de Constantin Stanislavski, que aconteceram esporadicamente durante toda a minha vida.” (SPOLIN, 2010, p.XXV). Nesta passagem percebe-se que ela teve uma relação próxima com o “sistema” desenvolvido por Stanislavski, ou seja, que é possível pressupor que ela tenha feito uso do mesmo para o desenvolvimento dos jogos teatrais, fato também perceptível por meio da análise feita no capítulo anterior.

Sendo os jogos teatrais de Viola Spolin uma ferramenta que pode ser utilizada na formação de atores e tendo eles uma relação com o “sistema” de Stanislavski, também desenvolvido para a formação de atores, nota-se também que ambos utilizaram da iluminação teatral como ferramenta pedagógica, daí então a escolha pelo trabalho de Spolin.

O intuito de abordar o sistema de jogos teatrais desenvolvido por Viola Spolin reside no fato do mesmo oferecer uma estrutura altamente didática e de fácil assimilação por parte dos jogadores/atores e que possibilita a inserção da iluminação teatral em seu desenvolvimento. Isso permite que o ator, desde o início de sua formação, tenha uma experiência frutífera com a iluminação teatral e passe a interagir com a mesma de forma descontraída, brincando através dos jogos, até o ponto que esta brincadeira vai proporcionando ao ator, gradativamente e de forma progressiva, o controle e a consciência de como interagir e dialogar com a iluminação teatral.

2.1-OS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN

Para uma melhor compreensão do que é o jogo teatral criado por Viola Spolin, vamos analisar a citação abaixo:

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer – é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las (...) Qualquer jogo digno de ser jogado é altamente social e propõe intrinsecamente um problema a ser solucionado – um ponto objetivo com o qual cada indivíduo deve se envolver, seja para atingir o gol ou para acertar um moeda num copo. Deve haver acordo de grupo sobre as regras do jogo e interação que se dirige em direção ao objetivo para que o jogo possa acontecer (...) O crescimento ocorrerá sem dificuldade no aluno-autor porque o próprio jogo o ajudará. O objetivo no qual o jogador deve constantemente concentrar e para o qual toda ação deve ser dirigida provoca espontaneidade. Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente desperta. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo – ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos. (SPOLIN, 2010, p. 4 e 5).

Observando a passagem acima, que se encontra logo no começo do livro “Improvisação para o teatro”, podemos perceber que se aprende a jogar jogando. Que o jogo teatral é uma ferramenta que estimula a interação e integração social, pois os jogos são jogados em grupo, e propõem problemas que devem ser solucionados em grupo. Cada jogo tem suas próprias regras que devem ser seguidas por todos. O jogo cria a possibilidade de se aprender brincando de forma descontraída e espontânea.

Com uma estrutura simples e de fácil assimilação, com regras claras e tendo em sua base a improvisação, o jogo é uma ferramenta com infinitas possibilidades dentro do universo teatral. Dentro desta estrutura simples, diversos elementos podem ser

incorporados, para assim estimular os jogadores/atores a explorar elementos tais como cenário, figurino, sonoplastia, adereços de cenas e iluminação.

É de suma importância para o jogo teatral acontecer em harmonia. Que o jogador tenha liberdade ao jogar. Para tanto ele não pode se sentir sendo julgado e ou avaliado. Não deve ser estimulado a buscar a aprovação ou temer a desaprovação do professor-diretor e dos outros jogadores que fizerem o papel de plateia durante o jogo. Apenas desta forma ele se sentirá livre para explorar o jogo, será estimulado a explorar sua autoconsciência, sua identidade enquanto ser humano e ainda sua própria forma de expressão.

A atividade teatral é uma atividade desenvolvida em grupo e o mesmo ocorre no jogo teatral. Para isto é importante criar um bom relacionamento de grupo entre os jogadores. Para tanto é necessário sempre buscar fazer com que todos trabalhem com um objetivo comum. No caso, solucionar o problema que envolve o jogo que estiver sendo jogado, respeitando suas regras e estimulando a todos para que contribuam igualmente. É importante sempre diversificar os grupos de jogadores, equilibrando com os jogadores mais adiantados e atrasados, para que sejam sempre grupos harmônicos.

A plateia nos jogos teatrais sempre tem um papel ativo, assim como ocorre em jogos diversos, tais como futebol, basquete, vôlei e afins. Embora seja importante entender que, no caso do futebol, basquete, vôlei e afins, os mesmos podem ocorrer sem a presença da plateia. No caso do jogo teatral é imprescindível a presença da plateia, é importante entender esta diferença. Assim como em qualquer jogo, no teatral a plateia também influencia os jogadores, estimulando ou desestimulando seu desempenho. Além disto, ao fim dos jogos são feitas rodas de debate nas quais a plateia é solicitada a dar sua opinião acerca do que foi assistido, estimulando os jogadores a perceber e a interagir com a plateia.

Os jogadores devem ser sempre estimulados a explorar o mundo que os cerca, esta seria a tarefa de casa que cada jogador deve buscar desenvolver a fim de assim aprimorar-se enquanto jogador teatral. Para tanto, deve estimular-se neles a observação do mundo que os cerca. Ouvir os sons da rua e do ambiente que os cerca, explorar o sentido do tato na vida cotidiana ao pegar e interagir com diversos objetos no seu dia a

dia. Observar as pessoas que o cercam como interagem umas com as outras, como falam, andam e se comportam.

Através deste trabalho de observação e exploração do universo que os cercam no dia a dia, os jogadores podem adquirir rico material a ser utilizado nos jogos, quando tiverem de fisicalizar por exemplo um determinado objeto, ou uma sensação ou um quem, elementos esses comuns dos jogos teatrais. Este exercício ativo de observação possui profundo vínculo com a ideia de super-surptarefa do “sistema” de Stanislavski, pois ambos estimulam os indivíduos a continuarem se aprimorando em sua vida cotidiana.

A fisicalização é um termo recorrente do universo do jogo teatral, é utilizado para estimular o jogador a trazer para o real, para o plano tangível, o que está sentindo ou buscando demonstrar para o público. Trata-se de fugir do plano verbal para que demonstre com o corpo o que vê e sente, para não cair numa abordagem intelectual ao tentar solucionar o problema sugerido pelo jogo. Para melhor compreensão deste termo analisemos a seguinte passagem:

Quando o ator aprende a comunicar-se diretamente com a plateia através da linguagem física do palco, seu organismo como um todo é alertado. Empresta-se ao trabalho e deixa sua expressão física levá-lo para onde quiser. No teatro de improvisação, por exemplo, onde pouco ou quase nenhum material de cena, figurino ou cenário são usados, o ator aprende que a realidade do palco deve ter *espaço, textura, profundidade e substância* – isto é, realidade física. É a criação dessa realidade a partir do nada, por assim dizer, que torna possível dar o primeiro passo, em direção àquilo que está mais além.

O ator cria a realidade teatral tornando-a física. (SPOLIN, 2010, p. 15).

Subentende-se aqui que o termo ator equivale ao termo jogador, a fisicalização mantém o mesmo alerta, possibilita melhor interação do mesmo com a plateia. As improvisações são comuns nos jogos teatrais, e em vários jogos os jogadores lidam com objetos imaginários e quando a plateia tem dificuldade para enxergar tais objetos imaginários lhes é solicitado que busquem fisicalizar tal objeto.

No futebol a bola pode ser considerada o *ponto de concentração*² coletivo do jogo, pois todos acompanham onde ela está durante o jogo, com ela se faz o gol que é o objetivo do jogo, pois o time que fizer mais gols será o vencedor. Assim como no futebol, cada jogo teatral tem seu próprio ponto de concentração, que é este elemento no qual todos os jogadores devem manter sua atenção constante. Ele serve também para unificar o grupo que está jogando, a fim de que todos joguem o mesmo jogo e trabalhem coletivamente para solucionar o problema proposto. Da mesma forma a plateia e o professor/diretor observam este ponto de concentração a fim de ver se o grupo de jogadores obteve sucesso no jogo.

A avaliação é um componente de suma importância no jogo teatral, é através dela que o grupo debate para observar como foi desenvolvido o jogo. A avaliação ocorre ao fim de cada seção de jogos, nela é importante que não se utilize termos como, bom/mau, certo/errado, gostei/não gostei e afins, possibilitando aos jogadores maior liberdade, e que não sintam o medo de serem julgados. A forma de avaliar deve ser objetiva, como se pode notar no trecho abaixo.

O professor-diretor deve avaliar objetivamente. A concentração foi completa ou incompleta? Eles solucionaram o problema? Comunicaram ou interpretaram? Mostraram ou contaram? Agiram ou reagiram? Deixaram acontecer? (SPOLIN, 2010, p. 24).

Através destas perguntas simples o processo de avaliação se torna leve, os jogadores não se sentem pressionados a buscarem a aprovação de seus pares e do professor/diretor e também não temem a desaprovação dos mesmos, e conseguem perceber de maneira autônoma se obtiveram ou não êxito na realização do jogo.

O professor/diretor pode fazer uso da instrução durante o jogo, visando auxiliar os jogadores no desenvolvimento do mesmo, usando, por exemplo, o termo citado anteriormente, a saber fisicalizar, ou outros termos que venham a auxiliar o grupo de jogadores que estejam tendo alguma dificuldade durante a execução do jogo. É importante que durante este processo de instrução o professor/diretor oriente os

² Embora tenha optado por utilizar o termo “ponto de concentração”, este em outros livros da autora foi substituído por “foco”, optei por utilizar “ponto de concentração” por acreditar que ele seja mais orgânico, porém ambos tem o mesmo significado, são apenas traduções diferentes de um mesmo termo.

jogadores a não prestar total atenção em sua voz, que simplesmente a ouçam, mas que não dediquem toda a atenção nela.

O professor/diretor deve dar muita atenção ao processo de formação de times dos jogos, deve buscar organizar a separação dos mesmos de forma aleatória, para que haja a maior interação possível entre todos os jogadores. A cada jogo mudar a formação dos mesmos, evitando assim a formação de panelas, que nenhum jogador se sinta excluído, que todos os times estejam devidamente equilibrados em níveis de aptidões e experiências, dessa forma os jogos transcorrerão com máxima harmonia.

O trabalho de instrução por parte de professor/diretor deve ser simples, expondo da forma mais clara possível o ponto de concentração do jogo, sem se delongar muito na explicação, quando necessário assessorar os grupos em suas dúvidas e dificuldades, mas o mais importante é que os jogadores compreendam o jogo jogando, sem racionalizarem demasiadamente sobre o mesmo, pois as dúvidas e questões que restarem serão naturalmente abordadas na fase de avaliação.

Sempre que possível, recomenda Viola Spolin, os jogos devem ser desenvolvidos e aplicados em ambientes onde existam alguns elementos básicos do teatro, pois diversos de seus jogos permitem a utilização de tais elementos, o que segundo ela enriquece a experiência dos jogadores. Tais elementos seriam um sistema básico e simples de som, alguns equipamentos de iluminação, alguns figurinos e adereços, praticáveis de madeira, todos de simples manipulação para que os jogadores consigam manipular os mesmos sem dificuldades.

Assim que apresentado o ponto de concentração e o problema a ser trabalhado no jogo, o professor/diretor deve se retirar e dar liberdade para que os jogadores criem seu próprio universo, explorem sua criatividade e sejam senhores deste universo criado durante o tempo de duração do jogo. Desta forma terão sua experiência e aprendizado explorados ao máximo. O professor/diretor deve apenas acompanhar a fase de preparação dos jogos a fim de verificar se está ocorrendo tudo de acordo, se o grupo está trabalhando conjuntamente para desenvolver o jogo e tirar dúvidas que por ventura surjam na parte preparatória do jogo.

O professor/diretor deve se atentar para a percepção de tempo dos jogadores no transcorrer dos jogos, e deve intervir sempre que notar que a ação se encerrou, ou que os

jogadores perderam o foco do jogo, que estão fazendo piadas ou brincadeiras fora do contexto. A melhor forma de fazer isto é dizer “um minuto”, comando que deve ser previamente explicado para os jogadores, e que consiste em avisá-los de que devem finalizar o jogo em um minuto. Antes do início de cada jogo é preestabelecido o tempo de duração e estes comandos auxiliam na sua manutenção.

Viola Spolin recomenda que se evite a utilização de temas técnicos do teatro durante a realização dos jogos, substituindo os mesmos por frases simples e curtas, como, ao invés de utilizar “marcação” utilizar “deixe-nos ver o que esta acontecendo”, “projeção” por “deixe-nos ouvir a sua voz”, e assim por diante.

Aconselha-se que desde os primeiros jogos os jogadores aprendam a resolver os problemas jogando, improvisando, ou seja, que não fiquem fazendo roteiros durante a fase de preparação. A fase de preparação visa apenas estabelecer coisas simples como “quem” cada um irá ser no jogo, “onde” o jogo ocorrerá, “o que” estarão fazendo durante a ação do jogo, nada mais que isso. O como realizar o jogo deve ser um processo do próprio jogo, no seu aqui e agora.

Os jogos teatrais comumente possuem 3 elementos-chave de grande importância, são eles: “Onde”, “Quem” e “O quê”. O “onde” refere-se ao local onde transcorrerá a ação. Numa praia, na cozinha, na rua, enfim, qual local imaginário será escolhido para transcorrer o jogo. O “quem” refere-se a quem cada jogador irá interpretar no jogo. Um médico, padeiro, fazendeiro, professor ou ele mesmo. Já o “o quê” refere-se ao que eles estarão fazendo durante o jogo. Que ação será desenvolvida, cortar grama, comer, ver TV, jogar videogame e assim por diante. Tais elementos são estabelecidos pelos próprios jogadores durante a fase de preparação do jogo.

No que tange o elemento do “onde”, Viola alerta para importância da percepção que todo local é constituído por 3 ambientes, como observado pela mesma na seguinte citação.

(...) Para efeito de esclarecimento, deve-se ter sempre em mente três ambientes: imediato, geral e amplo.

O espaço imediato é a área mais próxima de nós: a mesa onde comemos, com os talheres, os pratos, a comida, o cinzeiro etc. O espaço geral é a área na qual a mesa está localizada: a sala de jantar, o restaurante etc., com suas

portas, janelas e outros detalhes. O espaço amplo é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu etc.

Todos os exercícios com espaço (Onde) são destinados a despertar os atores para as três áreas e ajuda-los a se movimentar, penetrar e trabalhar confortavelmente. (SPOLIN, 2010, p.81).

Como descrito pela autora, existe alguns jogos que tem por objetivo auxiliar os jogadores na percepção destes 3 níveis que constituem e fazem parte de todo ambiente, para assim dominarem de forma plena e consciente o espaço cênico.

2.1.1-SEGMENTOS DOS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN

Em seus livros Viola Spolin divide os jogos de forma que o seu desenvolvimento seja o mais didático possível. Cada etapa fixa um dos elementos expostos no capítulo anterior, para torná-lo claro e fazer com que os jogadores assimilem na prática. No presente capítulo serão apresentados os segmentos que possuem maior relevância para a formação do ator, para compreensão do jogo teatral e os segmentos que têm alguma relação com a iluminação teatral. Esta metodologia de dividir em segmentos, de cada segmento fixar um elemento e reforçar os elementos trabalhados anteriormente, tem certa semelhança com a forma que Stanislavski desenvolveu seu “sistema”.

O primeiro segmento dos jogos são os jogos de orientação, estes visam elucidar a necessidade de sempre se entender e ater ao ponto de concentração, sempre se ter um objetivo ao jogar. Introduz os jogadores no vocabulário básico dos jogos, e demonstra que o professor/diretor não está ali para julgar, mas sim orientar, avaliar de forma didática e pedagógica, evitando a sensação de aprovação/desaprovação. Apresentam também a importância da plateia no jogo como elemento ativo, que compõe e interfere no jogo diretamente. Demonstam ainda que toda a energia durante o jogo deve ser canalizada para o ponto de concentração, solucionar o problema ou a questão sugerida, respeitando as regras propostas. Também introduz os jogadores no trabalho em equipe, no espírito do cooperativismo na execução dos jogos.

Este primeiro segmento é de suma importância para a utilização dos jogos teatrais em salas de aulas e oficinas. É importante que os jogadores, atores e ou alunos aos quais os jogos estiverem sendo aplicados, assimilem os conceitos apresentados neste primeiro segmento. Seria difícil dar continuidade a outros jogos mais complexos e ou elaborados, sem que os jogadores tenham aprendido a importância do trabalho em equipe, do ponto de concentração, de canalizar a energia para o jogo sem dispersar, para assim solucionar e dar o devido segmento ao jogo.

Outro segmento visa a introduzir os jogadores ao conceito do “onde”, visando que entendam na prática tal conceito, incorporando fisicamente e através da percepção espacial. Auxilia os jogadores a assimilarem de forma orgânica o conceito dos três níveis que compõe o ambiente físico dos jogos, que assimilem como se movimentar no ambiente físico utilizado, através dos objetos físicos e imaginários utilizados e/ou propostos. Isso tudo busca desenvolver ao máximo o sentido de percepção espacial de cada jogador.

Este segmento ganha grande importância quando se inclui a iluminação teatral, pois a mesma interfere em como os jogadores irão perceber e interagir com o ambiente. Isso ocorre pois a luz é capaz de imprimir diferentes sensações ao explorar o espaço cênico através da utilização de cores. Pode também dilatar e comprimir o espaço indo da penumbra até a completa claridade. Portanto, mostra-se importante que antes de inserir a iluminação teatral nos jogos os jogadores já possuam relativo domínio do espaço.

Há também um grupo de jogos no qual é estimulada a utilização de elementos de cena tais como iluminação, música, figurinos, cadeiras, mesas, praticáveis de madeira fáceis de serem manipulados, materiais que produzam sons diversos, como apitos, pau de chuva, buzinas e afins. A utilização de tais matérias permite aos jogadores criarem ambientes e atmosferas infinitas, como por exemplo os sons de uma estação de trem, ou de uma tempestade. Os equipamentos de iluminação também podem ser utilizados na criação de infinitas atmosferas ou ambientes, para potencializar o elemento lúdico dos jogos, e através dessa manipulação de ferramentas e materiais de cena se familiarizarem e se apropriarem de forma orgânica dos elementos que fazem parte do universo teatral.

Este segmento é um rico material para estimular os jogadores/atores a interagir, conhecer e dominar os diferentes componentes que podem fazer parte do universo teatral. É neste segmento que serão apresentados de forma concreta aos jogadores/atores os diversos materiais de cena que existem e onde eles irão explorar e interagir como os mesmos.

O último segmento de jogos teatrais tem como foco a personagem. A questão da personagem é abordada por último, segundo Viola Spolin, para trazer o máximo de organicidade. Se a personagem for abordada precocemente pode fazer com que os jogadores tragam personagens cheias de clichês e sem organicidade, ou que tentem impressionar a plateia ao invés de buscar corporificar a personagem de forma orgânica.

Por exemplo, se a questão da personagem for abordada precocemente, o jogador, ao interpretar um velho, muito provavelmente recorrerá ao clichê da corcunda e da bengala, ao invés de explorar a vida física de um velho, como articulações mais rígidas que perderam parte de sua elasticidade, ou uma visão deficitária em função de algum problema de vista comum da velhice. É importante que ao chegar neste universo de jogos para abordar a personagem, os jogadores já tenham total domínio dos pontos de concentração, do trabalho e comunicação em equipe durante os jogos, tenham domínio avançado do espaço, do “onde”, “quem” e “o quê”, que já tenham enfim desenvolvido de forma consciente seu aparato físico e sua percepção e comunicação corporal.

É importante que nesta fase os jogadores tenham dominado todos os níveis de comunicação em cena, seja verbal ou não verbal, com seus parceiros de jogo ou com a plateia. Ao vestir os personagens o jogador deve se manter alerta, não abrindo mão de si enquanto indivíduo atuante do jogo, deve encarnar a personagem de forma física, buscando fisicalizar a mesma com organicidade e naturalidade.

Portanto, estes jogos teatrais que trabalham a questão da personagem visam dar ferramentas para que os jogadores busquem a essência do que caracteriza o personagem a ser interpretado. Buscando sempre achar e apresentar a essência do que caracteriza a personagem interpretada no jogo a ser apresentado. Sendo possivelmente este segmento o que oferece maiores possibilidades de utilização da iluminação teatral em sua estrutura, possibilitando maior compreensão e interação por parte dos jogadores/atores com a mesma.

2.2-JOGOS TEATRAIS E A ILUMINAÇÃO CÊNICA

A iluminação cênica em uma peça teatral, apresentada em um espaço fechado, será o elemento que irá definir o *tempo e espaço*³ da peça a ser apresentada. É uma ferramenta que pode criar infinitas atmosferas e ambiências, é o elemento que permite a percepção visual do espetáculo. Sendo ela uma ferramenta tão importante e versátil, não será deixada de lado nos jogos teatrais propostos por Viola Spolin.

Por exemplo, no livro “Improvisação para o teatro”, no capítulo que fala sobre “O ambiente no treinamento”, Viola Spolin fala que é importante que os jogos sejam aplicados em teatros devidamente equipados, preferencialmente. Espaços que tenham um sistema de som, figurinos variados, elementos de cena, tais como praticáveis de madeira fáceis de serem posicionados no espaço, refletores com equipamentos de resistência, todos de preferência de fácil utilização para que assim os jogadores tenham facilidade em manipulá-los.

Um espaço com este aparato técnico irá possibilitar uma maior imersão dentro do universo teatral, potencializando o efeito lúdico criado pelos jogos. Viola Spolin dá importância a isto, tanto que no capítulo “Desenvolvimento Material para Situações” ela recomenda que todos os jogos presentes no capítulo sejam executados disponibilizando tais equipamentos para os jogadores. Ela recomenda que durante os jogos o próprio time de jogadores se responsabilize pela manipulação dos equipamentos, criando eles próprios os devidos efeitos lúdicos e as atmosferas das cenas apresentadas.

Há jogos de improvisação onde um time de jogadores se subdivide em dois, ficando um time responsável por criar atmosferas diversas para que o outro improvise a cena a partir destas atmosferas, e outros jogos onde ocorre uma inversão de papéis, os

³ Está afirmação é feita com base no “Dicionário de Teatro” de Patrice Pavis, consultando o termo iluminação encontraremos a seguinte afirmação. “(...) Situada na articulação do espaço e do tempo, a luz é um dos principais enunciadores da encenação, pois comenta toda a representação e até mesmo a constitui, marcando o seu percurso.” Portanto, vem daí este conceito de que a luz é o elemento que define tempo e espaço nas apresentações teatrais realizadas em espaços fechados.

jogadores que estão apresentando a cena no decorrer da própria vão dando deixas da atmosfera a ser criada.

Embora Viola Spolin não ignore a importância da iluminação teatral em seus jogos, talvez seja possível dizer que ela também não lhe dá o devido valor. Analisando sua obra é possível perceber que ela dá grande ênfase à questão do espaço. Explorando intensivamente o mesmo através de diversos jogos que têm por objetivo trabalhar a questão do “onde”. Procura fazer com que os jogadores dominem os três níveis que compõe o espaço cênico. Porém, sendo a iluminação teatral um elemento que afeta a percepção do espaço, seria importante explorá-la de forma específica nos jogos, buscando despertar o olhar do jogador/ator para ela, pois como já foi observado, uma vez inserida em cena, a luz será o elemento que definirá tempo e espaço.

A definição do tempo irá advir das diferentes atmosferas que podem ser criadas, trabalhadas e desenvolvidas. Através de diferentes intensidades de luz ou através da utilização de cores. E a definição de espaço irá advir do fato que, uma vez inserida em cena, será a luz que delimitará o espaço cênico. Trabalhando diferentes recortes de luz, pode-se diminuir ou aumentar o espaço cênico.

A luz pode ainda vir a ser um parceiro de cena, é possível perceber em algumas peças onde existe a presença de uma personagem divina, sendo recriada em cena apenas através da luz. Portanto, a luz pode também ser um personagem com o qual o jogador/ator poderá vir a interagir durante os jogos.

Sendo a iluminação teatral uma ferramenta que pode enriquecer o universo dos jogos teatrais, deve-se permitir que os jogadores incorporem-na ao jogo. Isso possibilita que o jogador venha a ter um domínio sobre esta importante ferramenta que compõe o universo teatral e que tem uma gama infinita de possibilidades. Devido a isso, torna-se interessante desenvolver jogos que tenha por objetivo primário desenvolver o domínio e a assimilação orgânica da iluminação teatral por parte dos jogadores.

3-PRÁTICA DESENVOLVIDA

Após a etapa de levantamento bibliográfico e estudo do mesmo, foi desenvolvido, durante o período de estágio docência, uma pequena oficina realizada por mim dentro da disciplina de jogos teatrais, no primeiro semestre letivo de 2017. Durante o estágio foi observado como eram desenvolvidos e aplicados os jogos teatrais pelo professor. Posteriormente, após análise ativa, nos dias 19/07/2017, 26/07/2017, 09/08/2017 e 16/08/2017 foi desenvolvida a oficina de jogos teatrais com iluminação. Cada dia contava com quatro aulas consecutivas de duração de 50 minutos cada para o desenvolvimento e aplicação dos jogos. Conteí com o apoio, acompanhamento e supervisão do Professor Dr. Ernesto Gomes Valença durante o desenvolvimento da mesma, ficando sob minha responsabilidade aplicação, coordenação e desenvolvimento da oficina e dos jogos a serem utilizados.

Os jogos teatrais aplicados e desenvolvidos durante a oficina foram inspirados e ou baseados nos jogos teatrais de Viola Spolin, nos jogos encontrados dentro da bibliografia de Stanislavski e em minhas experiências pessoais. Os jogos aplicados e desenvolvidos possuíam objetos diversos, sendo jogos que objetivavam o aquecimento corporal da turma, como o jogo do astronauta, da bolinha real e imaginária casa/morador/terremoto, guardião da luz, detetive, máquina, siga o mestre, mãe guardiã, jogo da cobra.

Estes jogos, além de objetivar o aquecimento corporal, trabalhavam também a dinâmica de grupo, interação social, concentração e foco, percepção sensorial, consciência corporal, criatividade, formas de comunicação verbal e não verbal. A questão da interação social e dinâmica de grupo foi desenvolvida nos jogos pois todos eles foram trabalhados e desenvolvidos sempre em grupo, contando com interação, confiança e cooperação mútua para seu pleno desenvolvimento.

Outro grupo de jogos tinha por objetivo introduzir os jogadores a conceitos básicos da iluminação teatral de forma exploratória e intuitiva, brincando com ela dentro do jogo e explorando seu potencial. Tais jogos foram o jogo dos sete erros, galeria viva, desbravador, mãe guardiã e alguns jogos de cenas improvisadas onde foram utilizados equipamentos de iluminação.

Um quarto grupo de jogos tinha por objetivo desenvolver e trabalhar conceitos de interpretação através da estrutura dada por Viola Spolin, do ponto de concentração ou foco, “onde”, “quem” e “o quê”. São eles: cena improvisada do vendedor com língua inventada, cena improvisada a partir de um objeto imaginário, cena improvisada a partir da cena de um filme, cena improvisada a partir de um conto de fadas e cena improvisada a partir da luz de velas.

E por último, um grupo de jogos que visava introduzir os jogadores a um conceito um pouco mais avançado da luz, inserindo ela nas cenas, como os jogos da galeria, do desbravador, cena improvisada a partir de um objeto imaginário com a plateia iluminando a cena, cena improvisada a partir da cena de um filme onde os jogadores fizeram a luz da cena, cena improvisada a partir de um conto de fadas com luz feita pelos jogadores, cena improvisada a partir da luz de velas. Tais jogos permitiram aos jogadores/alunos pensarem numa luz já voltada diretamente para a cena, permitindo a exploração de focos, projeção de sombras, recortes de luz e criação de atmosferas diversas.

A avaliação, que Viola Spolin recomenda fazer, ocorreu todos os dias da oficina, ao final, quando era requerido da turma que formassem um círculo e que se sentassem, a partir daí era solicitado a opinião de todos acerca do trabalho desenvolvido naquele dia. Este momento de avaliação foi pensado e executado seguindo o modelo sugerido por Spolin, evitando termos genéricos, solicitando que os jogadores/atores expusessem suas opiniões de forma natural sem causar qualquer tipo de constrangimento.

3.1-JOGOS DE AQUECIMENTO

A oficina foi aberta com o jogo do astronauta, que consistia em pedir para todos os jogadores caminharem pelo espaço da sala. Inicialmente, prestando atenção ao próprio corpo físico, encontrar os pontos de tensão que existiam no mesmo e buscar relaxá-los. Era pedido aos jogadores que prestassem atenção ao espaço simultaneamente a esta busca do relaxamento corporal, buscando se distribuírem pelo ambiente de maneira uniforme. Equilibrando o espaço entre eles e o espaço físico da sala, mantendo

atenção ao corpo físico e ao espaço ao redor. Era requerido que mantivessem contato visual ao cruzarem o caminho uns dos outros. Posteriormente era sugerido aos jogadores se imaginarem em situações diversas, como se estivessem caminhando na praia, ou atrasados para um compromisso e afins. Este jogo foi aplicado todos os dias da oficina, na abertura da mesma, a cada dia eram criadas pequenas modificações, como cenários e situações imaginárias mais complexas, com intuito de evoluí-lo, mas mantendo a estrutura geral dele.

Um segundo jogo sempre aplicado durante o aquecimento corporal foi o jogo da bola, no qual todos caminhavam pelo espaço simultaneamente, mantendo a consciência corporal, atenção e consciência espacial e contato visual. Posteriormente foi entregue aos jogadores, de forma progressiva, de uma até quatro bolas de tênis, eles deveriam jogar a bola um para o outro constantemente sem deixar que as mesmas caíssem ao chão. Mantendo durante esta atividade o contato visual, atenção e consciência espacial e corporal. Após um período de aproximadamente 4 minutos as bolas físicas foram recolhidas. O professor passou a entregar bolas imaginárias para os jogadores aumentando ou reduzindo o número das mesmas. Posteriormente foi requisitado que congelassem de tempo em tempo, pedindo para levantar a mão quem estivesse com uma das bolinhas imaginárias e era conferido pelo professor se o número de bolinhas imaginárias correspondia ao número inserido no jogo inicialmente. Desta forma era constantemente conferido o nível de atenção e concentração dos jogadores no jogo proposto. A cada dia de oficina era inserido algum novo elemento ao jogo, como ritmos variados de caminhada, mantendo-o sempre em evolução.

3.2-JOGOS DE INTRODUÇÃO DE BLACKOUT

3.2.1-JOGO DOS 7 ERROS

O jogo dos 7 erros transcorria da seguinte forma. A turma foi dividida em quatro grupos, foi pedido a cada grupo que combinassem entre si e formassem um quadro estático, e que neste mesmo quadro fossem criadas sete modificações. Foi dado aos

grupos três minutos para elaborarem o quadro inicial e o segundo quadro, com as sete modificações. Transcorridos os três minutos iniciou-se o jogo, sendo executado da seguinte forma.

Um grupo formava o quadro inicial, os três grupos restantes faziam o papel de plateia, era dado à plateia o tempo de aproximadamente dois minutos para observar o quadro formado. Transcorridos esses dois minutos, um dos jogadores do grupo que formava o quadro apagava a luz, com a luz apagada eram feitas as sete modificações, uma vez feita as modificações, o jogador que apagou a luz acendia-a novamente e voltava para a sua posição no quadro. Após isso era pedido a plateia que identificasse as sete modificações feitas no quadro, o aluno/jogador que identificasse primeiro as sete modificações levantava a mão e dizia quais foram as modificações identificadas, se ele acertasse, encerrava a apresentação do presente grupo e iniciava-se a do próximo, se ele errasse, era dada a chance para outro aluno falar quais foram as modificações executadas.

Após a apresentação dos quatro grupos dentro deste formato foi encerrado este jogo. Este jogo foi criado de forma que os jogadores experimentassem a ideia e o conceito do blackout, pois as modificações eram feitas com a luz apagada e o próprio grupo que apresentava o quadro que apagava e acendia a luz durante o jogo.

3.2.2-SIGA O MESTRE

No jogo siga o mestre a turma foi dividida em grupos de cinco pessoas. Cada grupo formava uma fila e as filas andavam simultaneamente pelo espaço. O primeiro jogador da fila ficava de olhos abertos, os outros quatro jogadores ficavam de olhos fechados. O primeiro jogador era responsável por guiar a fila, buscando preservar a integridade física da fila e dos jogadores à medida que se deslocava e guiava a fila pelo espaço. De tempos em tempos era dado um comando para que se trocasse o líder da fila, quando isto ocorria, quem estava guiando a fila ia para o final da mesma e o segundo jogador da fila tomava o lugar de mestre guiando a fila. A troca ocorreu até todos os jogadores terem guiado a fila.

3.2.3-JOGO DA COBRA

O jogo da cobra era um jogo onde todos jogavam simultaneamente. Num primeiro momento foi pedido aos jogadores para andarem pelo espaço, mantendo o mesmo equilibrado com relação à distância que mantinham uns dos outros e das paredes da sala. Posteriormente foi pedido que todos parassem e ficassem imóveis onde estavam. Foi então pedido para que todos fechassem os olhos e permanecessem com eles fechados. Pediu-se para um jogador levantar a mão, para ser voluntário e dar sequência ao jogo, que consistia inicialmente em abrir os olhos e andar pelo espaço. No segundo momento foi pedido que ele escolhesse mais um jogador, colocasse as mãos sobre os ombros deste jogador e fechasse os olhos e permanecesse com eles fechados.

O jogador que foi escolhido abriu os olhos e foi guiando este jogador, até ser instruído a fazer o mesmo, escolher outro jogador, colocar suas mãos sobre os ombros do jogador, fechar os olhos e o jogador escolhido abrir os olhos e passar a guiar esta fila. Esta ação foi repetida até que todos os jogadores presentes na sala tivessem sido incorporados à fila. Após isto foi permitido que a fila composta por todos os jogadores da turma permanecesse em movimento por cerca de um minuto e então o jogo foi encerrado.

O enfoque aqui, e no jogo siga o mestre, foi trabalhar a confiança mútua, pois os jogadores/alunos sendo conduzidos de olhos fechados pelos seus pares teriam de criar um vínculo de confiança com os mesmos. Nesse caso isso se deu de forma progressiva, pois o jogo da cobra é, em certa medida, uma evolução do jogo siga o mestre. Ambos os jogos também trabalharam a questão do blackout em sua forma básica e orgânica, pedindo aos jogadores/alunos para fecharem os olhos e nesta escuridão confiarem no companheiro à sua frente.

3.3-ADAPTAÇÃO DE JOGOS TEATRAIS PARA USO DE ILUMINAÇÃO COM LANTERNAS

3.3.1-DESBRAVADOR

Para a execução do jogo do desbravador a turma de jogadores foi subdividida em 4 grupos. Era instruído ao grupo para escolher um membro do mesmo para ficar aguardando fora da sala. Era dada uma lanterna para o grupo e uma lanterna para este jogador que iria ficar de fora da cena inicialmente. O grupo teria de definir um “onde”, “quem” e “o quê” estariam fazendo, para isto foi dado o tempo de três minutos para todos. Enquanto isso os jogadores de cada grupo que foram eleitos para ficarem de fora aguardavam sem saber o que o grupo tinha combinado.

Passado o tempo de preparação de cada grupo, um por um deu início à cena, com as luzes da sala apagadas, contando com as lanternas como únicas fontes luminosas para desenvolver o jogo. Após cerca de um minuto de cena o jogador que havia ficado de fora era chamado para entrar na cena e desbravar/descobrir o que estava acontecendo e interagir com o grupo. O tempo para execução da cena foi cerca de cinco minutos por grupo. Enquanto um grupo apresentava os outros três faziam o papel de plateia até chegar a sua vez, após os quatro grupos apresentarem encerrou-se o jogo.

3.3.2-MÃE GUARDIÃ

Para o jogo da mãe guardiã foi acesa uma vela, acerca de um metro de distância da parede dos fundos da sala e centralizada com a mesma, na frente da vela foi posta uma bola de tênis. Foi eleito um jogador dentro da turma para ser a mãe guardiã desta bola, ele ficou com uma lanterna em mãos. Posteriormente foi estabelecida uma linha de largada ao fundo da sala, onde o restante dos jogadores iniciaria o jogo.

O jogo foi feito com a luz da sala apagada, as únicas fontes luminosas utilizadas durante o jogo foram a luz da vela que marcava onde a bola estava, e a luz da lanterna que ficava com o jogador que fazia o papel da mãe guardiã. O objetivo dos jogadores era pegar a bola que estava na frente da vela e levá-la até a linha de largada. O objetivo

do jogador que fazia o papel da mãe guardiã era impedir que isto ocorresse. Para tanto ele era posto de costas para a bola e para a vela, ele poderia se virar quando achasse melhor. No momento em que virasse, ele identificaria quem estava em movimento naquele momento, os jogadores por ele identificados voltariam para a linha de largada e reiniciariam de lá o jogo. Se quando um dos jogadores conseguisse pegar a bola a mãe guardiã conseguisse ver onde a bola estava, antes de chegar à linha de partida, o jogo era reiniciado. O jogo acabou no momento que os jogadores trabalhando coletivamente conseguiram levar a bola até a linha de partida sem que a mãe guardiã achasse a mesma.

3.3.3-GUARDIÃO DA LUZ

Para o jogo guardião da luz foi entregue a cada um dos jogadores uma vela. Após todos terem em mãos a vela as mesmas foram acesas. O objetivo do jogo era preservar a própria vela acesa e tentar apagar as velas dos outros jogadores. O último jogador a permanecer com a vela acesa era eleito o guardião da luz. Este jogo durou pouco tempo e a turma gostou bastante do mesmo, então foi repetido mais duas vezes.

3.4-JOGOS DE EXPLORAÇÃO DE ÂNGULOS E INCIDÊNCIAS DE LUZ: O JOGO DA GALERIA

Os ângulos de incidência de luz são uma parte de suma importância da iluminação teatral, cada ângulo pode possibilitar uma diferente leitura e ou sensação do que está sendo observado. Tendo em mente a importância que este fundamento da iluminação tem, busquei desenvolver este jogo para que os jogadores/alunos explorassem este elemento através dele, de forma isolada.

Para o desenvolvimento do jogo da galeria a turma de jogadores foi dividida em quatro grupos. Foi requerido que cada grupo criasse uma exposição de esculturas que ocorreria em uma galeria de arte fictícia. Eles criariam esculturas estáticas com os próprios corpos ficando um membro do grupo de fora. Este iria ficar com duas lanternas

à sua disposição, utilizando as mesmas para guiar a plateia pela exposição, pois a mesma iria transcorrer com a luz da sala apagada.

Foi dado para todos os grupos o tempo aproximado de 3 minutos para criarem esta exposição. Transcorrido o tempo preestabelecido, o jogo foi desenvolvido da seguinte forma. O grupo que iria apresentar ficava dentro da sala, se organizava e se distribuía pelo espaço, enquanto os três grupos restantes que iriam fazer o papel de plateia aguardavam fora da sala. Uma vez que a exposição estivesse pronta, o jogador que ficava com as lanternas apagava a luz da sala, chamava a plateia para entrar na sala, e guiava e apresentava a exposição para a plateia utilizando apenas a luz das lanternas. Quando terminava a apresentação, outro grupo era chamado para se apresentar seguindo essa mesma estrutura.

Tendo em mente a importância que os ângulos de incidência possuem e a forma orgânica como os jogadores/atores assimilaram isto através deste jogo, desenvolvi mais duas etapas do mesmo, que foram aplicadas nas duas aulas subsequentes, buscando evoluir na exploração deste elemento. Na segunda etapa foi dada a possibilidade de dar vida às esculturas. Elas não eram mais obrigadas a serem estáticas, elas poderiam se movimentar, porém tinham de fazê-lo dentro da área onde se encontravam. Elas não podiam se movimentar pelo espaço, podiam apenas se movimentar dentro da área onde se encontravam, o restante da estrutura do jogo permaneceu inalterada.

Na terceira versão do presente jogo as esculturas, além de poderem se movimentar dentro da área onde se encontravam, poderiam também ter um som próprio. Além disso, foi possível criar uma iluminação própria para cada escultura utilizando-se de velas e uma lanterna estática. O restante da estrutura do jogo permaneceu a mesma.

3.5-JOGOS DE IMPROVISÃO COM USO DE ILUMINAÇÃO

Os jogos anteriores foram desenvolvidos com o intuito de preparar os jogadores/atores para este grupo de jogos, pois este grupo de jogos coloca os jogadores/atores em cena, trabalhando com a iluminação de forma ativa e consciente, visando que explorem ao máximo a iluminação em cena. E através deste trabalho

proporcionar um domínio desta ferramenta que irá auxiliar em seus trabalhos futuros como atores.

3.5.1-JOGO EM QUE A CENA É ILUMINADA PELA PLATEIA COM AUXÍLIO DE LANTERNA

Para o presente jogo, a turma foi dividida em quatro grupos. Cada grupo deveria criar uma cena contendo um “onde”, “quem” e “o quê” construído a partir de um objeto imaginário. Para isto foi dado três minutos para a elaboração da cena. Transcorrido o tempo de preparação iniciou-se a apresentação das cenas da seguinte forma. Enquanto um grupo estava apresentando a cena, a luz da sala era apagada e a cena era iluminada pelos outros três grupos que faziam o papel de plateia, utilizando a luz dos celulares dos jogadores e de duas lanternas que foram entregues à plateia. O jogo foi encerrado após os quatro grupos apresentarem suas respectivas cenas, que tinham um tempo preestabelecido de cerca de cinco minutos.

3.5.2-JOGOS COM UTILIZAÇÃO DE OUTROS TIPOS DE ILUMINAÇÃO (VELAS, FITAS DE LED E PANELÃO)

O desenvolvimento deste jogo se deu da seguinte forma: foi requerido dos jogadores que criassem uma cena improvisada, contendo um “onde”, “quem” e “o quê” e tendo em mente que teriam de utilizar a luz de velas para iluminar a mesma. Era obrigatório criar a cena utilizando as velas. A turma foi dividida em quatro grupos. Foram dados três minutos para elaboração das cenas, posteriormente os grupos apresentaram um de cada vez a sua cena. Para a apresentação da cena o grupo poderia utilizar somente a luz das velas isoladamente, ou poderia utilizar a luz das velas em conjunto com a luz de serviço da sala. Sendo assim, havia a possibilidade de se ter uma atmosfera de penumbra, somente com as velas ou uma atmosfera clara, com as velas e a luz de serviço da sala.

Neste jogo de improvisação, a turma foi dividida em quatro grupos de jogadores, e requerido dos jogadores que elaborassem uma cena a partir de uma cena de um filme de escolha do grupo. Para elaboração desta cena foi dado aos jogadores três minutos. Foi disponibilizado para os grupos dois painéis de luz, duas mangueiras de LED, todos os quatro equipamentos ligados a uma mesa chaveadora simples, através de extensões que permitia aos jogadores posicionarem os equipamentos onde desejassem dentro da área de atuação.

Dentro do grupo foi eleito um jogador que ficaria responsável por iluminar a cena. Foi dada a liberdade para cada grupo fazer a cena usando a luz da sala acesa ou apagada e utilizado a quantidade que desejasse dos equipamentos de iluminação disponibilizados. Após o tempo de preparação da cena, cada grupo de jogadores apresentou um de cada vez sua respectiva cena, enquanto os outros três grupos faziam o papel de plateia. Para cada cena foi estipulado um tempo médio de cinco minutos. Depois que os quatro grupos apresentaram sua cena este jogo foi encerrado.

Com o intuito de continuar utilizando os mesmos equipamentos, dentro ainda da estrutura de jogo de improvisação de cena, foi pedido que a turma criasse uma cena seguindo o mesmo sistema elaborado no jogo anterior. Só que ao invés de ter como base a cena de um filme, eles deveriam utilizar um conto de fadas preexistente ou inventarem um para a cena. O restante da estrutura do jogo ficou igual a anterior.

4-ANÁLISE DA PRÁTICA

O presente capítulo tem por objetivo fazer uma análise ativa de todo o trabalho desenvolvido durante a oficina. Iniciando a análise pela visão dos jogadores/atores, buscando analisar de que forma observaram e racionalizaram o conteúdo dos jogos. Num segundo momento faço uma análise pessoal dos resultados obtidos, ponderando tudo que pude observar no decorrer da oficina e as impressões dos jogadores dela.

4.1-ANÁLISE A PARTIR DA VISÃO DOS JOGADORES: O QUESTIONÁRIO COMO FERRAMENTA DA ANÁLISE

A oficina contou com um numero médio de 25 participantes por dia, que era o numero aproximado de alunos inscritos na disciplina de jogos teatrais no primeiro semestre de 2017. Com o fim de gerar material para análise da visão, percepção e opinião dos jogadores acerca da oficina desenvolvida, foi entregue aos jogadores/alunos ao fim da oficina um questionário contendo três tópicos sobre os quais deveriam dar sua opinião. O primeiro tópico foi: Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Tal pergunta visava obter dos alunos/jogadores a visão dos mesmos a respeito das possibilidades que o jogo teatral tem para a formação do ator. O segundo ponto também foi exposto na forma de uma pergunta: Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral? Esta pergunta tinha por objetivo ter um retorno por parte dos jogadores/alunos das contribuições que a iluminação deu ou não para os jogos teatrais.

No terceiro tópico foi pedido aos jogadores/alunos que fizessem um relato de sua experiência com os jogos teatrais, formulado da seguinte forma: Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais. Aqui o objetivo era ter uma visão ampla de como os jogadores/alunos avaliavam sua experiência com os jogos

teatrais como um todo, possibilitando uma visão ampla de suas experiências pessoais nos jogos teatrais desenvolvidos durante a disciplina.

O questionário com os três tópicos foi entregue a toda a turma, 19 alunos responderam e entregaram os mesmos, que se encontram na forma de anexo na presente dissertação sendo posto em ordem alfabética de Anexo A até o Anexo S. Para preservar a privacidade dos jogadores/alunos nenhum dos nomes foi posto nos questionários.

4.1.1-ANÁLISE DAS RESPOSTAS AO QUESTIONÁRIO

Com relação ao primeiro tópico do questionário, é possível notar que foi ponto comum a questão do aguçamento do foco, da concentração em cena e da percepção corporal – isso no que concerne ao próprio corpo e aos outros corpos com os quais houve interação. Uma percepção mais aguçada ao manipular objetos diversos, sendo estes objetos reais ou imaginários. Uma ferramenta citada e que auxiliou este desenvolvimento foram as regras do jogo, ou seja, o foco ou ponto de concentração, o “onde”, “quem” e “o quê” que auxiliaram no desenvolvimento da percepção corporal e na interação de forma harmônica.

A entrega total ao jogo também foi abordada, pois para que o jogo ocorra é necessário que todos se entreguem totalmente e estejam sincronizados. Assim, desenvolvendo a parceria em cena nos jogos de improvisação, sempre buscando dar respostas positivas para o que os parceiros de cena propõem, visando sempre dar continuidade a cena que está sendo improvisada. Tudo isso sendo desenvolvido através desta entrega total e mantendo constante atenção ao foco ou ponto de concentração proposto pelo jogo, sendo tudo isso pontos de grande importância no trabalho de desenvolvimento do ator.

As rodas de conversa também foram comumente abordadas nos relatórios. Foi observada sua importância para o desenvolvimento do olhar crítico e de percepção de cena, como fator equalizador do trabalho onde todos tinham voz ativa e eram convidados a dar sua opinião. Espaço que auxiliou o grupo a encontrar sua identidade, enquanto um coletivo de trabalho. Estimulou conversas a respeito do teatro de forma

ampla, desta forma havendo um compartilhamento mútuo de conhecimento acerca do universo teatral e dos jogos teatrais, estimulados pelos jogos que eram desenvolvidos e pela percepção individual e coletiva das ações executados em cada dia.

4.1.2-A PERCEPÇÃO DA ILUMINAÇÃO COMO ELEMENTO DE JOGO TEATRAL

Com relação à segunda pergunta - em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral? - Foi possível perceber os seguintes pontos:

É possível enxergar como fator comum dentro dos relatórios dos alunos/jogadores que a iluminação enriquece o jogo teatral. Que é sim possível jogar com a luz e que ela é uma ferramenta válida dentro do jogo, auxiliando a percepção e utilização da mesma dentro da cena. Os jogos que incorporaram a iluminação teatral auxiliaram de diversas formas e maneiras o desenvolvimento dos jogadores na percepção e na interação desta ferramenta.

A percepção de estar ou não dentro do foco de luz também foi percebida durante os jogos teatrais. Os jogadores/alunos perceberam que sempre que estavam dentro do foco de luz seu corpo estava de alguma forma em evidência. Sendo assim, tinham de dar atenção à sua postura. Passaram a se utilizar das áreas que não estavam iluminadas para se movimentar de forma a ocultar sua presença do público, ou simplesmente aguardar o momento até sua próxima deixa para entrar novamente em foco. A luz também foi utilizada pelos jogadores de forma intuitiva sem nenhum comando prévio, para dar início e fim a alguns jogos e cenas improvisadas.

Foi também percebido que a iluminação é um elemento que pode compor o cenário através da criação de diversas atmosferas e assim influenciar a percepção, interação e utilização da mesma por parte dos jogadores/atores. Também foi notada e desenvolvida pelos jogadores/atores no decorrer das oficinas a questão de que, uma vez a iluminação teatral inserida, é ela quem define o tempo e espaço da cena. Este aspecto da iluminação foi também abordado em alguns relatórios dos jogadores/atores.

Durante a oficina os jogadores recriaram o espaço através da utilização da iluminação, diminuindo ou aumentando o mesmo através de recortes de luz. Criando desde atmosferas obscuras e sombrias até claras e vívidas, jogando e aprendendo através do manuseio autônomo da luz durante os jogos.

Os jogadores/atores notaram como a luz pode enriquecer seu trabalho corporal, valorizando expressões faciais e corporais, valorizando e pondo em evidência seu trabalho corporal. Foi possível perceber que os jogadores/atores enxergaram a luz como um companheiro de cena e como um objeto de cena, que ela enriqueceu a exploração do espaço cênico, possibilitando diversas leituras do mesmo através da forma como estavam sendo iluminados. Os jogadores/alunos comumente comentaram que as sombras ganharam vida e força expressiva com a utilização da iluminação, sendo mais um elemento cênico a ser explorado durante os jogos.

Outro ponto recorrente foi como a iluminação estimulou a criatividade coletiva, através da utilização e exploração autônoma por parte de jogadores/atores. Eles manusearam livremente os equipamentos de iluminação durante a oficina, explorando os limites dos focos de luz criados, aprendendo a se posicionar de acordo com os mesmos e das diferentes ambiências, tais fatos são perceptíveis nos relatórios.

Nos relatórios nota-se que os alunos/jogadores, através da oficina utilizando os equipamentos de iluminação de forma autônoma e exploratória, descobriram que a luz constitui uma ferramenta multifacetada que vai além de si mesma, podendo fazer parte da cenografia, ambientando e criando atmosferas, redesenhando o espaço através de recortes variados. Pode ser um parceiro de cena com força expressiva própria, pode ser um objeto de cena ao manipular objetos luminosos durante o jogo. Pode enfatizar o potencial expressivo do corpo do ator, pode criar personagens ou signos através de sombras projetadas. Ela pode afetar a percepção tanto dos jogadores/atores como da plateia. A luz também auxilia na manutenção do foco durante os jogos.

Ponto importante nos relatórios foi a percepção de que o uso da iluminação nos jogos teatrais enriquece os mesmos, auxiliando o trabalho de formação do ator ao gerar uma memória corporal de como interagir com a luz, como explorar o foco. Um trabalho de reconhecimento e conhecimento deste elemento que é a iluminação teatral, que possibilita ao ator/jogador uma preparação para seu futuro trabalho como ator em peças

teatrais, possibilitando ao mesmo ter uma relação melhor com a luz, uma vez que ela já faz parte de seu repertório de materiais conhecidos e previamente explorados, possibilitando uma melhor interação com a mesma.

4.1.3-OUTRAS CONSIDERAÇÕES A PARTIR DO QUESTIONÁRIO

Com relação ao terceiro e último item do relatório dos alunos/jogadores – faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais –, foi possível perceber os seguintes pontos:

Os jogos, segundo os alunos/jogadores, auxiliaram os mesmos na criação e manutenção da concentração durante os jogos e posteriormente em suas vidas cotidianas. Dentro da concentração observaram que alcançaram um estado de prontidão, de estar sempre alerta e pronto para o jogo, com pensamento rápido e ágil visando sempre máxima atenção e entrega para o jogo, buscando sempre dar continuidade e fluidez para o mesmo.

Auxiliou a lidar com a timidez, falando e atuando dentro dos jogos para a turma, aprendendo a expor suas ideias durante as fases preparatórias do jogo. Auxiliando a perceber quando aceitar as ideias dos outros durante o jogo e quando colocar suas próprias ideias, tudo para que o mesmo decorresse de forma harmônica e fluída.

O desenvolvimento do trabalho coletivo e em grupo foi abordado por vários alunos/jogadores, comentando que os jogos auxiliaram a desenvolver e aprimorar tais características em si mesmos. Houve uma percepção de que a turma, no decorrer da disciplina e da oficina, evoluiu significativamente neste quesito. Houve uma percepção geral na evolução do trabalho e consciência corporal, que foi desenvolvida e trabalhada durante os jogos, tendo os alunos/jogadores relatado que houve evoluções nestes pontos.

O jogo de ceder e tomar, do processo de escuta, sabendo o momento de tomar as rédeas do jogo para si e o momento de ceder para o outro, foi comumente abordado e houve um relativo consenso de que houve evolução neste sentido, havendo melhora no que tange ao conceito de competitividade. Os alunos/jogadores perceberam que a

competitividade foi aos poucos desaparecendo e que foi mantida somente nos momentos e jogos onde era requerida ou necessária.

A necessidade de chamar a atenção pra si também foi desaparecendo, tudo isso conquistado de forma coletiva e individual no transcorrer dos jogos. Um quesito que foi abordado foi a criatividade, houve relatos que os jogos auxiliaram no desenvolvimento da mesma, sempre estimulando através de suas regras, pontos de concentração ou foco, criação de “ondas”, “quens” e “o quês” diversos durante os jogos teatrais.

4.2-ANALISE GERAL DA PRÁTICA

Para uma melhor análise da pratica desenvolvida vamos pegar os jogos que acredito que tiveram maior relevância durante a oficina, demonstrar o porquê de sua escolha e de como foram desenvolvidos.

4.2.1-ATIVAR A PERCEPÇÃO ESPACIAL PELA ILUMINAÇÃO

O jogo da mãe guardiã foi um jogo inspirado em um jogo que a própria turma apresentou nas aulas de jogos teatrais que antecederam a oficina. Na versão apresentada pelos jogadores, ao invés de uma bolinha era um pandeiro o objeto que deveria ser pego pelo grupo, o jogo acontecia com a luz acesa e não era utilizada vela e lanterna no jogo. Pude observar que este jogo despertou grande interesse entre os jogadores, tanto que depois deles proporem este jogo ele acabou sendo acolhido pelo professor Dr. Ernesto Gomes Valença e aplicado novamente em outra aula.

Devido a este nível de interesse por parte dos jogadores decidi acolher este jogo ao repertório que utilizei durante a oficina, porém alterei um pouco sua estrutura para que pudesse trabalhar a questão da iluminação nele. Por isto desenvolvi o mesmo com a luz da sala apagada, mudei o objeto de pandeiro, que era um objeto sonoro, para a bolinha que era silenciosa, dando foco à mesma com a vela, e entreguei a lanterna para

o jogador que fazia o papel de mãe guardiã para que ele pudesse com ela observar o coletivo.

Na oficina do dia 09/08, quando utilizei pela primeira vez o jogo da mãe guardiã, ao final da oficina foi necessário chamar a atenção da turma com relação a este jogo, pois os jogadores que tentavam pegar a bolinha o fizeram com muito afinco. Devido ao fato do jogo transcorrer apenas com a luz da vela e da lanterna quase ocorreram lesões físicas, devido à falta de cuidado corporal, que deveria existir por conta da baixa luminosidade que existia para a realização do jogo. Após chamar a atenção no dia 09/08, ao final da oficina na roda de conversa, no dia 16/08 dei mais uma chance para o jogo, que desta vez ocorreu com harmonia e sem nenhum incidente. Com este jogo foi possível que os jogadores/alunos aprendessem, quanto mais fraca a luz é em cena, maior deve ser o nível de atenção corporal coletiva e individual.

4.2.2-A INTRODUÇÃO DE CONCEITOS BÁSICOS DE ILUMINAÇÃO

Do grupo de jogos que visavam introduzir os jogadores/atores aos conceitos básicos de iluminação, se destacou o jogo dos 7 erros, inspirado no jogo homônimo encontrado em revistas e jornais. Este despertou bom nível de interesse da turma, por isso foi aplicado em dois dias de oficina. O objetivo primordial era que dentro da estrutura do jogo os jogadores/atores assimilassem o conceito de blackout, pois as 7 modificações eram feitas com a luz apagada, e o próprio grupo que apagava e acendia a luz. Analisando os relatórios e através do que pude observar na oficina, é possível dizer o objetivo foi alcançado, os jogadores/atores assimilaram o efeito que tem o blackout e sua utilidade de forma orgânica e quase inconsciente.

No segundo dia de oficina, alguns jogadores/atores fizeram modificações muito sutis entre as duas fotografias, o que dificultou o trabalho da plateia em identificar as modificações. Fato que não ocorreu no primeiro dia de oficina onde as modificações foram relativamente mais chamativas, e a plateia identificou com relativa facilidade as modificações.

4.2.3-APROFUNDANDO A EXPLORAÇÃO DA ILUMINAÇÃO

O jogo da galeria foi livremente inspirado no jogo “Galeria de arte”, do livro “Improvisação para o teatro”, de Viola Spolin. Foi um jogo que obteve um bom nível de interesse por parte dos jogadores/atores e foi possível a turma evoluir em sua realização nos 3 dias de oficina em que foi aplicado. Modifiquei a estrutura deste jogo, de forma a tornar a luz um elemento chave a ser explorado pelos jogadores/atores, dando liberdade para que explorassem diferentes ângulos de incidência de luz. Inicialmente utilizando somente as lanternas e posteriormente a criação de atmosferas com o uso de velas.

Durante a oficina este jogo foi dividido em 3 etapas, a primeira etapa foi desenvolvida e aplicada no dia 19/07, onde o grupo de jogadores/atores criaram as esculturas estáticas, sem som, e o guia ficava com as duas lanternas que constituíam a única fonte luminosa do jogo. Aqui o objetivo era a exploração dos ângulos de incidência de luz e como eles podem afetar a leitura visual de diferentes corpos em diferentes posições.

No dia 26/07 passei para a segunda etapa do jogo. Como os jogadores desenvolveram bem a primeira etapa, explorando os diferentes ângulos de incidência de luz, e na roda de conversa pude perceber que eles notaram que cada ângulo de luz propicia uma diferente leitura, nesta segunda etapa as esculturas ganharam vida.

O objetivo de dar vida às esculturas era demonstrar que, mesmo com o corpo em movimento, os diferentes ângulos de luz continuaram proporcionando diferentes leituras. Pude observar durante a execução do jogo e na roda de conversa que os jogadores/atores conseguiram perceber e assimilar tais conceitos, o que me estimulou a desenvolver uma terceira etapa do jogo.

A terceira etapa do jogo foi desenvolvida no dia 09/08. Aqui os jogadores puderam criar uma atmosfera própria para esta galeria, utilizando luz de velas e uma lanterna estática. As esculturas podiam se movimentar dentro do espaço onde se encontravam e podiam emitir sons. O jogador que fazia o papel de guia dispunha de apenas uma lanterna para guiar a plateia pela galeria. A plateia podia ver a exposição pelo olhar do guia, seguindo a luz da lanterna, lendo a exposição através dos ângulos de

incidência de luz que ele propunha, ou poderia ler a exposição pela atmosfera criada pela luz de velas.

Este jogo permitiu ir desde a exploração básica da luz, simplesmente trabalhando os ângulos de incidência de luz em corpos estáticos, e percebendo as diferentes leituras possíveis que eles propiciavam; até o uso de conceitos mais avançados, como a criação de atmosferas através do uso das velas e de uma lanterna estática, conjuntamente a isto uma lanterna que estava sempre em movimento, ainda explorando os ângulos de incidência, mas agora em um ambiente de corpos vivos e sonoros, que possuíam uma luz e uma atmosfera própria.

Devido às 3 etapas que se deram de forma evolutiva, trazendo novos elementos para o jogo, e ao nível de interesse que despertou nos jogadores/atores, digo que o jogo da galeria foi um dos mais ricos jogos que desenvolvi e que trabalhou em sua essência os conceitos de iluminação teatral, indo de conceitos básicos na primeira etapa até conceitos avançados na terceira etapa.

4.2.4-CRIANDO CENAS COM LUZ

O jogo do desbravador foi um jogo de improvisação de cena, onde a luz também era um elemento chave para seu desenvolvimento. Dividido em duas etapas, a primeira etapa com comunicação verbal normal e a segunda etapa com comunicação em língua inventada ou blablação. A luz aqui podia ser considerada um dos elementos chaves da improvisação, pois o jogador que entrava depois em cena, numa sala escura, contava com a lanterna que estava em mãos e com a lanterna que seu grupo tinha para desbravar e descobrir como entrar nesta cena que já estava em andamento, incorporá-la e se tornar parte da mesma.

Neste jogo, em uma das cenas no dia 26/07, quando os jogadores podiam utilizar língua formal para se comunicar, um dos grupos desenvolveu uma cena que remetia um pouco ao inicio do filme “2001 – Uma odisseia no espaço”, pois interagiam entre si como se fossem homens primitivos, com alguns traços símios, usando uma língua inventada, interagindo com a lanterna como se não soubessem o que era, descobrindo

como ela funcionava. Quando o jogador/ator que faltava entrou para desbravar e descobrir como entrar nesta cena, teve de lidar com este universo que seu grupo criou, buscando se comunicar e interagir com seu grupo como se fossem de espécies diferentes. Daí veio à inspiração para na segunda etapa deste jogo: desenvolvê-lo apenas com língua inventada.

Neste caso a luz ganhou um novo signo, como se fosse algo ainda desconhecido sendo descoberto, causando espanto e curiosidade por parte dos jogadores/alunos que a manuseavam. Esse aspecto novo foi algo abordado no fim da oficina durante a roda de conversa, pois chamou a atenção de todos como o grupo deu este novo significado para um elemento já conhecido, que era a lanterna, esta fonte de luz artificial, a forma como lidaram com ela como sendo um elemento novo, desconhecido e em certa medida até assustador.

4.2.5-IMPROVISACÃO COM BASE NA ILUMINAÇÃO

Dos jogos de Viola Spolin utilizados e que buscavam trabalhar o conceito de interpretação, o jogo de cena improvisada usando língua inventada, inspirado no jogo “Blablação n.1 – Demonstração”, do livro “Improvisação para o teatro”, foi desenvolvido de forma semelhante ao que Spolin propõe. Porém, ao invés de dois jogadores para desenvolver a cena, tal como proposto por ela, o grupo foi de quatro a cinco integrantes. A base da cena se manteve, os jogadores deveriam vender um objeto qualquer, utilizando língua inventada, como exemplo base foi dado os canais de venda como Polishop.

O jogo transcorreu em harmonia, os jogadores/alunos se divertiram bastante neste jogo, vendendo produtos diversos, como pílulas da felicidade e equipamentos de estímulo muscular. A maioria dos grupos, que era de quatro a cinco jogadores, colocou um dos jogadores/alunos para fazer o papel de vendedor e ou outros integrantes auxiliavam a demonstrar o produto que estava sendo vendido. Neste jogo foi notório o trabalho coletivo, o jogo de ceder e tomar a cena para si transcorreu em harmonia, e todos os jogadores/atores exploraram ao máximo as possibilidades deste jogo.

Um jogo onde foi trabalhado o conceito de cena juntamente com o conceito de iluminação foi o jogo de cena improvisada a partir de um objeto imaginário, onde a plateia que iluminava a cena. Este jogo foi inspirado no jogo “Usando objetos para desenvolver cenas A e B”, do livro “Improvisação para o teatro”. A principal mudança proposta aqui foi executar as cenas com a luz da sala apagada, com a plateia usando a luz dos celulares e mais duas lanternas.

O objetivo era que a plateia assumisse o papel de iluminador da cena, buscando sempre dar foco principal de luz para o jogador que estivesse protagonizando a cena. À medida que o papel de protagonista da cena mudava, o foco de luz deveria ir para o novo protagonista. A questão de dar evidência para o protagonista da cena não foi abordada na fase introdutória do jogo, este comando não foi dado verbalmente, mas os jogadores/alunos perceberam isso intuitivamente e o fizeram.

O jogo de cena improvisada a partir da luz de velas também foi inspirado nos jogos de Spolin, a saber o jogo “Usando objetos para desenvolver cenas A e B”. Porém, nesse caso o objeto era real e palpável, além de também ser a fonte luminosa da cena. Os jogadores deveriam criar a cena a partir da luz de velas, uma cena que tivesse um porquê em estar usando esta fonte luminosa em específico. Um grupo criou a cena como se tivesse ocorrido um blackout, outro usou a ideia de um velório, outro como se estivessem em um acampamento no mato. Todos os grupos conseguiram utilizar e justificar o porquê das velas e da atmosfera por elas criada. Isso era o objetivo primordial: explorar a imaginação e criatividade dentro do universo proposto pelo jogo.

4.3-ANÁLISES FINAIS DA PRÁTICA

Estes foram os jogos que obtiveram maior êxito e ou relevância durante a realização da oficina. Os jogos do astronauta, bolinha real e imaginaria, 7 erros, galeria, desbravador e mãe guardiã, que foram aplicados em dois ou mais dias de oficina. Foi possível notar como a turma evoluiu dentro de suas estruturas. Alguns deles, como exposto, tinham novos elementos incorporados a eles à medida que os jogadores/alunos

evoluíam, para assim abrir um novo leque de possibilidades a ser explorado e desenvolvido dentro do jogo.

No transcorrer da oficina, foi notório como os jogadores/atores evoluíram dentro da estrutura dos jogos, assimilando de forma progressiva suas regras, conceitos e estruturas. A timidez que era um problema para alguns jogadores, desapareceu; a competitividade que era um pouco exacerbada em alguns jogadores/alunos foi trabalhada, de forma a somente aparecer nos jogos onde era estimulada, mas de forma saudável.

Foi notória a evolução dos jogadores/alunos com a iluminação teatral desde o primeiro dia de oficina, no qual lidaram com elementos básicos, como o blackout no jogo dos 7 erros, e os diferentes ângulos possíveis de incidência de luz na primeira etapa do jogo da galeria; até os estágios mais avançados em que foi possível chegar, desenvolvendo até o terceiro nível o jogo da galeria, as cenas improvisadas no último dia de oficina, nas quais os grupos manipularam e iluminaram as próprias cenas durante o jogo, buscando criar atmosferas que enriquecessem o jogo.

O nível de confiança mútua também evoluiu entre os jogadores, fato notório em jogos como siga o mestre e o jogo da cobra, jogos que eram executados com a maior parte da turma como os olhos fechados. Era notório como à medida que os jogadores confiavam cada vez mais uns nos outros o nível de relaxamento físico no desenrolar destes jogos foi progredindo.

Antes do início da oficina de jogos com iluminação, dentro da disciplina de jogos teatrais, quase todas as aulas os jogadores/atores estavam muito preocupados no fato de que as cenas que eles improvisavam estavam caindo dentro do gênero cômico, que não conseguiam improvisar cenas dentro de outros gêneros. Porém, quando dentro da oficina o elemento luz foi introduzido, tal preocupação desapareceu. As cenas ganharam novos horizontes, os jogadores/atores já não mais se preocupavam com o fato da cena ser ou não cômica, improvisavam e brincavam dentro da estrutura das cenas e dos jogos e assim criaram cenas diversas, livres de taxações de gêneros.

Como observado pelos próprios jogadores/atores, eles desenvolveram progressivamente concentração, criatividade, estado de prontidão, pensamento ágil, concentração, consciência corporal, consciência coletiva e espacial, trabalho em equipe,

o jogo de ceder e tomar a cena para si. Percepção e interação com o espaço físico destinado ao jogo e tudo que se encontra dentro dele, como cenário e todos seus elementos cênicos, aprendendo a harmonizar o mesmo com seus corpos físicos.

Perceberam, em suma, como a luz interfere na maneira como percebem o espaço cênico. Na forma como a luz pode ou não valorizar determinadas formas de expressão corporal. Na infinidade de estados de ânimo que ela pode suscitar através de infinitas possibilidades de atmosferas criadas com diferentes gradações de intensidade, recortes e cores de luz.

CONCLUSÃO

Por meio da presente dissertação e através da pesquisa bibliográfica desenvolvida para realização da mesma é possível concluir que Stanislavski via na iluminação algo mais do que uma simples ferramenta estética, que possibilitaria apenas a percepção visual do espetáculo. Stanislavski pensava a luz voltada para a cena e também para o trabalho do ator. Ele, juntamente com sua equipe, desenhava a luz de forma a colaborar para o trabalho desenvolvido pelo ator, de maneira a auxiliar o trabalho de criação e manutenção do papel a ser interpretado. O efeito causado pelas iluminações desenhadas por ele e sua equipe eram simplesmente uma consequência lógica deste processo.

Stanislavski ensaiava com a luz algumas vezes antes da estreia, algo aprendido com a companhia do Duque de Meininger. Tais ensaios tinham por objetivo testar também o movimento da luz, e buscar uma sintonia e interação entre todos os elementos que compunham a cena, dentre eles a iluminação e os atores.

Nota-se que Stanislavski fazia uso da iluminação teatral antes ainda da sala de ensaio, chegando a utilizá-la em seu trabalho de preparação e formação de atores. Tenho consciência que estes vestígios se encontram primordialmente em sua trilogia destinada à formação de atores, sendo sabido que estas obras são construídas de forma ficcional. Porém, é notório o fato de que dentro delas ele colocou muito de suas experiências pessoais, muito do trabalho por ele desenvolvido dentro do Teatro de Arte de Moscou e seus laboratórios, e que não é possível separar os exercícios que de fato chegou a realizar daqueles que elaborou apenas enquanto plano teórico.

Encontramos alguns exercícios por ele desenvolvidos onde há o uso da iluminação como ferramenta didática, sendo utilizada como uma forma de exemplificar e ou clarear conceitos diversos por ele trabalhados, que fazem parte de seu “sistema” destinado à formação de atores. Porém, não foi possível encontrar durante a pesquisa jogos e ou exercícios que Stanislavski tenha desenvolvido com o intuito da simples exploração da relação entre atores e iluminação, buscando sensibilizar e estimular o ator para criar um diálogo ativo com a luz. Stanislavski criava esta relação de sensibilização

dos atores com a iluminação trabalhando-a nos exercícios para elucidar outros conceitos que faziam parte do “sistema”.

Por sua vez, é possível concluir que os jogos teatrais de Viola Spolin e a metodologia que os compõe tem um alto grau de semelhança com certas partes do “sistema” de Stanislavski. Ela de fato fez uso de certas partes deste “sistema” para desenvolver seus jogos teatrais e sua metodologia própria. Seus jogos teatrais possuem regras claras e simples, de fácil assimilação para os jogadores. Desenvolveu uma grande plêiade de jogos, com objetivos diversos, possibilitando utilizá-los em vários tipos de ambientes, trabalhando vários pontos da formação do ator.

Os jogos teatrais desenvolvidos por Spolin auxiliam a desenvolver e trabalhar pontos como timidez, consciência corporal, espírito de equipe, formas diversas de comunicação, percepção espacial, escuta, aguçar os sentidos, visão, tato e audição, concentração, canalizar a energia coletiva para um objetivo comum e tantas outras possibilidades.

Spolin estimulou o uso de materiais diversos durante a execução de seus jogos, tais como adereços de cena, objetos sonoros diversos que possam fazer sonoplastia da cena, figurino, maquiagem e equipamentos de iluminação. Mas os jogos por ela desenvolvidos tem um ponto em comum com o “sistema” de Stanislavski no que concerne a iluminação teatral: ambos a utilizam para elucidar conceitos pertinentes às próprias metodologias. Viola utiliza a iluminação primordialmente para aproximar os jogadores do universo que compõe a cena teatral, com todos seus elementos estéticos componentes, para então desta forma conhecê-los e dominá-los.

Ela desenvolve vários jogos que têm objetivos comuns específicos, como explorar o espaço cênico, dicção, comunicação verbal e não verbal, consciência corporal, personagem e assim por diante. Porém, ela não desenvolve um segmento onde o objetivo seja trabalhar e explorar a fundo materiais de cena diversos, tais como a iluminação, apenas recomenda que estejam disponíveis para a utilização durante os jogos. Não chega a desenvolver jogos onde o objetivo seja a simples exploração que cada material de cena pode oferecer, como figurino, maquiagem, caracterização, sonoplastia e iluminação.

A oficina me permitiu ver que é possível fundir parte do “sistema” desenvolvido por Stanislavski com os jogos teatrais de Spolin, adaptando elementos chave de cada proposta em relação ao uso que fizeram da iluminação e levando para um lugar diferente: a sensibilização do ator para a iluminação. Daí surge então os jogos que desenvolvi, nos quais o objetivo é fazer com que os jogadores explorem características diversas da iluminação, tais com blackout, ângulos de incidência de luz, ambiências, focos de luz, e também reflitam no fato de como ela afeta a percepção espacial e temporal de uma cena, e como ela pode até mesmo se tornar um parceiro de cena com força expressiva própria.

Tudo isto é possível graças à estrutura simples e às regras claras que os jogos teatrais possuem, permitindo com isso que os jogadores interajam com a luz de forma descontraída e espontânea, como se fosse uma brincadeira, e desta forma explorem todas as possibilidades que esta relação pode ter. Pouco a pouco, jogo a jogo, os jogadores vão dominando e aprendendo como interagir e dialogar com a iluminação, criando uma memória física e sensorial desta relação que irá permitir que eles possam criar um diálogo ativo com iluminadores de peças teatrais em seu futuros trabalhos como atores; ou ainda que consigam interagir de forma natural com a iluminação de uma peça, mesmo que com poucos ensaios, pois ela será um repertório conhecido e explorado de materiais de cena.

Dessa maneira, o presente estudo não pretendeu esgotar todas as formas de jogo com a iluminação, mas apenas apontar possibilidades de conjugação do ensino da iluminação com a aprendizagem da arte do ator. Os jogos teatrais de Spolin, vinculados ao “sistema” de Stanislavski, serviram de base para esse experimento, indicando uma riqueza de procedimentos que podem ser desenvolvidos futuramente para essa finalidade.

Referências Bibliográficas

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. Tradução Maria Paula v. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. São Paulo: Perspectiva. 2011.

CAMARGO, Roberto Gill. **Função estética da luz**. São Paulo: Perspectiva. 2012.

FIGUEIREDO, Laura M. **Luz: A matéria cênica pulsante: Apontamentos didáticos e estudos de caso**. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2007.

GUINSBURG, J. **Stanislávski e o Teatro de Arte de Moscou**. São Paulo: Perspectiva. 2015.

_____. **Stanislávski, Meierhold & Cia**. São Paulo: Perspectiva. 2015.

KNEBEL, Maria. **Análise-Ação Práticas das ideias teatrais de Stanislávski**. Tradução Marina Tenório e Diego Moschkovich. São Paulo: Editora 34. 2016.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PIACENTINI, Ney; FÁVARI, Paulo. **Stanislavski revivido**. São Paulo: Giostri. 2014.

SHUBA, Simone. **Stanislávski em Processo um mês no campo – turguêniev**. São Paulo: Perspectiva. 2016.

SIMÕES, Cibele F. **À Luz da linguagem: A iluminação cênica: de instrumento de visibilidade à ‘Scriptura do visível’**. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2008.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida. São Paulo: Perspectiva. 2010.

_____. **Jogos teatrais na sala de aula: Um manual para o professor**. Tradução Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva. 2017.

_____. **Jogos teatrais: O fichário de Viola Spolin.** Tradução Ingrid Dormien Koudela. São Paulo. 2012.

_____. **O jogo teatral no livro do diretor.** Tradução Ingrid Dormien Doudela e Eduardo Amos. São Paulo: Perspectiva. 2017.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem.** Tradução Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2011.

_____. **A criação de um papel.** Tradução Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2016.

_____. **A preparação do ator.** Tradução Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2009.

_____. **Minha vida na arte.** Tradução Esther Mesquita. São Paulo: Editôra Anhembi Limitada. 1956.

TOPORKOV, Vassíli. **Stanislávski ensaia – memórias.** Tradução Diego Moschkovich. São Paulo: É Realização. 2016.

Anexo A

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: No aperfeiçoamento do foco, pois há “regras” a serem seguidas para que o jogo aconteça, portanto, exige dos participantes uma atenção no jogo. Essa atenção pode ser ao manipular o(s) objeto(s) ou em outras ações que não se “exija” o uso de objeto(s), mas em que os participantes são direcionados a andarem no espaço de uma sala, por exemplo. Ao andarem pela sala, o ator tem que perceber os limites do corpo, dos outros corpos que também interagem com ele ou estão estacionados e dos próprios limites do espaço em que ele percorre. Conclui-se, assim, que só há jogo se houver interação dentro dos propósitos do jogo.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Há tantas coisas ou pessoas que não valorizamos, mas que participam do conjunto da obra e tornam o desejado (espetáculo) melhor e harmônico, digamos equilibrado. Os jogos teatrais que utilizam a iluminação lanternas, holofotes, velas etc, além de preparar o ator para perceber melhor a presença desses materiais em cena, a ter um cuidado e melhor manuseio com o equipamento de trabalho fora ou dentro do palco, mostra que é possível jogar utilizando-se de objetos de iluminação. Conclui-se assim, que os jogos teatrais que utilizam a iluminação mostram que é possível (re)inventar mil e uma maneiras diversas de jogar com os objetos e tirar uma lição ou aprender algo novo com eles. “Ao fazer yoga dentro do banheiro eu aprendi a respeitar o banheiro”, profº Hermogenes.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Os jogos teatrais proporcionou-me uma experiência que levarei para toda vida. Não esquecerei quando o professor Ernesto nos disse em um dos momentos das aulas, *Vocês têm que jogar!*, isso fez me imaginar um jogo de baralho em que só existe JOGO, se haver envolvimento, ninguém entra em um jogo de baralho para não jogar, isso é impossível. Nesse dia eu me dei conta da dimensão da disciplina e daí não importava a timidez se eu estava com ela ou não, eu vou fazer meu jogo dentro do jogo respeitando o que foi estabelecido no jogo. Aprendi inúmeros jogos, inúmeras possibilidades que podem ser feitos na escola ou fora dela utilizando os jogos, que não são explorados nesses espaços de educação, e a dimensão que esses jogos podem ocupar no desenvolvimento motor e pessoal das crianças.

Anexo B

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: As praticas e vivencias com os jogos teatrais me parecem fundamentais para o trabalho de desenvolvimento do/a ator/atriz. Primeiro, pois a pratica constante dos jogos auxilia no conhecimento, reconhecimento e autoconhecimento dos corpos (incluo aqui a mente também). Além disso pode provocar, a partir do improviso, uma série de questões objetivas e subjetivas quando se tem um olhar mais atento sobre as práticas. Outra questão que acho fundamental no trabalho com jogos teatrais e desenvolvimento/preparação de atores/atrizes diz respeito ao “comprar o jogo”, pois penso que estar totalmente envolvido com o processo (isso inclui atenção, foco, disposição) tem relação direta com o oficio da interpretação, da cena, do ator/atriz, enfim, do teatro.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: O primeiro ponto que me parece relevante é entender e perceber a luz. Infelizmente nem sempre nos atentamos a isso em nossos cotidianos. O segundo ponto que me parece fundamental diz respeito a relação exposição/ocultamento. Como comentei em aula, na primeira prática com a luz que participei me senti confortável também pelas possibilidades de anulação que a luz provoca. Ao passo que evidencia alguma questão oculta outra e esse “espaço oculto” pode ser um respiro para quem está jogando e que isso, inclusive, pode auxiliar bastante na hora de manter a energia e o foco quando o jogador/a estiver “iluminado”. Ou seja: a luz pode marcar a hora de ação de cada jogador/a/atriz/ator. A luz, como sabemos, é fundamental também para a ambientação do cenário. Suas nuances (quente/frio, direta/difusa, por exemplo) podem

transmitir sensações para a cena, e inclusive, para o jogador/a/ator/atriz enquanto trabalha/experimenta/ensaia/joga. Outra questão muito interessante ao meu ver diz respeito a relação que podemos estabelecer com as mudanças de luz e o “jogo de cena” que está sendo realizado.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Pessoalmente devo dizer que a experiência com os jogos teatrais tem me atravessado em várias esferas. Primeiramente a própria metodologia dos jogos: incorporei alguns deles no meu trabalho de mestrado onde desenvolvo, aplico e avalio uma metodologia audiovisual. Minha experiência com os jogos também se da em, uma enorme reflexão que faço após cada aula, quando lanço um olhar sobre minha prática, a dos professores e a da turma. Nesse sentido devo dizer que acabo em alguns jogos, acessando lugares e sensações que me provocam, afetam. Nem sempre em um lugar positivo (ainda que seja positivo na maioria das vezes), mas que me auxiliam inclusive a construir uma nova cartografia de mim. Penso que experimentar no jogo, de alguma forma, nos abre brechas para experimentar também na vida. Jogar (no melhor sentido do termo) com as questões e possibilidades do cotidiano tem sido o que mais assimilei da experiência com a prática dos jogos teatrais. Jogar é mais do que jogar, a meu ver. Melhor dizendo: o simples ato de jogar pode nos permitir acessar novos e possíveis lugares de conhecimento em relação não somente a minha formação enquanto artista/educador/proponente, mas também na relação comigo mesmo. Jogando, aprendemos a organizar uma dinâmica em uma estrutura, e dessa forma, podemos também nos organizar, quem sabe.

Anexo C

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos podem ser vistos como uma forma de “treinamento” para o ator. Durante a realização dos jogos, que apresentam diversos objetivos, os atores podem estimular a melhora da concentração, da percepção, da noção espacial, além de perceber o seu comportamento corporal e o do outro.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: As luzes auxiliam em diversas situações, elas podem compor a cena de modo a criar uma relação com os atores, podem também criar uma noção de temporalidade na cena, podem ser um reforçador de um momento de tensão que o ator precisa apresentar e até mesmo estabelecer os momentos em que uma cena deve ser iniciada ou terminada.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Os jogos teatrais têm sido uma ampliação das minhas experiências acadêmicas. Possibilitou-me até o momento refletir sobre a importância de saber “jogar” com o corpo, utilizá-lo para a construção de algo. Além disso, os jogos me proporcionam a possibilidade de explorar novas formas de exercitar a concentração. Associando a disciplina com o meu curso de Pedagogia, consigo resgatar elementos dos jogos teatrais que possam contribuir futuramente em meu papel de docente. Penso que alguns dos jogos que, já realizei em algum momento de minha infância, podem ser encarados de uma nova

perspectiva, com uma nova finalidade, e quem saiba seja um contribuinte para a melhora da relação entre ensino-aprendizagem.

Anexo D

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: São auxílios de diversas formas: Na presença e no estado de prontidão, na forma com que lidamos com situações inusitadas e de improviso (Não apenas nas aulas, tendo aplicações no dia a dia), no diálogo em si e no trabalho em grupo. Trabalha bastante a questão do foco, do objetivo do jogo e da quantidade de concentração necessária para realizar o jogo.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Primeiramente na percepção de espaço, e assim definindo uma utilidade para determinada iluminação utilizando do efeito de sombras e focos, assim como trazendo a própria iluminação como personagem de determinada cena. Contribui para a percepção de visão do ator, para saber quais movimentos e expressões seriam facilmente perceptíveis e quais passariam despercebidos do público.

*Todas as atividades realizadas utilizando da iluminação de todas as maneiras foram extremamente divertidas.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais

Resposta: Minha experiência tem sido encantadora, contribuiu muito para minha evolução como futura profissional e como pessoa, mudando comportamentos e vícios em meio a convivência em sociedade. Percebi uma maior desenvoltura corporal e desinibição. Me

notei em estado de prontidão diariamente, mais focada e menos insegura nas situações inusitadas. A disciplina veio apenas para somar!

Anexo E

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Tudo que está presente dentro de diversos jogos teatrais, são de fundamental importância para a formação de um ator ou para uso em uma apresentação teatral, por exemplo: foco, preenchimento de espaço, concentração, improviso, criatividade, dentro outras diversas coisas que eu como ator aprendo em um jogo e posso usar como profissional da arte.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Jogos teatrais com iluminação trazem algo a mais para o jogo, a luz, que pode ser usada para aumentar ou diminuir o foco, mudar a forma de percepção de determinada cena, e diversas possibilidades dependendo da criatividade de quem "manuseia" a luz.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais

Resposta: Como eu já fiz teatro, eu já havia tido uma experiência com jogos e desde de o meu primeiro contato com jogos teatrais eu já me apaixonei. Aprendi e vivi a experiência do tanto que um ator pode evoluir a partir do aprendizado retirado dos jogos. Jogos teatrais é uma forma inteligente de se ensinar ou aprender teatro se divertindo.

Anexo F

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos teatrais nos permitem desenvolver elementos necessários para vida artística, como por exemplo: a concentração, o foco, a ideia de sempre comprar o jogo, se o ator no palco diz que ele é uma mesa, ele é uma mesa e você deve seguir com a cena. É possível observar também que os jogos nos permitem enxergar que é necessário que todos estejam em cena, mas não é preciso que todos estejam falando, que no jogo e em cena um lado deve ceder.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Os jogos teatrais de iluminação auxiliam o ator a perceber a iluminação teatral, pois o ator pode brincar com atmosfera do ambiente, criar cenas diferenciadas e até mais requintadas, desenvolver a sua criatividade e explorar focos diferentes.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Percebi que ao decorrer dos jogos teatrais eu adquiri uma maior concentração, me abri mais para as propostas desenvolvidas em cena, entendi que na maioria das vezes eu não precisava ser o centro das atenções, explorei maiores possibilidades de criação, e acredito que todos os jogos trarão consequências positivas para minha futura carreira, seja como atriz, seja como professora.

Anexo G

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os Jogos teatrais são a base e a experiência prática e social do grupo e do ator, onde são fiscalizadas as possíveis experiências, que estão relacionadas em vários de seus livros com as específicas instruções. Na educação, o teatro apresenta-se como excelente ferramenta, já que atua como um recurso importante para a formação comportamental. Por meio de jogos teatrais e do trabalho no palco é possível acionar, sem muito esforço, as sete inteligências e desenvolver as habilidades a elas relacionadas.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Através da utilização da iluminação nos jogos teatrais pode-se dar ênfase a certos aspectos do cenário, pode estabelecer relações entre o ator e os objetos, pode enfatizar as expressões do ator, pode limitar o espaço de representação a um círculo de luz e muitos outros efeitos. A iluminação é muito importante para o teatro, pois através dela podemos ambientar a cena e ampliar as emoções nela exploradas.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Os jogos teatrais não são quaisquer jogos, mas uma preparação e vivência da prática teatral, onde estruturas operacionais procuram possibilitar a experiência das convenções da interpretação teatral e de suas técnicas na forma de vivências de jogos de teatro. Com jogos teatrais, pude conhecer mais sobre a questão do improviso e como

trabalhar melhor em grupo, não é qualquer jogo que é um jogo teatral, para tanto é necessário que o mesmo tenha um foco específico, desenvolvido a partir de instruções e regras que levam o jogador a desenvolver formas da arte teatral. E em meu caso específico, tem a necessidade de uma maior compreensão por parte da criança do lúdico, proporcionando a mesma uma maior concentração, criatividade e interesse pela aprendizagem, logo que passa, a saber, que até nas brincadeiras, jogos e nas atividades escolares poderá aprender.

Anexo H

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos teatrais são jogos que trabalham a concentração, o foco, a desenvoltura corporal e a transição de estados de espírito o que eu acredito que seja de muita importância para se conseguir atingir as emoções e a preparação corporal necessária para atuação.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Os jogos com a iluminação trabalham a percepção dos focos, o ator precisa estar ligado onde que as luzes estão para que sua presença seja percebida, ou quando não estiver em evidência, a escuridão da a vazão para que o ator se movimente sem que as pessoas percebam, e esse é um recurso cênico de bastante relevância para que se atinja certos efeitos no público.

Faça um relato de como está sendo sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Para mim, os jogos tem sido de grande aproveitamento, estou aprendendo sobre muitas dinâmicas que vou poder utilizar se dia quiser dar aula de teatro, ou até mesmo trabalhar com projetos... Os jogos divertem, relaxam, e aproxima as pessoas e acredito que isso é algo muito rico que vamos guardar para o resto de nossas vidas.

Anexo I

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Jogos teatrais auxiliam o ator a ter maior concentração, desenvolver senso de coletividade e foco, fatores essenciais para o desenvolvimento do artista individualmente e em seu grupo de teatro.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

A utilização de iluminação teatral auxilia a ter maior foco na cena como também é importante para o ator conhecer e valorizar mais o espaço assim como os outros atores em cena.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: As aulas de jogos teatrais está sendo uma experiencia muito boa tanto para me conhecer melhor, como para trabalhar no coletivo. Os exercícios sempre me colocam a enfrentar uma dificuldade minha, como por exemplo o contato visual, sempre foi um desafio para mim manter contato visual com uma pessoa por muito tempo sem rir ou desviar o olhar. Outro aspecto que ajuda bastante é que os jogos auxiliam ao grupo se conhecer melhor e trabalhar com a coletividade.

Anexo J

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Eu acredito que os jogos teatrais são parte de uma técnica principalmente ocidental de extrema importância para o ator. Iniciada com estudos embasadas no método escrito por Stanislavski, os jogos são usados como principal forma de aperfeiçoamento das habilidades e competências essenciais para o trabalho do ator. Seja desenvolvendo a mente, a percepção dos sentidos e do espaço, desenvolvimento do corpo em atuação e movimento para que se chegue em um estado de prontidão (a chamada pré-expressividade por Barba, o estado da “mola prestes a se soltar”) tão necessário para o ator, ainda que esse trabalho não fique evidente de forma explícita no palco (ou em qualquer espaço que se deseja encenar), é a parte mais importante para que se atinja os resultados buscados em um processo de criação que será então mostrado ao público.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Os jogos com iluminação foram e não de certa forma novos no que diz respeito ao tempo que estou envolvida com o teatro. Eu já havia jogado alguns jogos conhecidos utilizando recursos de iluminação como ligar e desligar a luz ou utilizar pouca luz com o objetivo de aguçar alguns sentidos e perceber o outro no espaço cênico. Essa é a parte que já havia experimentado. Agora com o foco do jogo sendo a iluminação, onde a luz guia o olhar do expectador, eu nunca havia feito antes. Eu compreendo o objetivo dos jogos e da pesquisa de usar de um recurso mecânico (iluminação) com o trabalho corporal do ator e da presença cênica e como isso é viabilizado por quem está assistindo o colega que está jogando. Quando se está no jogo, eu particularmente sinto realmente que estou em cena, e que cada parte do meu corpo que é tocada pela luz deve ser evidenciada por mim

fisicamente de alguma forma para que haja essa percepção do todo que não está sendo iluminado. Acho o jogo mais divertido de ser assistido do que de ser feito, falando pelo lado pessoal, acredito que consigo absorver mais. Não que não seja válido fazê-lo, mas experimentá-lo como expectador me é mais proveitoso.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Pessoalmente falando, os jogos teatrais ajudam muito em minha auto-confiança. Por mais que eu conheça a maioria dos jogos já propostos durante as aulas, entendo que alguns deles são necessários talvez por toda a vida artística do ator se se busca esse aperfeiçoamento. Alguns jogos as vezes são massantes por serem muito repetidos em aula, sinceramente me causando certa dispersão, o que também é bom, pois dessa forma aprendo a não me cristalizar e tentar sempre estar presente nas aulas, evitando virtuosismo ou qualquer coisa do tipo. É de notável melhoria o meu foco, estado de prontidão, pensamento rápido para que o jogo aconteça. Até porque o espetáculo cênico é também um jogo, onde; fazendo uma correlação com os jogos experimentados em sala: “não se pode deixar a bola cair”. Do lado pessoal, acredito que algumas qualidades como paciência, percepção do outro, jogar em conjunto, trabalho coletivo e respeito, são como um exercício diário, e os jogos teatrais propiciam um grande desenvolvimento dessas áreas humanas, que são tão importantes no trabalho coletivo, ainda mais quando falamos de teatro, que é essa comunhão entre atores, artistas e o público.

Anexo K

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Todos os jogos passados contribuem para o desenvolvimento do ator em algum aspecto, como na concentração, no foco, na consciência corporal, entre outros. A improvisação também contribui imensamente para o crescimento da criatividade, visto que a sala vem mostrando melhorias à cada aula.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: A iluminação não é apenas um complemento para a cena, esta tem grande importância para a focalização de um ponto da cena, tem a capacidade de provocar um efeito maior emocionalmente no expectador, o que esperamos é a sincronia da iluminação com o(a) ator/atriz, e quando isso acontece a cena ganha mais vida, capturando a atenção do público e até mesmo de quem está em cena, ajudando na concentração e no foco.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Com o passar das aulas, sinto que houve um avanço na turma como um todo, mas também vejo isso em mim, hoje eu consigo me concentrar e focar com mais facilidade. Está sendo perceptível que Jogos Teatrais proporciona uma consciência corporal, já que o corpo do ator é seu instrumento, e em uma aula que sempre “brincamos” com nosso instrumento, a evolução é nada menos que um presente, que conquistamos em grupo ou individualmente, seguindo o crescimento de cada um. Então resumindo, minha

experiência com Jogos Teatrais está sendo promissora, a cada aula descobrimos um pouco mais sobre nós mesmos.

Anexo L

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos teatrais desenvolvem escuta ativa, criatividade, coordenação motora, e muita concentração. Minha turma discutiu bastante sobre esses temas, não ouvir parceiros de cena e falta de concentração, observável no excesso de comentários durante alguns jogos, mas acima de tudo as aulas de jogos teatrais levantaram discussões de que forma trabalhar em coletivo, de se entender como um.

Todas essas características que estamos desenvolvendo são importantes para o ator e esse entendimento e construção de trabalhar em grupo é fundamental não só para atores mas para como cidadão.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Com a inserção da iluminação nos jogos a turma conseguiu sair de cenas de senso comum e de discussões entre fazer comédia ou tragédia, os jogos alcançaram novas estéticas, novos temas, cenas interpretadas em novos mundos e tempos. Os alunos foram para ambientes misteriosos e de terror, acredito que isso tenha acontecido pela luz estar mais fragmentada e o espaço da cena estar mais sombrio, literalmente sombrio, as lanternas e velas formavam muitas sombras, às vezes montando duas cenas, uma com corpos físicos e outra com sombras.

A iluminação também delimitou os espaços cênicos, o jogador podia entrar em cena quando entrasse na área iluminada, a luz podia ser direcionada para detalhes da cena, focavam o que o explorador ou o guia (nomes que usamos para algumas funções de alguns jogadores) achava mais interessante mostrar.

O que acho mais incrível até o momento é poder pensar em iluminação nas aulas de jogos teatrais e não só futuramente nas aulas de iluminação, os conceitos estéticos e de mudança de tempo/espaço que a luz pode proporcionar ainda são confusos e não sei bem como realizá-los tecnicamente, mas os exercícios que fizemos até o momento me ajudaram a ampliar a minha visão de iluminação como por exemplo: Nem sempre precisamos de refletores, a luz pode se dar de outras fontes (lanternas, velas, isqueiros, mangueiras de led), nem sempre precisamos iluminar o ator diretamente e a luz também pode representar o próprio objeto cênico.

Faça um relato de como está sendo sua experiência com jogos teatrais.

Resposta: Como respondi nas duas primeiras questões tenho desenvolvido (junto com a turma) bastante concentração, meu corpo e mente estão mais dispostos e alertas, e trabalhar em grupo também tem sido um grande aprendizado, aprender a liderar e ser liderado, entendendo esse corpo político que cede e comanda ao mesmo tempo.

Ainda sinto as vezes certa competitividade dos alunos, não só em jogos de competição mas em jogos que se trabalha em conjunto, uma tentativa de chamar a atenção (me incluo nessa), mas isso vem mudando com o tempo e essa competitividade vem sendo filtrada e se transformando em concentração e disposição para jogar, não com intuito de ganhar ou perder, acertar ou errar e sim de jogar e jogar bem, nessas últimas semanas já me sinto muito mais livre pra experimentar sem pressões avaliativas, estou me divertindo cada vez mais.

Tenho gostado muito dos jogos que estão utilizando iluminação, tenho certeza que que é algo muito especial e que nem todas as turmas puderam experimentar, poder pensar nas cenas de improvisação com esse novo elemento que para mim não era familiar me deixa muito instigado e sempre com vontade de fazer mais, de fazer diferente.

Anexo M

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos teatrais, a meu ver, auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator ao possibilitá-lo maior capacidade de concentração em suas ações, nas ações dos outros e na percepção do espaço; a interação do ator com o meio, e a capacidade de trabalhar e desenvolver seu trabalho em grupo, reconhecendo e dividindo o espaço com o próximo.

Os jogos permitem ao ator diversas possibilidades de experimentações nas elaborações de cenas e no método que ele constrói para si ao desempenhar o jogo proposto. Auxilia também na preparação do corpo do ator ao colocá-lo em estado de prontidão e descobrir ali diferentes jogos que podem ser postos em cenas.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: A iluminação teatral nos jogos auxilia o ator no desenvolvimento de sua criatividade e experimentação, já que, tendo-a, o ator se vê na necessidade de fazer dela instrumento de cena e de interação, seja como iluminação em seu sentido estrito, seja como objeto de cena.

A iluminação, como cria o efeito de foco no trabalho dos jogos, aumenta também a concentração do ator naquilo que está acontecendo, dispersando assim os ruídos e acontecimentos no espaço alheio ao espaço dos jogos e aumentando a sua percepção naquilo que ele e seus companheiros está desempenhando.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Minha experiência com os jogos teatrais têm me possibilitado inúmeras reflexões e desenvolvimento do meu estado de concentração, de consciência corporal e aumentado o meu desenvolvimento e percepção no ato de trabalhar em grupo. Tenho explorado possibilidades de criação e novas visões, ao ver a necessidade de “dar mais de mim” no trabalho e sair da zona de conforto para que eu possa desempenhar melhor minhas ações/funções como atriz em formação.

No início do período me sentia muito distante do estado de prontidão e de concentração total no jogo, e o mesmo percebia em todo o grupo, mas com o passar das aulas, venho percebendo que eu e a turma estamos nos desenvolvendo melhor, coisa que vem acontecendo graças à compreensão dos objetivos.

Anexo N

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos proporcionam uma vivência de improviso que pode ser levada tanto para uma cena já pronta quanto para a criação de novas cenas que possam compor uma peça; auxilia na concentração para a aula e posteriormente para a encenação de um espetáculo; a discussão acerca dos exercícios proporciona uma reflexão de assuntos importantes no meio artístico como estilos de teatro ou o que é o jogo teatral.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: A introdução da iluminação nas cenas traz uma vivência muito válida para os atores pois proporciona um maior conhecimento de uma área as vezes pouco explorada por atores e mais explorada por iluminadores, que se fundem nessas experiências. Os jogos com luz servem como motim criativo para cenas alternativas que fogem do comum. Criam um repertório teatral válido à medida que relaciona luz, corpo e improviso.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: A experiência está sendo muito interessante pois nunca havia feito exercícios como esses. Explorar os recursos de luz e teatro desenvolveram meu olhar sobre este elemento que eu não teria preocupação em pensar se não fossem pelos exercícios.

Anexo O

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Para mim, os jogos teatrais são essenciais para o desenvolvimento do ator, pois trabalham foco, percepção, atitude, persistência. Além disso, por meio dos jogos em grupo aprendemos a ceder espaço ao outro e encontrar o nosso, trabalhamos a escuta e o dinamismo.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Penso eu que o trabalho de jogos com a iluminação é um projeto trabalhoso, que exige cuidado e foco acima de tudo, o que auxilia, e muito, na interação não só do ator, mas de todos os envolvidos. É algo muito preciso trabalhar com jogo de luz e sombras, pois uma cena que pareceria monótona, com esse trabalho de iluminação ganha outros aspectos e diversas possibilidades de ser reproduzida.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Como atriz, me vejo cada vez mais atenta e concentrada devido às aulas de Jogos. Percebo que é nesse momento em que a turma se une mais, interage mais. A minha experiência com Jogos Teatrais está sendo maravilhosa. Porém, só acho que às vezes falta generosidade na turma. Penso eu que o exercício de ceder deve ser cada vez mais trabalhado entre nós.

Anexo P

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Ao meu ver, os jogos teatrais auxiliam o trabalho do ator/atriz, sendo o caminho ou a porta para o palco. Da mesma forma que as brincadeiras, tanto para os humanos quanto para os animais, são um instinto básico para se simular e aprender a lidar com determinadas situações da vida, os jogos teatrais são espaços de desafios e de criatividade, que estimulam os participantes à desenvolver e criar habilidades que são necessários no palco.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: A utilização de jogos com iluminação não só facilitam a interagir e perceber a iluminação teatral, como aproximam o ator/atriz à energia e ao foco que são propriedades do palco.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Tive boas experiências nas aulas de jogos teatrais. Criei uma maior percepção e sensibilidade do que se passa ao meu redor e das pessoas que estão na sala. Ao mesmo tempo que é positivo, trabalho também com coisas que me são difíceis e dolorosas, como a minha exteriorização, timidez, incapacidades e vergonhas, que é um processo maçante mas necessário.

Anexo Q

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Os jogos teatrais têm uma extrema importância na vida de todo ator, pois em todo processo de criação teatral os atores sempre estão jogando com algo, seja a plateia, a luz, os objetos de cena, ou outros atores, e com a prática dos jogos teatrais é possível desenvolver diversas características que melhoram essa relações que estão presentes em cena tornando-a mais rica e interessante, como por exemplo a imersão no jogo dando sinceridade, o foco, a concentração, o raciocínio rápido, a prontidão, a capacidade de improvisação, e da disponibilidade de receber as propostas de outros.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: A iluminação teatral, principalmente os equipamentos que surgiram com o advento da energia elétrica, trazem para o teatro infinitas possibilidades de composição cênica, porém muitas vezes ela é inserida apenas no final do processo de criação, limitando o contato do ator com a mesma, limitando assim as possibilidades de jogo que ela propõe, com o uso de jogos teatrais que propõem uma utilização mais presente da luz desde o começo da composição, o ator passa a ter uma melhor percepção da luz e da riqueza que ela pode trazer para uma cena e acaba interagindo mais ativamente com ela.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Para mim, os jogos teatrais vêm me ajudando muito a desenvolver certas características em cena que antes não recebiam tanta atenção de minha parte, como por exemplo trabalhar objetos fictícios, algo que requer uma concentração plena e uma imersão no jogo muito apurada, também estou trabalhando melhor a ideia de apenas se preocupar em fazer a cena e se deixar envolver por ela, sem se preocupar com uma necessidade de comicidade, sem contar o próprio jogo em si com os outros integrantes de cena, venho sempre buscando cada vez mais estabelecer uma relação de troca, sabendo o momento de comprar a ideia do outro para contribuir com a cena, sempre evitando a vontade instintiva de querer fazer sua ideia prevalecer sobre os demais.

Anexo R

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Em minha opinião, os jogos teatrais auxiliam no trabalho de desenvolvimento do ator como preparação deste para a atuação, desenvolvendo algumas capacidades que tendem a lhe fornecer melhorias em algumas das características fundamentais da atuação, como jogos que requerem de atenção, memória, prontidão, improvisação e coordenação para serem realizados. Além disso, os jogos fazem parte da atuação final, visto que o contato do ator e sua atuação para com o público geram um jogo de dependência dele e a resposta de quem o assiste e contracenar com outros atores também é um jogo, já que no momento da atuação, todos eles precisam estar devidamente concentrados e prontos, levando a sua atenção total para o parceiro de cena estando disposto a jogar com ele e preparado para improvisar caso haja a necessidade.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Em minha opinião, os jogos teatrais que se utilizam da iluminação auxiliam o ator a interagir e percebê-la, pois ele se torna dependente dela para uma realização eficiente dos jogos. No sentido de que a luz norteia o que deve ou não acontecer e auxilia o jogador a dar ênfase para o que quer do jogo quando este tem o controle da luz. Além disso, desenvolve a capacidade do ator de reconhecer a luz como meio de facilitação da atuação, visto que esta serve como auxílio para ele nos jogos. O ator que joga com a luz, possui uma memória corporal e visual deste jogo, assim quando ele chega ao jogo da atuação, ele já está mais bem preparado para se utilizar dela em suas cenas e percebê-la como mecanismo teatral.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Minha experiência com os jogos teatrais está sendo engrandecedora, já que por meio destes, estou conseguindo desenvolver habilidades que irão ser grandes benefícios no momento da minha atuação. Por meio dos jogos venho criando memórias corporais e visuais que me levam a conquistar melhor atenção, disposição, memória e improvisação para o momento de atuação. No mais, tenho visualizado os jogos como bases para as minhas futuras aulas como professora de teatro, com a intenção de preparar meus alunos para a melhor atuação possível. Com os jogos, também venho desenvolvendo a capacidade de assumir o teatro como um jogo, pois, segundo a minha experiência, tenho percebido que é no momento de atuação em que mais se joga, sendo com o público que me assiste e compra meu jogo de atuar, devolvendo-o com sua resposta segundo o que ele sente e percebe da atuação, ou sendo com os atores com quem contracenno que jogam comigo na atuação, desenvolvendo o espetáculo com o nível de concentração, disposição, prontidão e entrega com que se desenvolvem os jogos teatrais. Assim, os jogos vem sendo para mim, uma preparação fundamental e única na minha formação profissional de atriz e professora de teatro.

Anexo S

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais auxiliam o trabalho de desenvolvimento do ator?

Resposta: Auxiliam na forma de imaginar objetos que não estão fisicamente em cena, em acreditar que tal objeto esteja ali e passar essa verdade para a platéia, para que eles também possam imaginar junto com os atores. Em como podemos usar e abusar da nossa imaginação, com os jogos aprendemos funções fundamentais para trabalhar e desenvolver melhor alguns aspectos, por exemplo, o olhar, que é uma das funções principais para conhecer e ter contato com seu parceiro(a). Um desenvolvimento importante que também é trabalhado bastante, é a concentração e o foco, prepara o ator a estar sempre em posição de prontidão, atento e preparado para tudo o que estiver acontecendo ao seu redor.

Em sua opinião, de que forma os jogos teatrais que utilizam a iluminação teatral auxiliam ou não o ator a interagir e perceber a iluminação teatral?

Resposta: Com a iluminação, pode focar apenas em alguns movimentos que estejam sendo apresentados, ou seja, apenas uma pessoa tem o poder do que vai ser mostrado ou não, do que o público vai poder ver e a hora que começa e termina. Ela serve mais para o público apreciar e ver algo que não estão acostumados a verem, poder viajar nos pensamentos, ver várias tonalidades diferentes, e ver o poder artístico do que uma luz independente do qual seja seu tamanho, pode ter em uma apresentação. Trabalhar com a iluminação diferente da padrão que eu estava acostumada, me fez enxergar algo além do que se é mostrado, como é projetada a sombra conforme vai tendo os movimentos mínimos de quem está atuando. Me fez pensar no quanto tem material que mesmo sendo simples, pode ser trabalhado de outras mil formas, ela dá o brilho físico que minha imaginação não pode mostrar sempre.

Faça um relato de como está sendo a sua experiência com os jogos teatrais.

Resposta: Com os jogos eu percebi ainda mais o quanto sou ansiosa, e como está sendo difícil controlá-la, no início das aulas eu ficava muito ofegante por achar que estaria ali apenas para brincar e tirar o estresse da semana. Conforme eu iria apresentando as cenas, percebia que essa ansiedade me atrapalhava muito a não ter foco sobre o que eu estava exercendo, fui tentando me acalmar aula após aula para eu melhorar isso em mim. Os jogos me ensinam a lidar comigo mesma e aprender a lidar com o resto da turma, a roda de conversa que temos no final da aula é quando tenho liberdade para falar como eu me senti em relação a tal exercício proposto e de ouvir como os meus colegas se sentiram também. Ter essa experiência está fazendo com que eu olhe mais minhas atitudes e onde e como posso melhorar ou aprimorar tais comportamentos. Aprender com os jogos está sendo muito mais divertido, mas não fugindo do contexto de seriedade, essa auto percepção de si mesmo e saber que está evoluindo para melhor é muito bom de sentir. Conseguir controlar minha ansiedade vai me ajudar muito em relação a carreira que pretendo e quero seguir, e sei que os jogos estão me ajudando muito nisso, mas sei que é um processo longo e delicado.