



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO**

**Brenno Jadvas Soares Ferreira**

**FLUXO ESPONTANEO E CAPACIDADE DE JOGO:  
ESTUDOS ATORAIS A PARTIR DE PRINCÍPIOS DO  
TEATRO-ESPORTE E DO MATCH DE IMPROVISACÃO**

Uberlândia

2015

**BRENNO JADVAS SOARES FERREIRA**

**FLUXO ESPONTANEO E CAPACIDADE DE JOGO:  
ESTUDOS ATORAIS A PARTIR DE PRINCÍPIOS DO  
TEATRO-ESPORTE E DO MATCH DE IMPROVISACÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes – INSTITUTO DE ARTES – IARTE da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Teatro. Linha de pesquisa: Práticas e Processos em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Narciso Telles

Uberlândia

2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

---

- F383f  
2015
- Ferreira, Brenno Jadvas Soares, 1983-  
Fluxo espontâneo e capacidade de jogo: estudos atoriais a partir de princípios do teatro-esporte e do match de improvisação / Brenno Jadvas Soares Ferreira. - 2015.  
110 f. : il.
- Orientador: Narciso Telles.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Artes.  
Inclui bibliografia.
1. Teatro - Teses. 2. Improvisação (Representação teatral) - Teses. 3. Melodrama - Teses. 4. Pedagogia - Teses. I. Telles, Narciso, 1970-. II. Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Artes. III. Título.

CDU: 792

---



**UFU** Universidade  
Federal de  
Uberlândia

**PPG ARTES**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO**

**Fluxo Espontâneo e Capacidade de Jogo: Estudos Atorais a partir de Princípios  
do Teatro-Esporte e do Match de Improvisação.**

Dissertação defendida em 24 de agosto de 2015.

---

Prof. Dr. Narciso Larangeira Telles da Silva  
Presidente da banca

---

Prof. Dr. Paulo Ricardo Merísio  
Membro externo - UNIRIO

---

Prof. Dr. Mara Lúcia Leal – UFU  
Membro interno (PPG Artes - UFU)

*Às minhas famílias sanguínea e de vida.*

## AGRADECIMENTOS

Minha mãe, meu pai e meu irmão – *Dilma Ferreira, Tim Soares e Alex Max*.

Meus ‘cumpades’ *Jhon e Carol*, que me incentivaram a tentar a seleção de Mestrado, apesar da longa estrada entre Tocantins e Minas, a qual já estiveram comigo.

Minha ‘Família Sevilha’, *Regiane Lopes, Carol Capuzzo, Reuvia Ribeiro, Rodrigo Fortes, Marlise Berwing e Eloisa Rosa*, quem sempre ‘cuidaram’ de mim e me deram força antes e durante essa jornada.

Aos servidores do IFTO, em especial a *Paulo Paz, Jaqueline Soares e Lúgia*.

*Mariana Muniz*, por me apresentar esse universo fantástico de minha pesquisa e ser minha referência matriz no Match de Improvisação.

*Luana Proença*, por abrir sua casa e amizades para elaboração de meu projeto, junto com *Edinho Duavy* e a *Cia de Comédia Sete Belos* e por ser uma das fontes principais dessa pesquisa.

Meus ‘colegas-irmãos’ de jornada *Rafael Lorrán, Rafael Soul, Raphael Brito, Marli Magalhães e Stephanie Paranhos*.

Minha parceira, irmã e ‘psicóloga de mestrado’ *Eliene Oliveira*.

Meu amigo-oráculo *Rodrigo Freitas*.

Meus ex-companheiros de república *Waquilla Correa, Ibrahim Estôpa e Fernando Nikolai*.

Os integrantes e ex-integrantes do GPTEM: *Mário Cortês, Kairo Morlin, Camila Ruth, Tamara dos Anjos, Matheus Ávila, Juliana Marques, Isabela de Abreu, Carlos Franco, Thaísea Mazza, Carlin Franco e Uriel Pazini*.

Meu orientador *Narciso Telles* e os professores do PPGArtes, *Mário Piragibe, Mara Leal, Vilma Campos, Fernando Aleixo, Joice Aglae e Paulo Merísio*, que tanto contribuíram acadêmica e humanamente nessa jornada

À família ‘Xapetuba’: *Luiz Humberto Arantes, Juliana Margarete, Camila Delfino, Guilherme Almeida, Tiago Pimentel, Pollyana Medeiros e Frederico Mendonça*.

Meu ‘namorado’ *Pedro Fidélis*, por me suportar diariamente nas ansiedades dessa jornada.

Meus amigos e parceiros de vida que mesmo à distância, sempre estiveram presentes: *Nana Delagatti, Andrea Buenes, Vitor Flausino, Eryka Roberts, Raquel Dutra, Cláudia Lara, Cláudia Costa (Titia), Luciano Oliveira, Rafael Carvalho, Naiara Dias, Dani Wilkins, Diego Sant’Ana, Norma Brügger, Cimar Imaculada e Paulo Mota*.

À *Pablo Marquinho*, a quem precisaria escrever outra dissertação apenas para agradecer o apoio como amigo, irmão, pai, marido, compadre, me acompanhando desde a coleta de materiais para meu pré-projeto, me incentivando durante o Mestrado e cuidando de meus interesses durante meu afastamento do IFTO. Dedico a você esse trabalho.

À *Deus, aos Deuses e todas as boas vibrações que me foram enviadas por todos e pela vida!*

*“A vida é uma peça de teatro que não permite ensaios.”*

**(Charles Chaplin)**

## **RESUMO**

Esta pesquisa almeja investigar a relevância do trabalho da improvisação com o TEATRO-ESPORTE e o MATCH DE IMPROVISACÃO no ‘treinamento cênico’ e na preparação do ator, analisando seus elementos componentes e a dinâmica de execução e desenvolvimento que vem se consolidando no Canadá, Argentina e países da Europa como prática artística e ainda pouco explorada como instrumento pedagógico-teatral. No Brasil existem grupos que trabalham com essas práticas, mas na literatura encontram-se poucas pesquisas acadêmicas sobre o Teatro-Esporte e o Match. Além disso, não foram até o momento feitas traduções para o português das obras de Keith Johnstone. Como estruturas de base de estudo acerca da importância da Improvisação no treinamento do ator, são pesquisados os princípios do “Teatro-Esporte” de Keith Johnstone e do “Match de Improvisação” de Gravel e Leduc, assim como uma vivência com jogos calcados no Melodrama, como potencializadores da CAPACIDADE DE JOGO e FLUXO ESPONTÂNEO nas criações atoriais.

Palavras-chave: Teatro-Esporte. Match de Improvisação. Melodrama. Capacidade de Jogo. Fluxo Espontâneo.



### *Abstract*

This research aims to investigate the relevance of improvisation work to THEATRESPORTS and the MATCH OF IMPROVISATION in 'scenic training' and in the actor's preparation, analyzing their components, execution dynamics and development that has been consolidating in Canada, Argentina and European countries as an artistic practice and not so much explored as a pedagogical-theatrical instrument. In Brazil, there are groups working with these practices, but in literature there are few academic researches on Theatresports and Match. Moreover, it has not so far made for Portuguese translations of Keith Johnstone's works. As base study structures about the importance of improvisation in actor training, the principles researched are Keith Johnstone's "Theatresports" and Gravel's and Leduc's "Match of Improvisation" as well as an experience based on Melodrama games as enhancers of GAME CAPABILITY and SPONTANEOUS FLOW of actors' creations.

Keywords: Theatresports. Match of Improvisation. Melodrama. Game Capability, Spontaneous Flow.

## SUMÁRIO

<b>PRELEÇÃO</b>	<b>11</b>
-----------------	-----------

### **CAPÍTULO 1**

#### **OS PRINCÍPIOS TÉCNICOS E CONCEITUAIS DO TEATRO-ESPORTE E DO MATCH DE IMPROVISACÃO**

<b>1.1. Breve Histórico</b>	<b>18</b>
<b>1.2. A Pesquisa no Brasil</b>	<b>19</b>
<b>1.3. Técnicas e Preparação</b>	<b>29</b>
<i>1.3.1) Estilos no Match de Improvisação</i>	<i>30</i>
<i>1.3.2) Espontaneidade</i>	<i>34</i>
<i>1.3.3) Escuta</i>	<i>36</i>
<i>1.3.4) Motores</i>	<i>38</i>
<i>1.3.5) Aceitação X Negação (Bloqueio)</i>	<i>40</i>
<i>1.3.6) Status</i>	<i>41</i>
<i>1.3.7) Habilidade Narrativa</i>	<i>43</i>
<i>1.3.8) Construção e Quebra de Rotina</i>	<i>44</i>

### **CAPÍTULO 2**

#### **O FLUXO ESPONTÂNEO E CAPACIDADE DE JOGO: CONEXÕES E POTÊNCIAS PARA O TEATRO-ESPORTE E O MATCH DE IMPROVISACÃO-49**

<b>2.1. A Imaginação na Criação de uma Prática Atorial de Improvisação</b>	<b>58</b>
--	-----------

2.2. Experiências e o Laboratório com o Melodrama -----	61
2.3. Improvisando no IFTO-----	65
2.4. Formação do Grupo de Pesquisa em Teatro-Esporte e Match de Improvisação (GPTEM)-----	72
2.4.1) Metodologia Aplicada -----	76
 APITO FINAL -----	 96
 FONTES -----	 98
 REFERÊNCIAS -----	 99
 RESERVAS	
1. Penalidades e sinais feitos pelo árbitro nas cobranças de faltas do Match de Improvisação-----	103
2. Plano de Aula da Disciplina de Teatro-Esporte em Estágio em Docência-	108



## PRELEÇÃO

Foi ainda no período de minha graduação em Licenciatura em Artes Cênicas na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), no ano de 2003, que tive meu primeiro contato com o **Match de Improvisação**<sup>1</sup> na *Oficina Intensiva de Técnicas de Improvisação e Match de Improvisação*, ministrada por Mariana de Lima e Muniz, na época em visita ao Brasil e ainda Doutoranda sobre o tema em Madri - Espanha. Daí surgiu meu fascínio pelo tema, no qual pretendo propor um diálogo de suas potencialidades (Teatro-Esporte e Match de Improvisação) para o desenvolvimento de um *fluxo espontâneo* e a *capacidade de jogo* no trabalho atorial.

Tive ainda a oportunidade de cursar mais duas oficinas de Improvisação com Mariana Muniz nos anos 2004 e 2005<sup>2</sup>. Neste último ano conclui meu TCC de Direção Teatral<sup>3</sup>, dirigindo “O Médico à Força” de Molière, que foi apresentado em abril de 2005 com uma proposta itinerante e participativa do público e atores pelas instalações históricas da Escola de Minas de Ouro Preto, onde tanto na apresentação quanto no processo de criação da cena e das personagens a base do treinamento foram os jogos absorvidos nas oficinas de Mariana, culminando em um final interativo para a peça, onde o público propunha um encerramento diferente, executado na hora pelos atores.

Eu desconhecia o **Teatro-Esporte**, criado por Keith Jhonstone antes de chegar ao Rio de Janeiro, para onde me mudei após terminar minhas graduações. Até então só tinha os conhecimentos práticos e materiais teóricos disponibilizados por Mariana Muniz nas oficinas de Match de Improvisação, em Ouro Preto. No Rio conheci de perto grupos que trabalhavam com **Teatro-Esporte** e suas variações, como o “ZE” (Zenas Emprovisadas), o “Teatro do Nada” e a “Cia de Teatro Contemporâneo”. Nesta última fui selecionado para

---

<sup>1</sup> Formato de competição de improvisação criado na década de 1970 no Canadá a partir da estrutura do Teatro-Esporte. Mais adiante abordarei suas especificidades nesta dissertação.

<sup>2</sup> Improvisação; Improvisação e Dramaturgia (em parceria com Carla Guimarães – também doutoranda em Madri, na época).

<sup>3</sup> Mesmo sendo aluno da Licenciatura, consegui cursar paralelamente as disciplinas e apresentar meu TCC no curso de Bacharelado em Artes Cênicas – Habilitação em Direção Teatral.

participar de uma oficina de **Match de Improvisação** ministrada por Ricardo Behrens, diretor da LPI (Liga Profesional de Improvisación) na Argentina.

A partir daí minha prática como docente, até então focada nos jogos de Viola Spolin e no método de Stanislavski, tomou um novo rumo. Não abandonando minhas referências primeiras citadas, mas direcionando para uma prática mais dinâmica e exploradora da agilidade na criação improvisacional. No Rio não obtive êxito em conseguir emprego como professor, o que me levou para o Espírito Santo, após o convite de uma ex-colega de graduação, para trabalhar como oficineiro de Teatro no *ProJovem Adolescente*<sup>4</sup>, em Cariacica-ES, no ano de 2008. Foi uma experiência frustrante. Trabalhava com adolescentes carentes que tinham entre 15 e 17 anos em 4 (quatro) CRAS<sup>5</sup> diferentes em Cariacica.

O que reflito hoje é que um dos fatores que engessavam meu trabalho com os alunos do *ProJovem* era minha rigidez nas aulas. A espontaneidade era perdida nos momentos onde eu buscava a perfeição na execução dos jogos a partir de suas regras estabelecidas. Como observo em vários cursos e oficinas de Teatro, nas primeiras aulas há um grande número de alunos dispostos e interessados na prática espontânea e ludicidade que o Teatro oferece. Mas no decorrer do curso muitos perdem o interesse e o abandonam por não se identificarem com a linguagem ou principalmente pela falta de estímulos oferecidos pelo curso. Vejo como estímulos não só a ludicidade criativa e a liberdade de expressão física e verbal, mas esses elementos associados à sua importância na projeção de materiais cênicos que possam ser compartilhados para além da sala de aula.

Encerrado meu contrato no Projovem fui convidado a participar de uma seleção para professor de Teatro em uma escola de tempo integral de ensino fundamental em Palmas – TO. Eram 1.400 alunos entre o 1º e 9º ano do ensino fundamental. Com 26 aulas semanais, sendo uma aula por turma, eu trabalhava com cerca de 800 alunos. Nas turmas de 6º ao 9º ano, além de conteúdos de interpretação e dramaturgia a preparação nas aulas práticas era feita com jogos extraídos das oficinas de Match de Improvisação que fiz, e de

---

<sup>4</sup> Projeto do Governo Federal que disponibilizava, na época, bolsas de 100 reais para adolescentes em ‘situação de risco social’ que tinham que frequentar oficinas de Teatro, Grafite e Esportes, além de encontros com psicólogo e assistente social.

<sup>5</sup> Centro de Referência à Assistência Social

vídeos do ‘youtube’ dos Improshows<sup>6</sup> ZÉ (Zenas Emprovizadas) do Rio de Janeiro e da Cia de Comédia Os Barbixas de São Paulo, os quais tive oportunidade de assistir pessoalmente no Teatro João Caetano – RJ e na inauguração do teatro do SESC Palmas – TO, respectivamente.

A experiência que mais me marcou nessa escola não foi nenhuma apresentação para público ou uma aula preparada com grande entusiasmo. Nesse dia, a sala de teatro, uma sala de azulejos improvisada de um anexo da cozinha, estava sendo ocupada por costureiras para confecção dos figurinos do desfile de 7 de setembro. Tive que me deslocar com minha turma de 8º ano (turma 081) para a sala de Artes Marciais, uma sala ampla com um tatame no centro. Iniciamos a aula com alongamento em roda, como de costume, e iniciamos os jogos de improvisação. Nessa aula pude ver concretizado tudo o que vinha trabalhando ao longo do ano em apenas um jogo de improvisação, o jogo do ‘Troca’<sup>7</sup>. Com uma sala quadrada, diferente da retangular de teatro, que estávamos habituados, os alunos se dispuseram em um formato de arena, onde a cena acontecia no centro do tatame. O tema sugerido pela turma para o jogo era ‘Museu’. Inicialmente até imaginei que seria um tema em que alunos de 8º ano não teriam muitas referências para explorar. Mas mesmo assim lancei o desafio e me surpreendi não só pela gama de possibilidades demonstradas pelo grupo, mas também pela clareza das ações, a perfeita utilização da área cênica com a valorização do formato arena, além da construção da dramaturgia e desenvolvimento da cena.

Neste dia, ao sair emocionado da aula e ao ser interpelado por uma aluna do porquê de minhas lágrimas, reativei em mim a crença de que eu poderia estar no caminho certo. Os jogos de treinamento, apresentações de IMPRO e partidas de Teatro-Esporte e Match de Improvisação também podem ser ‘parte de’ ou processo não só para preparação de atores, mas também na iniciação teatral, ampliando as possibilidades de jogo, a criatividade, exploração de ações e espaço, dramaturgia na improvisação, dentre outras capacidades do ator em cena que serão expostas adiante neste trabalho.

---

<sup>6</sup> Espetáculo composto por jogos de improvisação, que geralmente possuem um ‘MC’ (mestre de cerimônia), quem dita os jogos e orienta a plateia sobre a dinâmica do espetáculo, muitas vezes solicitando sua participação, principalmente na escolha de temas para a improvisação. A diferença principal com o Teatro-Esporte é a ausência do elemento de competição entre equipes.

<sup>7</sup> A descrição desse jogo se encontra no Capítulo II, no subitem ‘Construção e Quebra de Rotina’.

Foi uma experiência tão prazerosa que, no ano seguinte, quando fui remanejado para outra escola e em paralelo trabalhava como professor de teatro em um curso na Fundação Cultural do Municipal de Palmas, alunos desta primeira escola me acompanharam no curso da Fundação Cultural. Neste mesmo ano passei no concurso para professor efetivo no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO) – Campus Gurupi-TO. Em Gurupi enfrentei o desafio de ser o único professor com formação específica em Teatro nos recém-abertos cursos de Licenciatura em Artes Cênicas e Técnico Subsequente em Artes Dramáticas<sup>8</sup>.

Tanto para a gestão do IFTO, quanto para grande parte dos alunos das primeiras turmas não era claro que a linguagem artística a ser trabalhada seria o Teatro. Muitos possuíam a visão polivalente no ensino de Artes, principalmente na Licenciatura. Além de coordenar o curso por quase um ano, período curto devido à necessidade de meu trabalho em sala de aula, tive a oportunidade de participar do Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso, elaborando novas disciplinas e ementas na grade curricular, onde introduzi como conteúdo para a disciplina de Improvisação II o Teatro-Esporte e o Match de Improvisação. Por se tratar de uma disciplina locada no 6º período do curso, só pude ministra-la quando já cursava o Mestrado em Artes na UFU. Foi um período conturbado, pois só consegui meu afastamento para capacitação no IFTO quando já cursava o segundo semestre do Mestrado na UFU, tendo nesse primeiro momento que me deslocar semanalmente entre Gurupi-TO e Uberlândia-MG. A disciplina foi condensada em forma intensiva no final do semestre, tendo como trabalhos finais duas partidas abertas ao público, uma no formato do Teatro-Esporte e outra no formato do Match de Improvisação.

Após ver concretizado em cena os elementos e recursos trabalhados ao longo do curso, tive que me ausentar para me dedicar a uma nova jornada em busca do conhecimento e aprimoramento das técnicas de minha pesquisa. Mas tendo um sentimento de realização ao ver a empolgação da plateia de alunos de períodos anteriores ansiosos por experimentarem o Teatro-Esporte mais adiante, além é claro de ver ativos em cena alunos

---

<sup>8</sup> O curso de Licenciatura é no período noturno, com duração de três anos e meio e o Técnico no período vespertino com duração de um ano, pela possibilidade de horários muitos alunos fizeram os dois cursos simultaneamente. Devido ao curso de Licenciatura oferecer uma formação mais completa, a procura pelo curso Técnico diminuiu a ponto de termos que encerrar a oferta de vagas após a formatura de duas turmas do curso.



que inicialmente não se identificavam com a linguagem teatral e possuíam grande resistência até em pisar no espaço cênico. O prazer dessa prática associado ao elemento de competição entre equipes é o que nitidamente movia aqueles alunos.

Agora proponho como recorte temático para esta dissertação e pesquisa prática uma análise de experiência com um Grupo de Pesquisa formado por alunos da UFU, a maioria graduandos em Teatro, a partir do desenvolvimento do ‘fluxo espontâneo’ e ‘capacidade de jogo’<sup>9</sup> do ator-jogador no treinamento e participação em partidas de ‘Teatro-Esporte’ e ‘Match de Improvisação’.

Como metodologia da análise das vivências práticas junto ao grupo de pesquisa foram alimentadas discussões sobre o processo de treinamento e reflexão sobre as partidas abertas ao público, tanto de forma oral e presencial quanto em grupo de discussão fechado para os integrantes no Facebook, visando uma escrita-depoimento mais livre das percepções do processo.

Para embasamento teórico são analisadas teses e dissertações que trazem a improvisação como treinamento para o ator e/ou como metodologia para construção de um espetáculo em autores como Mariana Muniz (2004), Vera Achatkin (2010) e Luana Proença (2013), assim como o criador do Teatro-Esporte Keith Johnstone (1990) e autores que tratam do jogo e improvisação como Johan Huizinga (1996) e Viola Spolin (2001 e 2003). As referências de sites oficiais, jogos e partidas postados na internet por grupos de Improvisação não só são analisadas, mas compõe a metodologia aplicada no grupo de pesquisa com os alunos da UFU.

Esta dissertação é composta por uma análise conjunta dos elementos do Teatro-Esporte e do Match de Improvisação que potencializam o fluxo criativo e a capacidade do jogo do ator culminando em uma reflexão a partir das experiências de treinamento, oficinas, e apresentações de ambas as modalidades ao longo da escrita desse trabalho. Faço a distinção dessas modalidades para apresentações e preparação para tais, pois durante as oficinas e treinamentos vejo uníssonos seus conceitos e práticas aplicadas para o desenvolvimento das potencialidades que aqui apresento para discussão acerca dessas

---

<sup>9</sup> Conceitos que serão abordados adiante neste estudo.

práticas difundidas por vários países. No Canadá o surgimento do Match de Improvisação, criado por Robert Gravel e Yvon Leduc; na Argentina a L.P.I. (Liga Profesional de Improvisación) dirigida por Ricardo Behrens, que propaga também o Match com oficinas no Brasil, e na Europa, além dos campeonatos, o próprio surgimento do Teatro-Esporte de Keith Johnstone, com seu trabalho iniciado na Inglaterra e consolidado no Canadá.

Tanto o Match quanto o Teatro-Esporte possuem uma gama de jogos e atividades propostas por seus criadores e faço uso de parte de ambas, além de um arsenal de propostas advindas de outros processos de criação que vivenciei como ator, diretor e professor para construir minha linha metodológica na pesquisa prática dos princípios que me interessam no Teatro-Esporte e Match de Improvisação. Também incorporo nessa pesquisa uma breve experiência com o Melodrama trabalhado pelo Prof. Dr. Paulo Merísio que contribuiu nos treinamentos do Grupo de Pesquisa em Teatro-Esporte e Match de Improvisação (GPTEM), por adotar uma estrutura semelhante aos jogos de competição aqui estudados.

O método escolhido é o treinamento improvisacional. Especificamente o trabalho com a competição improvisacional, formatada inicialmente por Keith Johnstone, como Teatro-Esporte e que deu origem a outros formatos como o Match de Improvisação de Leduc e Gravel.

A pesquisa é primordialmente a partir de uma vivência prática, coordenada por mim junto a alunos graduandos da UFU. Em maio de 2014 iniciei a etapa prática de minha pesquisa – A Formação de um Grupo de Pesquisa em Teatro-Esporte e Match de Improvisação. Inicialmente pensei exclusivamente em alunos da graduação em Teatro, mas tive uma grande e boa surpresa ao me deparar com alunos de outras áreas, como Administração, História, Informática, Música e Artes Visuais interessados em participar do grupo de pesquisa. Os quais, um de cada área, compõe o grupo, juntamente com 4 alunos de Teatro. Os encontros ocorriam uma vez por semana de 14h às 17:30h no bloco do curso de Teatro da UFU.

Pode parecer estranho trabalhar teatro em nível de pesquisa prática acadêmica em um grupo, onde a maioria não cursa Teatro. Mas a vontade de participar dos jogos e da criação de cenas partidas de simples estímulos era latente em todos eles. Também poderíamos questionar a impaciência dos alunos de Teatro em se sentirem prejudicados na evolução do curso com a participação dos que não tem intimidade com o fazer cênico e até

mesmo como espectadores. Mas pelo contrário, os alunos da graduação em Teatro se fascinavam com a espontaneidade dos ‘não-atores’, observando nela uma das fontes mais ricas para a prática improvisacional, como no relato do aluno Mário Cortês, postado em nosso grupo do Facebook, que cita o colega graduando da Música:

Uma experiência que pra muitos poderia ser desastrosa foi o início de uma reflexão minha sobre a espontaneidade e criatividade do improvisador. Quando Uriel entra em cena em sua primeira improvisação ele leva com ele o mais puro que ele tem, o pensamento que vem sem julgamento e preparação, mesmo que ele tenha pensado antes, a sua timidez faz com que ele pense mais nela do que no seu ego de construir uma história e um personagem (interpretar). O desenrolar da cena se torna espontâneo quando ele entra em cena, o jogo começa a se estabelecer através da relação do pensamento do Uriel com o acontecimento da cena. (MÁRIO CORTÊS, postado em 02/07/14 às 13:16h)

Essa vivência junto aos alunos da UFU é abordada e analisada no Capítulo III desta dissertação

## **CAPÍTULO 1**

### **OS PRINCÍPIOS TÉCNICOS E CONCEITUAIS DO TEATRO-ESPORTE E DO MATCH DE IMPROVISACÃO**

#### **1.1 Breve Histórico**

Criado no final dos anos cinquenta e estruturado na década seguinte, o método de improvisação do inglês Keith Johnstone e suas publicações deram origem ao que é nomeado hoje como IMPRO, inclusive no Brasil.

Johnstone (1990) aponta os trabalhos com ‘status’, ‘espontaneidade’ e ‘habilidades narrativas’ como princípios indispensáveis no treinamento improvisacional<sup>10</sup>, tanto para o trabalho em sala de aula, quanto nos espetáculos de IMPRO e partidas de Teatro-Esporte.

Com essa proposta como fundamentação prática do improviso ele elabora uma estrutura de trabalho junto ao Grupo de Autores do Royal Court Theatre, que resulta no surgimento do Theatre Machine, que se transformará no TEATRO-ESPORTE.

Após a morte de George Devine, em 1966, diretor do Royal Court Theatre, Johnstone se torna Diretor Associado do teatro. Mesmo com sua ascensão, Johnstone se desgasta com as novas políticas do Teatro e abandona o Royal Court Theatre. Começa então a lecionar na Royal Academy of Arts, em Londres. Com a difusão de seu trabalho pelo mundo Johnstone é convidado a lecionar na Victoria University, de Vancouver, Canadá. No Canadá, Johnstone se sente livre das formalidades e censuras inglesas, que julgava estagnar seu trabalho e que foram determinantes para sua mudança. E do Theatre-Machine, totalmente reformulado, surge o TEATRO-ESPORTE.

Com base no sucesso do trabalho de Johnstone, surge também no Canadá o “Match de Improvisação”, uma modalidade específica de competição teatral partida dos princípios do TEATRO-ESPORTE. Criado em 1977 por Robert Gravel e Yvon Leduc, na cidade de

---

<sup>10</sup> Retomo estes princípios e seus conceitos no decorrer do item 3 deste capítulo.

Montreal, Canadá, o “Match de Improvisação” tem sua estrutura de jogo baseada no hóquei sobre o gelo<sup>11</sup>.

Objetivei experimentar uma prática de ensino com base na metodologia destas modalidades esportiva e teatral. Para assim poder analisar como a junção e adaptação desses elementos componentes da arte cênica e da competição esportiva com base na improvisação contribuem para o desenvolvimento e aprimoramento das potencialidades criativas e reativas do ator no processo de construção da dramaturgia da cena, seja ela ensaiada ou improvisada.

Segundo Johan Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1996, p. 33)

Partindo dessa definição de jogo podemos agregar outras características específicas ao jogo esportivo como, por exemplo, o caráter de disputa e competitividade. O qual encontramos no Teatro-Esporte, mas não necessariamente em uma apresentação teatral, mas que juntos estimulam o aluno-ator a elaborar estratégias e parcerias que desenvolvem mais apuradamente o raciocínio rápido e sua disposição corporal para a execução do fazer cênico para esta modalidade esportivo-teatral.

Observando e analisando o Teatro-Esporte na perspectiva do treinamento com jogos teatrais voltados para a educação através do teatro para alunos atores ou não atores, aqui exploro técnicas específicas do Teatro-Esporte, analisando e experimentando estas técnicas voltadas para o treinamento atoral com alunos-atores dispostos a experienciar esse processo como possibilidade de apurar suas potencialidades de criação e reação na cena.

## 1.2 A Pesquisa no Brasil

---

<sup>11</sup> Informações extraídas da tese doutoral de Vera Achatkin, 2010.

Possuímos no Brasil grupos que trabalham com a prática do Teatro-Esporte, mas até o fechamento deste trabalho encontrei poucas pesquisas acadêmicas sobre o assunto, inclusive a ausência de traduções em português das obras de Keith Johnstone (criador do Teatro-Esporte).

Como exemplo há a tese de doutorado de Vera Achatkin (2010) e a dissertação de mestrado de Luana Proença (2013) que possuem mais de 70% de suas referências bibliográficas em inglês. A inexistência no Tocantins de grupos de IMPRO aliada às poucas referências acadêmicas sobre esse assunto foi um fator agravante para o desenvolvimento de meu trabalho em 2013 ao ministrar a disciplina de Improvisação II no Curso de Licenciatura em Artes Cênicas do IFTO.

A carência dessas traduções fez com que grupos recorressem a outras fontes para sua pesquisa e prática em IMPRO. Em 2012 pude entrevistar a Cia Sete Belos de Comédia, de Brasília, que relataram construir sua prática a partir de oficinas e observação de vídeos pela internet e só depois ter acesso a materiais teóricos sobre IMPRO, e a partir daí adequaram as estruturas de partidas propostas por Johnstone às suas práticas na construção de seus espetáculos improvisacionais, com regras bem menos rígidas que as do Match, por exemplo<sup>12</sup>.

Esta pesquisa visa também colaborar com os estudos sobre o *Teatro-Esporte* e *Match de Improvisação* no Brasil, com um recorte específico da Capacidade de Jogo e o Fluxo Espontâneo desenvolvidos pelo ator-improvisador na execução dessas práticas.

Optei pela linha de pesquisa de *Prática e Processos em Artes* no PPGArtes da UFU, pois não vejo uma dissociação entre prática e teoria em processos de pesquisa cênica e trabalho atorial, como proponho neste estudo. A inserção do pesquisador em seu estudo, não só como observador e analista de processos, mas também enquanto participante destes é o que potencializa sua escrita e reflexão diante da experiência. Isso reforça a importância da atuação do pesquisador em Teatro nos espaços universitários, como aponta Carreira (2012), para dilatar a relação do fazer artístico com diferentes interlocutores.

A aproximação do teatro à universidade trouxe para o primeiro a possibilidade de aprofundar o registro das experiências de criação, e assim poder ampliar as reflexões técnicas. A prática da sistematização

---

<sup>12</sup> Mais adiante, neste capítulo, retomo com mais informações sobre essa entrevista.

representa para os criadores um instrumento que permite revisitar experiências próprias e alheias. (CARREIRA, 2012, p. 23)

Rosa Maria Bueno Fischer também traz a importância da experiência na escrita acadêmica:

Penso que a leitura e a escrita acadêmica precisariam, talvez, ter um pouco o caráter de experiência, de modo que nós, escreventes e leitores, pudéssemos nessa aventura fazer o exercício de pensar, estar simultaneamente dentro e fora de nós mesmos, de viver efetivamente experiências, no sentido de que as coisas que vivemos e produzimos nos abram ao que não somos nós mesmos, vivendo algo que é ao mesmo tempo atividade e passividade – porque nos deixamos atravessar por outras ideias, por outras sensações, por acontecimentos, disponíveis ao que tudo há de arte, de potência criativa. (FISCHER, 2005, p. 127)

A temática do jogo e da improvisação é recorrentemente abordada por diversos autores, muitas vezes como o ‘ $B + A = BA$ ’ do teatro. Ou até mesmo no campo da filosofia, como em Huizinga (1996), que nos fornece uma visão de como o jogo surge e está presente em nosso dia-a-dia e como podemos potencializar seus elementos, compondo regras, mas com o devido cuidado para não perdermos seu caráter espontâneo e gerador de prazer em quem o pratica. Ryngaert (2009, p. 41), destaca no capítulo sobre ‘Capacidade de Jogo’ o aspecto terapêutico do jogo, mas ressaltando sua importância acima do teatro e da terapia “como uma experiência sensível fundadora do desenvolvimento do indivíduo em sua relação com o mundo, no âmago do campo cultural.” E se associarmos as estruturas oferecidas pela prática esportiva a esses fundamentos do jogo que estudamos como elemento base das relações humanas e das improvisações teatrais? As regras no esporte profissional devem ser respeitadas à risca durante a partida, sem possibilidades de adaptações ou sugestões durante o jogo, como pode ocorrer no jogo teatral, conforme o desenvolvimento do jogo, visando um aproveitamento das possibilidades surgidas em sua prática em uma improvisação, por exemplo. Também não podemos excluir o imprevisto da prática esportiva, pois um jogador de futebol, por exemplo, deve obedecer às regras da partida, mas é no aqui e agora que ele vai definir os momentos e a forma de seus passes de acordo com as reações de seus companheiros de equipe e adversários.

Podemos observar desde suas origens que o Teatro e o Esporte surgiram simultaneamente na vida do homem primitivo. Desde os rituais da caça, com suas

representações e a própria preparação e atividades executadas pelos caçadores. Mais tarde com a “formalização” de ambas as atividades do homem primitivo e com a formação da sociedade na cultura Greco-romana podemos citar a LUTA e o IMPROVISO, como os representantes mais antigos do ESPORTE e do TEATRO, respectivamente. E Keith Johnstone soube aproveitar as potencialidades de ambos para formatação de seu trabalho cênico:

Às vezes, o espaço é caracterizado pela presença de um ringue de Luta-Livre, modalidade esportiva que marcou profundamente Keith Johnstone na criação do espetáculo, pelas reações que este esporte provoca na platéia. Também algumas companhias fazem uso de uns poucos elementos cênicos e de figurinos para caracterização das figuras. (ACHATKIN, 2010, p. 138)

Nos jogos propostos por Augusto Boal (1982), encontramos situações do dia-a-dia que trabalham os status das personagens, trazendo ao ator a possibilidade de trabalhar as várias nuances possíveis na personagem. Neles também se trabalha com recursos de narrativa, um dos estilos de improvisação utilizados no Match de Improvisação.

[...] oferecendo exercícios e jogos que ajudem o não-ator (operário, camponês, estudante, paroquiano, empregado público, todos) a desentorpecer o corpo, alienado, mecanizado, ritualizado pelas tarefas quotidianas da sociedade capitalista. (BOAL, 1982, p. 9)

Interessa-nos em Boal o desenvolvimento das improvisações, partido das instruções dadas pelos jogos, excluindo aqui o caráter social do trabalho. Pois o Teatro-Esporte caracteriza-se como instrumento de entretenimento e diversão, não tendo como foco o trabalho de transformação social em si.

Também temos como grande referência na Improvisação e responsável pela sistematização dos Jogos Teatrais a autora e diretora teatral Viola Spolin, autora de obras como ‘Improvisação para o Teatro’ (2003), ‘O Jogo Teatral no Livro do Diretor’ (2000) e ‘O Jogo Teatral na Sala de Aula’ (2007).

Mesmo sem conhecê-la pessoalmente, Johnstone ‘desaprova’ o trabalho de Spolin, o vendo como mais seguro, por lidar apenas com jogos onde os temas das improvisações são dados pela plateia, sendo assim uma forma de entretenimento barato, apenas para



divertir o público e sem foco no desenvolvimento do trabalho do ator, comparado ao game show norte-americano de comédia improvisada *Whose Line is it Anyway*. Além de julgar o trabalho de Spolin como mais competitivo que o seu, como diz em entrevista a João Victor Clerot:

[...] ela é obcecada em obter... é como se ela estivesse tentando criar Teatro Normal, onde as cadeiras estão, onde cada coisa deve ficar. Ela se preocupa com o espaço, você pode aprender isso, isso pode ser aprendido, mas... eu venho da terra onde o teatro que eu fazia era um trabalho de vanguarda, então eu não queria recriar o teatro com a improvisação(...) então, eu não gosto com o que os Americanos fizeram com ele (o teatro de improvisação de Spolin)<sup>13</sup>. (CLEROT, 2011, p. 55)

Para exemplificar algumas comparações entre o trabalho de Spolin e outras formas de IMPRO como a de Jhonstone e técnicas improvisacionais como o “Sim, e...” temos o quadro abaixo:

#### Spolin X Johnstone & Sim, e...

Jogos de Spolin	Johnstone & Sim, e...
<b>Jogo:</b> Estendendo-se totalmente na busca da solução de um problema.	<b>Competição:</b> Ter êxito acima de tudo. Vencer. Usando as habilidades de um melhor que o outro diante o público.
<b>Foco:</b> Manter seu olho na bola. Envolvimento total. O processo de resolução de um problema e estar pronto para seguir em qualquer direção...	<b>Fazer uma oferta:</b> Iniciando uma ideia e selecionar uma direção. Julgando, analisando e emitindo opinião sobre a narrativa. Usando a experiência passada para desenvolver material.
<b>Espontaneidade:</b> A energia liberada quando se trabalha com um problema. Uma surpresa que traz risos.	<b>Comédia:</b> Uma surpresa para a plateia com piadas e resultados inesperados que vem da cabeça.
<b>Experiência Direta:</b> Trabalhando em tempo	<b>Status:</b> Manipular as relações entre as

<sup>13</sup> Entrevista concedida a João Victor Morgado Clerot, por Keith Johnstone no dia 14/07/2011 em Calgary, Alberta, Canadá.

presente, sem filtrá-la através da experiência passada.	pessoas. Usado para criar um comportamento positivo e negativo. O que leva à um caminho interessante, ainda que com relações estereotipadas.
<b>Seguindo o Seguidor:</b> Total envolvimento com o outro, sem julgamento. Fluindo em unísono.	<b>Sim, e...:</b> Aceitar e adicionar informações.
<b>A cena:</b> O que é deixado na esteira do processo. Interação Espontânea. <b>História:</b> O resultado deste processo.	<b>Narrativas:</b> A forma como é contada uma história, como começo, meio e fim. Usando informações de maneiras inteligentes e surpreendentes e formando-as em uma história coesa.
<b>Permitindo a cena surgir:</b> Jogando com o que está acontecendo e respondendo coerentemente.	<b>Dramaturgia:</b> Ofertando. Pensando em como trabalhar suas ofertas para a narrativa. <sup>14</sup>

14

Spolin Games	Johnstone & Yes, and...
<b>Play:</b> Extending one's self fully in the pursuit of solving a problem.	<b>Competition:</b> Succeeding above another. Winning. Using one's skills better than another in the eyes of the audience.
<b>Focus:</b> Keeping your eye on the ball. Total involvement. The process of solving a problem, being ready to follow wherever it leads..	<b>Making an Offer:</b> Initiating an idea and selecting a direction. Judging, analysis, opinions on narrative. Using past experience to develop material.
<b>Spontaneity:</b> The energy released when working with a problem. A surprise which brings laughter.	<b>Comedy:</b> a surprise for the audience with jokes and unexpected outcomes that come from the head.
<b>Direct Experience:</b> working in present time without filtering it through past experience.	<b>Status:</b> Manipulating the relationships between people. Used to create positive and negative behavior. A path that leads to interesting albeit stereotypical relationships.
<b>Following the Follower:</b> total involvement with each other without judgment. Flowing in unison.	<b>Yes, and...</b> accepting and adding information.
<b>The Scene:</b> what is left in the wake of process. Spontaneous interaction. <b>Story:</b> the result of this process	<b>Narrative:</b> The shape and form of a story with a beginning a middle and an end. Using information in clever and surprising ways and forming it into a cohesive story.
<b>Allowing the scene to emerge.</b> Going with what is going on and responding to it honestly.	<b>Playwriting:</b> Coming up with offers. Planning on how to work your offers into the narrative.

Fonte: <http://www.spolin.com/?p=1236>

Apesar das considerações de Johnstone e de suas diferenças, vejo em Viola Spolin (2003) que temos um suporte didático, onde observamos a complexidade e o funcionamento de seus jogos, que formam uma base para os jogos de treinamento propostos no teatro-esporte. Temos em sua PLANTA-BAIXA o trabalho com espaço, personagens e objetos imaginários. Elementos base para qualquer estrutura improvisacional e no trabalho de iniciação teatral.

Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do 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. (SPOLIN, 2003, p. 4)

Esse caráter espontâneo da improvisação é que a torna “viva e real” no momento da apresentação.

Johan Huizinga (1996, p. 16-17) traz no verbo “jogar” uma visão mais ampla e filosófica, não o colocando apenas no âmbito teatral ou esportivo. Como aspectos fundamentais do jogo ele aponta “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.” Mesmo pautando seu estudo no jogo como algo inerente às relações humanas, seja de forma racional ou não ele destaca o caráter organizacional e em certo aspecto de disputa para concretização do jogo. Pois para Huizinga (1996, p. 13) o jogo “cria ordem e *é* ordem.” Ressaltando que essa afirmação se refere a uma característica do jogo apresentada pelo autor, que em momento algum nega o caráter de espontaneidade inerente ao jogo em qualquer uma de suas vertentes, seja no jogo formal ou nas relações humanas.

Voltando aos objetos propulsores de meu estudo, tive como referências de pesquisa do “Match de Improvisação” e do “Teatro-Esporte” as teses doutorais de Mariana Muniz “*La Improvisación como Espectáculo*” pela Universidade de Alcala de Henares (2004) e de Vera Cecília Achatkin “O TEATRO-ESPORTE de Keith Johnstone: o ator, a criação e o

público” (2010). Além de textos e vídeos extraídos de sites da internet como [www.lpi.com.ar](http://www.lpi.com.ar) da “*Liga Profesional de Improvisación*” da Argentina, sob a direção de Ricardo Behrens, que vem promovendo oficinas e campeonatos de improvisação no Brasil<sup>15</sup>.

Embora a maioria não obedeça à forma e regras específicas de competição como o “Match de Improvisação”, temos o crescimento de grupos no Brasil que estão especializando-se em apresentações de espetáculos de improvisação teatral, como “Os Improváveis” de Charles Paravanti, o grupo do “Teatro do Nada” de Cláudio Amado e o “Os Barbixas”. Também já temos a realização de espetáculos de Teatro-Esporte e Match de Improvisação, como os promovidos pela Cia de Teatro Contemporâneo, no Rio de Janeiro e pela UMA em Belo Horizonte, respectivamente.

Felizmente, observo que no Brasil as escritas acadêmicas sobre o Teatro-Esporte em sua maioria passam pelas experiências práticas do autor, que relaciona suas vivências praticadas aqui mesmo em nosso país, podendo em alguns casos ter a possibilidade de participar de práticas em outros países, que proporcionam uma maior bagagem à sua escrita. Como nos casos de Mariana Muniz que é Doutora em Improvisação pela Universidade de Alcalá de Henares, Espanha, pesquisadora do Match de Improvisação e atualmente Coordenadora do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Minas Gerais e Luana Proença<sup>16</sup>, Mestre em Artes/Teatro pela UFU, que durante seu mestrado teve a oportunidade de fazer um curso intensivo no Centro de Treinamento *Second City* em Chicago-IL (EUA) em dezembro de 2011.

Em meu processo de escrita do pré-projeto para seleção no Mestrado em Artes/Teatro na UFU, estive em Brasília, onde tive acesso e gravei entrevistas com atores que trabalham com IMPRO. Dentre eles, integrantes da Cia de Comédia Sete Belos, já citada neste capítulo, que me relataram sua primeira experiência como competidores em um Campeonato de Match de Improvisação, sediada na Cia de Teatro Contemporâneo, no Rio de Janeiro. Na entrevista os atores da Sete Belos contaram do estranhamento vivido

---

<sup>15</sup> No Brasil o TEATRO-ESPORTE estreou em, São Paulo, no dia 04 de abril de 1997, no Teatro de Alceu de Amoroso Lima. O primeiro jogo de “Match de Improvisação” foi realizado no ano de 2001, na cidade de Marília/SP.

<sup>16</sup> Luana Proença defendeu sua dissertação intitulada IMPRO visa AÇÃO: Uma Proposta de Treinamento para Teatro de Improviso, no dia 25/02/2013 pela Universidade Federal de Uberlândia.

quando se depararam com as regras específicas e rígidas do Match de Improvisação adotadas no campeonato, visto que em seus espetáculos em Brasília eles jogavam com um sistema mais livre de improvisação, sem tantas penalidades e restrições durante as cenas. Em entrevista ao blog ‘Improvizando’, Ricardo Behrens fala sobre a dificuldade de aceitação das regras do Match por alguns jogadores:

Então, a competição existe, e em níveis internacionais existe muito, mas há um discurso dubio: por um lado existe a competição de “ah, eu quero ganhar de qualquer jeito”, por outro, falam para o árbitro “ei, não cobra tanta falta!” porque o principal é isso do espetáculo. E, por outro lado também, as equipes querem ganhar e levar o troféu para casa, então se o árbitro não cobra falta, o critério de justiça perde um pouco o sentido. O jogo se transforma em um vale-tudo, eu falo que se transforma em Match-Catch. O Catch<sup>17</sup> é sem regra, cada um faz o que quer: se quer bloquear o adversário, bloqueia, se quer fazer faltas técnicas, pode fazer, pois o formato permite. Mas o formato do Match se preocupa mais em fazer com que a técnica do improviso esteja presente no jogo, não permitindo fazer qualquer coisa para vencer. Eu participei em muitos torneios que os árbitros não cobravam nada, que as regras não importavam muito, inclusive que não contava com uma regra consensual entre todas as companhias, então isso se transforma em um terreno que ninguém sabe o que vai acontecer lá e assim começam a fazer qualquer coisa para ganhar. Então, é nesse sentido que eu considero complicada a coisa do árbitro não cobrar nada, para entre aspas “privilegiar o espetáculo”. O árbitro tem que administrar o espetáculo, mas também tem que ser justo com as equipes. (IMPROVISANDO, 2015).

Para Muniz (2004, p. 254), “A existência de um regulamento tão complexo é um dos elementos que diferenciam a improvisação no Match.”<sup>18</sup> No Teatro-Esporte, apesar de seu regulamento mais flexível, o cumprimento deste é levado com a mesma seriedade que no Match na realização de partidas e campeonatos. Em sua tese de doutorado Vera Achatkin cita as penalidades em uma das versões<sup>19</sup> do Teatro-Esporte:

---

<sup>17</sup> O Catch de Improvisação é uma criação da companhia Inédit Théâtre em 1999. Trata-se de um jogo teatral entre uma dupla de atores, em um cenário que lembra uma noitada de boxe. Cada dupla personifica um grupo sócio-profissional, época, grupo étnico ou uma forma de ser. As equipes entram fantasiadas de seus personagens e durante o jogo utilizam uniformes idênticos. O público dá um tema e um estilo teatral, que serão a base para a realização das “lutas” entre equipes que duram 45 minutos. A equipe vencedora é anunciada vencedora, erguendo-se os braços, tal qual uma luta de boxe. (IMPROVISANDO, 2015).

<sup>18</sup> La existencia de un reglamento tan complejo es uno de los elementos que diferencian la improvisación en el Match.

<sup>19</sup> Achatkin (2010), aponta 5 versões oficiais do espetáculo: Teatro-Esporte Regular, Partida Revisada, Partida de Desafios, Partida de Desafios dos Juizes e Partida Dinamarquesa. Sendo a

1. **Teatro-Esporte Regular.** A partida consiste em cenas livres, jogos específicos e desafios, estes últimos em número de três. O juiz alerta para o risco de falência da cena (cartão amarelo) e, se o time não conseguir reverter a situação rapidamente, é aplicado o cartão vermelho, que resulta em expulsão. Há também penalidades que valem para atores e para o público. Segurar o jogo, obscenidades, desobediência às regras ou ao juiz podem levar público ou atores a ficarem dois minutos fora do seu espaço habitual: O ator vai para a plateia e não participa da próxima rodada de seu time, e se a infração tiver sido cometida por alguém do público, esta pessoa virá para o palco. Algumas companhias, incluindo o Loose Mosse Theatre, colocam saco de papel na cabeça do infrator. Todas as cenas são julgadas por um ou mais juízes convidados. (ACHATIKIN, 2010, p. 210, grifo da autora)

Podemos considerar a improvisação como elemento fundamental no processo de construção artística, especificamente na criação cênica, como forma de experimento de ações e temas que serão desenvolvidos na cena.

A improvisação revela-se assim como a dramaturgia do momento que pode vir a ser desenvolvida e fixada em um determinado processo de criação ou mesmo como forma de treinamento e preparação do ator, alimentando-o de ferramentas e estímulos que podem se incorporar de forma orgânica à sua ‘capacidade de jogo’<sup>20</sup> que poderão também ser ‘revisitadas’ em outros processos de criação.

Em relato durante sua oficina no Rio de Janeiro em 2007, Ricardo Behrens, diretor da “*Liga Profesional de Improvisación*” da Argentina diz sobre a diferença entre o “Match de Improvisação” e o teatro tradicional com texto, que “*são prazeres diferentes, mas ambas formas de atuar emocionantes para o ator*”.

No Match de Improvisação podemos expor essa emoção como advinda de sua característica imediatista, onde ninguém, inclusive o próprio ator-jogador, sabe o tema que este terá que interpretar no jogo de cena proposta durante a partida. Tendo assim que construir em minutos uma história com princípio, meio e se possível ou necessário um

---

última a mais popular, por contar com uma participação mais efetiva da plateia na proposição de temas e eleição da equipe vencedora, visto que nas demais os juízes atuam mais ou exclusivamente nessas funções.

<sup>20</sup> Trato como ‘capacidade de jogo’ as potencialidades de criação desenvolvidas pelo ator durante sua constante formação e que se tornam parte de sua natureza orgânica em seus processos criativos.

desfecho<sup>21</sup>, antes que o juiz, que marca o tempo da improvisação em seu cronômetro, a dê por encerrada.

São estas algumas das características que nos chamam a atenção para o estudo dessa prática, que vem se mostrando um instrumento importantíssimo para o trabalho de qualquer ator, independentemente de sua linha de trabalho no teatro. Com os exercícios de treinamento do TEATRO-ESPORTE e MATCH DE IMPROVISACÃO são trabalhados elementos de precisão, velocidade de movimento e pensamento, além de trabalhar a criatividade e o estado de prontidão do ator-improvisador para a cena.

### 1.3 Técnicas e Preparação

No subtítulo ‘La actuación, ¿se enseña?’ de seu livro ‘Teatro, Teoría y Práctica: más allá de las fronteras’ Josete Féral traz uma interessante citação de David Belasco:

Creio que é possível dizer que nenhum ator jamais produziu um grande efeito por sua atuação se não fosse depois de um longo trabalho, de uma reflexão escrupulosa, de um propósito definido e de uma preparação rigorosa. É o testemunho de todos os professores – a que modestamente agrego o meu.<sup>22</sup> (BELASCO, 1921 apud FERÁL, 2004, p. 206)

E como o ator se prepara para um espetáculo improvisado? Já com essa pergunta podemos excluir das próximas falas a palavra ‘ensaio’, visto que a improvisação assume o papel principal do trabalho aqui proposto para análise. Ela não só estará presente no período preparatório do elenco (jogadores) como será a estrutura utilizada e apresentada ao público.

---

<sup>21</sup> Em improvisações curtas, como no caso do Match, as cenas podem terminar imediatamente após o Clímax (momento de maior intensidade dramática da cena), ou se possível oferecer um desfecho, amarrando as situações surgidas no enredo da cena.

<sup>22</sup> Creo que es posible decir que ningún actor jamás produjo un gran efecto por su actuación si no fue después de un largo trabajo, de una reflexión escrupulosa, de un propósito definido y de una preparación rigurosa. Es el testimonio de todos los maestros – al que modestamente agrego el mío.

Assim como na maioria dos recursos de preparação do ator para o trabalho cênico, os jogadores de Teatro-Esporte e de Match se preparam vocal e corporalmente ao início de cada treinamento. Podemos apontar como diferencial o foco dessa preparação. O ator não sabe se durante a partida ele participará de alguma disputa onde seja necessário cantar, portanto deve estar preparado vocalmente para isso. No trabalho corporal as técnicas de mímica são fundamentais, visto que na maioria das improvisações o jogador não poderá contar com objetos reais na cena. No caso do Match, o único *estilo* que permite a utilização de objeto é o *estilo: com objeto*.

### 1.3.1 Estilos no Match de Improvisação

No Match possuímos dois tipos de improvisação: Mista e Comparada. Sendo que na Comparada uma equipe por vez improvisa sobre o mesmo Título e ao fim das duas improvisações a plateia vota na que julgar melhor. Na mista, jogadores das duas equipes improvisam juntos e a plateia vota de acordo com os jogadores da equipe que contribuíram mais para o desenvolvimento da improvisação.

Muniz (2004) aponta os seguintes estilos como os adotados nas partidas de Match pela *Liga de Improvisación Madrileña*:

**Continuada<sup>23</sup>**: Sempre do Tipo Comparada, a primeira equipe que joga estabelece a situação e personagens na improvisação. Em dado momento o árbitro dá o sinal para que se troquem as equipes, cabendo à segunda equipe continuar a cena de onde a primeira equipe parou, dando um desfecho à improvisação.

---

<sup>23</sup> Dependendo da estrutura do campeonato o Estilo Continuado pode ser tratado como um terceiro Tipo e não Estilo. Sendo assim o Tipo Comparada Continuado, além dos Tipos fixos que são a Mista e Comparada. Neste caso é acrescentado um outro Estilo à tarjeta de instruções do árbitro. Ex.: Improvisação do Tipo: Comparada Continuado; Estilo: Terror (em relação a estilos marcados por estética de interpretação, como Terror, Velho Oeste, Melodrama, entre outros, trataremos ao final deste subitem)



**Musical:** Podem ser comparadas ou mistas. Os jogadores devem introduzir canções improvisadas ao longo improvisação, em sintonia com os músicos<sup>24</sup> da partida, potencializando a história improvisada.

**Verso:** Improvisações mistas ou comparadas que devem ser todas faladas em verso, independente da métrica adotada em cada país de sua realização.

**Sem Palavras e com Idioma Inventado:** Somente do tipo comparada, onde não é permitido falas, mas qualquer outro tipo de som ou idioma inventado na hora.

**Com Objeto:** Comparada ou mista, o árbitro entrega à equipe, um objeto escolhido antecipadamente, mas sem prévio conhecimento dos jogadores, o qual devem transformar no protagonista da cena, explorando o maior número de possibilidades de significação deste objeto em cena.

**Sem Fronteiras:** Também do tipo comparada ou mista, os jogadores podem sair da pista de jogo, utilizando todo o espaço físico do local da partida para improvisar, inclusive no meio da plateia.

**Com Alguém do Público:** Do tipo comparada ou mista, o árbitro seleciona pessoas da plateia e as distribui entre as equipes, que devem improvisar com essas pessoas, como se fossem parte da equipe. Estas pessoas participam inclusive do momento de preleção<sup>25</sup>.

**Pênaltis:** Realizada apenas em caso de empate das equipes, o árbitro convoca 3 membros de cada equipe, onde um a um de equipes alternadas realiza improvisações que não duram mais que 30 segundos.

**Com Título aos Dois Minutos<sup>26</sup>:** Somente do tipo mista, o árbitro lê toda tarjeta de informações da improvisação, exceto o título. Aos dois minutos de cena o árbitro paralisa a improvisação e lê o título, que deve surgir, conduzindo a cena até seu desfecho.

---

<sup>24</sup> A participação dos músicos pode se dar durante toda a partida, independente do estilo da improvisação. Ao músico não cabe somente a improvisação de melodias, mas também de ruídos e sons que possam corroborar com a cena improvisada.

<sup>25</sup> Período de 20 a 30 segundos, que o árbitro dá às equipes para se prepararem para a cena. Nesse período geralmente são escolhidos os motores que darão início à cena, como tipo, estado de ânimo ou espaço onde se passa a cena. A preleção é usada apenas para as improvisações do *tipo comparada*.

**Cruzada:** Somente do tipo mista. Assim como a continuada, o jogador da equipe adversária deve continuar a improvisação iniciada pelo jogador da primeira equipe. O diferencial é que joga somente um jogador de cada equipe e estes se alternam na cena em quantidade ilimitada, dando o árbitro os sinais para as trocas.

Dependendo da Liga ou organização da partida, podem ser criados e inseridos outros estilos, inclusive os que sugerem determinada estética ou forma de interpretação como: estilo Melodrama, estilo Terror, estilo Nelson Rodrigues<sup>27</sup>, etc.

Ryngaert, ao tratar das Instruções no Jogo não vê como beneficiário para a cena a determinação de estilos de interpretação para a improvisação expondo que:

[...] a instrução que expõe um estilo já classificado nomeando-o, (por exemplo, o estilo clownesco), não ajuda em nada os jogadores. Por outro lado, a instrução que lhe propõe ferramentas de jogo, deixando-os escolher como farão uso delas, permite *agir* de modo mais convincente. (RYNGAERT, 1998, p. 66)

Neste caso, o autor aborda o trabalho do formador teatral, onde de fato, alunos que não estão familiarizados com determinados estilos estéticos de interpretação tendem a se engessar na cena, não aproveitando as possibilidades de jogo que vierem a surgir na improvisação. Já no caso de uma partida de Match ou Teatro-Esporte, vejo como uma possibilidade a mais de exploração do jogador ao se apropriar das características provindas do estilo determinado para aquela rodada da partida. No Capítulo III deste trabalho, onde trato de minhas experiências com o Melodrama e o GPTEM relato como o estilo melodramático contribuiu em meu trabalho junto aos alunos de Improvisação I do IFTO e foi incorporado como estilo nas apresentações de Match do GPTEM.

---

<sup>26</sup> Como falado, são regras adotadas por uma liga específica, o que não impossibilita a adaptação dessas, dependendo do grupo ou campeonato realizado. Particularmente em minhas aulas, realizo improvisações com *título aos 30 segundos*, que podem ser comparadas ou mistas. Julgo melhor, pois os jogadores têm um tempo maior para inserir o título e torná-lo significativo na cena.

<sup>27</sup> No caso do estilo Nelson Rodrigues, os jogadores devem construir uma cena com personagens e enredo ambientados ao universo da obra de Nelson, com clima de suspense, reviravoltas chocantes, interpretação permeando o melodrama e situações abordadas nos textos do autor. Como exemplos possuímos vídeos da UMA Cia de Belo Horizonte disponíveis em:

<https://www.youtube.com/watch?v=bD9hXqgvq-4> (acessado em 18/05/15)

<https://www.youtube.com/watch?v=N5PX2Fvvo7w> (acessado em 18/05/15)

A própria forma de estruturação da área de atuação, a exemplo no Match de Improvisação que se baseia em uma pista de hóquei no gelo, da caracterização com uniformes de jogadores esportivos com equipes que irão disputar entre si já coloca o ator em um lugar físico e mental diferente dos habituais para apresentações cênicas.

O árbitro cobrando as faltas no 1º Campeonato de Match de Improvisação em língua espanhola (dezembro de 2003)



Fonte: <http://www.lpi.com.ar/historia.html>

Os elementos citados acima geram nos jogadores um estado de prontidão e disposição de presença cênica viva e empolgante, principalmente durante a partida, onde temos a plateia vibrando, torcendo, votando e em determinadas situações intervindo diretamente na cena, seja pela sugestão de temas para as cenas ou até mesmo entrando na área de jogo como em alguns jogos do Teatro-Esporte.

Como num jogo, o público aplaude e vaia a atuação dos jogadores e do juiz. São apresentações bem populares, no sentido de causarem muita emoção e participação na plateia durante o espetáculo e no momento em que escolhem a equipe vencedora (BEHRENS - informação verbal).<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Depoimento de Ricardo Behrens, Diretor da LPI em oficina de Match de Improvisação ministrada por ele na Cia de Teatro Contemporâneo: Rio de Janeiro – 2007

### Votação da plateia em partida de Teatro-Esporte da Cia Jogando no Quintal



Fonte: <http://www.ciadoquintal.com.br/jogandonquintal.php>

#### 1.3.2 Espontaneidade

Na improvisação livre ou com um pré-roteiro o ator tem grande liberdade para propor e arriscar preocupando-se em geral, apenas, com o efeito de suas ações e falas dentro da proposta do espetáculo. Ao passo que no Teatro-Esporte e Match, além da preocupação com a dramaturgia da cena construída no momento, o ator-jogador deve atentar-se às regras do jogo, onde nem tudo é permitido ser utilizado durante a improvisação, podendo assim gerar advertências e/ou faltas apontadas pelos árbitros da partida. Esta preocupação em si já gera um estado de prontidão no jogador, fazendo-o aprofundar em alternativas e possibilidades de ações e situações que promovam uma dramaturgia criativa na cena, sem infringir as regras regulamentadas pela competição. O grande desafio do ator/jogador então é assimilar e obedecer às regras delimitadas pelo jogo sem perder a ‘espontaneidade’, essencial para seu processo na construção da improvisação.

Vera Achatkin relata esse ‘estranhamento’ surgido pelos iniciantes no método de Johnstone:

Quando se inicia um treinamento no método de improvisação de Keith Johnstone, é comum que os atores que vêm de outras experiências no campo da improvisação manifestem inicialmente estranheza, primeiro com relação à terminologia adotada, e segundo porque acham curioso ter como ponto de partida para a criação de cenas apenas eles próprios e suas primeiras ideias. (ACHATKIN, 2010, p. 43)

A proposta de não utilização de objetos reais nas cenas improvisadas que se faz obrigatória nas partidas de Match de Improvisação também é um elemento dificultador que obriga o jogador a criar toda a caracterização e espacialidade com o próprio corpo. Nem mesmo seu uniforme do time que veste pode ser utilizado como objeto, dependendo da liga promotora da partida. Por exemplo, se na cena o jogador quer tirar a camisa, deve fazê-lo apenas com o uso de ação, sem tocar na camisa real, como se houvesse uma camisa por cima da que veste. Caso contrário lhe é imposto a falta de ‘Acessório Ilegal’<sup>29</sup> pelo árbitro da partida.

No Match de Improvisação clichês, bordões e frases prontas conhecidas popularmente ou difundidas pela mídia também não são permitidas nas improvisações. Isso também gera um estado de busca de alternativas de respostas na cena que saem do óbvio, enriquecendo assim a dramaturgia da cena. Isso não quer dizer que proposições simples sejam mal vistas no Teatro-Esporte, mas sim as já prontas. Como dito na citação anterior de Achatkin (2010), as primeiras ideias propostas para e no momento da cena são as que melhor funcionam, independentemente de sua simplicidade. Elas são propostas vivas e espontâneas, que surgem sem grande reflexão e escolhas, levando a cena para esse estado vivo, onde os demais jogadores compartilham e trocam com essas ideias.

Digo que as pessoas não criativas “se envergonham da loucura momentânea por atravessarem os verdadeiros criadores... uma ideia pode ser bastante insignificante e extremamente arriscada se olhada de forma isolada, mas pode adquirir importância a partir da ideia que a segue; talvez em conjunto com outras ideias que pareçam igualmente absurdas,

---

<sup>29</sup> Vide em anexos a lista de penalidades do Match de Improvisação e os respectivos movimentos impingidos pelo árbitro para marcação de cada uma.

pode proporcionar uma conexão muito útil”.<sup>30</sup> (JOHNSTONE, 1990, p. 71)

Segundo Proença (2013, p. 34), “A espontaneidade é atingida pela aceitação do ator à sua própria ideia e à dos demais participantes, pela escuta do que o outro faz e fala, sem o julgamento de ter sido bom ou ruim.” Assim, a autora já nos aponta outros dois princípios para o treinamento de IMPRO indispensáveis nas partidas de Teatro-Esporte e Match de Improvisação: *Escuta e Aceitação*.

### 1.3.3 Escuta

Ao dissertar sobre a Escuta na IMPRO Proença diz:

A escuta é um princípio de treinamento a ser treinado. Jogos sem fala tendem a ser pontuais em exercitar este aspecto. Porém só poderão ser eficazes se o praticante estiver atento a si, aberto ao que acontece a sua volta diante do grupo, percebendo como isso o afeta. Em jogos silenciosos, alguém pode guiar o grupo tanto porque percebeu ser o momento que o grupo escolheu e lhe escolheu como líder, ou também pode guiar por sentir necessidade que algo aconteça diante do que ele julga ser uma demora, passando por cima da decisão silenciosa de grupo. (PROENÇA, 2013, p. 47)

Diante dessa fala me recordei de quando trabalhei como atendente de bar no CCC (Centro Cultural Carioca) na cidade do Rio de Janeiro, onde tinha um colega de trabalho que hoje me faz entender no teatro a relação da Escuta entre dois atores em cena. Trabalhávamos em um balcão estreito onde tínhamos que atender aos clientes que vinham se servir no balcão, os pedidos de drinks e bebidas dos garçons e ser a ponte entre a cozinha e os garçons nos pedidos de comidas. Possuíamos uma enorme destreza em nos deslocar naquele pequeno espaço, sem momento algum trombarmos um no outro, não só em situações de lateralidade, mas também em momentos onde um se abaixava para pegar

---

<sup>30</sup> Dijo que las personas no-creativas “se avergüenzan de la locura momentánea por la atraviesan los verdaderos creadores... una idea puede ser bastante insignificante y aventurada en extremo si se la mira em forma aislada, pero puede adquirir importancia a partir de la idea que la sigue; quizá en conjunto con otras ideas que parecen igualmente absurdas, puede proporcionar una conexión muy útil”.

os copos e o outro vinha por cima para abrir o freezer de cervejas. E todo esse movimento, quase que coreografado, era guiado apenas por nossos olhares e percepção corporal do outro, coisa que não ocorria quando eu ou ele dividíamos o balcão com outro atendente.

A Escuta não se limita apenas ao ouvir ou estar atento ao outro e/ou espaço, mas como aponta Proença, em decidir e agir diante dos fatos ‘escutados’. A Escuta cênica está além da audição, ela exige o envolvimento dos cinco sentidos e requer uma resposta imediata à sua percepção. Ao ‘escutar’ algo em cena o ator/jogador deve reagir ao que foi proposto ou ocorreu espontaneamente. Independentemente de ser uma fala, ação ou simplesmente parar e observar o que surgiu na cena, a resposta viva e presente tem que surgir de imediato, validando a todos os presentes, seja público ou demais jogadores, aquele acontecimento. Segundo Ryngaert (2009, p. 56), “escutar um parceiro consiste em se mostrar atento e a seu discurso ou a seus atos e, conseqüentemente, reagir a eles.”

Em um dos encontros com meu Grupo de Pesquisa em Teatro-Esporte e Match de Improvisação (GPTEM), com alunos da UFU<sup>31</sup>, alertei dois alunos para que escutassem mais as propostas dos colegas em cena. Eles tomavam a frente da cena com grandes falas, que por muitas vezes não davam brechas a propostas dos demais colegas. Na cena seguinte estes dois alunos desenvolviam uma situação entre vendedor de sorvete e seu cliente, onde em determinado momento derrama-se o sorvete no chão. Quando eles partem para outra ação, um terceiro aluno entra em cena escorregando no sorvete e retomando aquela situação. Por um instante todos ‘paralisam’ em cena e só após uma longa pausa retomam a cena. Questionei ao final o motivo daquela ‘trava coletiva’. Os dois primeiros jogadores justificaram esperar uma fala do terceiro jogador que escorregou no sorvete, dando a este a oportunidade de propor em cena. O que não se atentaram foi que a proposta foi dada com a ação do escorregão no sorvete, já dando um novo estímulo para continuação da cena.

Neste caso podemos considerar a não-reação dos jogadores como uma ‘falta de escuta’, por se depararem com uma proposta explícita e não ‘abraçá-la’ com alguma fala ou ação fazendo com que a cena se desenvolva.

Segundo ‘Rompan el Hielo’ Guia para la Organización de una Liga de Improvisación (1987, p. 8-13), “os exercícios não verbais desenvolvem a atenção e a

---

<sup>31</sup> A maior parte, graduandos de Teatro, mas também graduandos de Música, História, Informática e um mestrando em Artes.

confiança no outro, sem tratar com brusquidão a um grupo pouco experiente no teatro.<sup>32</sup> Neste guia encontramos uma lista de exercícios de preparação para partidas de Match que se classificam como ‘exercícios verbais’ e ‘exercícios não verbais’.

A própria atmosfera de preparação coletiva possui o diferencial, pois em determinados campeonatos de Teatro-Esporte a formação das equipes competidoras é sorteada na hora. A afinidade e sintonia são fundamentais entre todos os jogadores, inclusive com os jogadores da equipe adversária. A exemplo do Match de Improvisação que nas improvisações do ‘Tipo Mista’ os jogadores de ambas as equipes improvisam na mesma cena, onde todos devem colaborar entre si para o melhor desenvolvimento da cena, visto que ações que atrapalhem o prosseguimento da cena são tidas como faltas apontadas pelo Juiz da partida.

Assim como na *Commedia Dell’Arte*<sup>33</sup>, onde está presente a improvisação, mas alicerçada em um roteiro pré-definido, nos espetáculos de IMPRO e partidas de Teatro-Esporte e Match de Improvisação não existem histórias pré-estabelecidas, mas uma estrutura de jogo com regras já conhecidas e treinadas pelos jogadores, sendo nesses últimos o acréscimo do elemento da competição entre equipes e algumas outras regras que citarei adiante. E para isso contamos com dispositivos ‘motores’ que o jogador aciona para dar início à improvisação.

### 1.3.4 Motores

Como exemplo de propostas que podem ser levadas para a cena pelos jogadores podemos observar o seguinte esquema que adotei a partir da oficina de Match de Improvisação de Mariana Muniz em 2003 e também destacado em Muniz (2004):

---

<sup>32</sup> Los ejercicios no verbales desarrollan la atención y la confianza en el otro, sin tratar con brusquedad a un grupo poco experimentado en el teatro.

<sup>33</sup> Gênero de teatro com o uso de máscaras surgido na Itália em meados do século XVI. “Neste tipo de teatro popular, o espetáculo é criado através de um roteiro de intrigas bastante abertas, chamado “canovaccio” (trama larga), que diz quais máscaras fazem aquela história, qual é a relação entre elas (quem é da mesma família, quem são os servos de quem, etc) e traça um caminho, através das relações, para orientar os atores que improvisam as falas e as cenas, que previamente estudadas, vão compor o espetáculo no momento em que é apresentado ao público.” (VIANNA, 2009)



**Motor** → **escuta** → **rebote** → **ação** → **motor** → **escuta** → **rebote** → **ação** → **motor** → ...

Motor vem a ser a “mola propulsora” da improvisação. Ele é o primeiro impulso que o ator terá para iniciar sua improvisação. Dentre os vários motores existentes podemos citar os seguintes, também apontados por Muniz (2004) como os trabalhados pela LMI (Liga de Improvisación Madrileña):

- **Estado de ânimo:** estado emocional que define e justifica as ações da personagem. Ex.: triste, zangado, alegre, etc;
- **Espaço:** local onde se passa a ação. Este definido através de ações e/ou utilização de objetos imaginários. Ex.: campo de futebol, hospital, praça pública, etc;
- **Ação:** uma ação concreta que possa ser identificada facilmente por quem assiste. Ex.: lavar roupa, ler um livro, jogar bola, etc.
- **Gesto:** diferente do motor ‘ação’, o gesto possui um sentido mais abstrato, podendo ser um movimento que é repetido várias vezes ou congelado, dando a oportunidade dos demais jogadores intervirem usando essa ‘imagem congelada’ como motor dando um sentido a ela para o desenrolar da cena. Geralmente usado como motor nas improvisações sem preleção.
- **Tipo:** personagens partidos de um tipo físico ou social. Ex.: criança, político, etc; (Alguns grupos no Brasil têm questionado a terminologia ‘Tipo’, optando por adotar o termo ‘Função’. Visto que a escolha parte da Função que essa figura vai desempenhar na cena.)
- **Ritmo:** a proposição de um ritmo interno ou externo, com ou sem acompanhamento musical, mas que deve ser ‘escutado’ pelos demais jogadores para que esse Ritmo seja trabalhado nas ações ao longo da cena, tanto corporal quanto vocalmente.
- **Texto:** na preleção a equipe define um texto, frase ou palavra que irá impulsionar toda a improvisação, podendo ser explorado em ações, sons ou

sentidos múltiplos que o texto permita. Importante que esse Texto esteja de acordo para servir como motor segundo o título da improvisação.

- **Sensação:** pode ser a exposição corporal de uma sensação térmica ou fisiológica como: frio, calor, sede, etc. A sensação pode contribuir para a definição do espaço ou época que a cena acontece, além de poder determinar algumas características físicas da personagem-tipo. Um tremor, esfregar dos braços e bater dos queixos em um jogador que entre pode, por exemplo, estabelecer para os demais que o primeiro se encontra em um lugar frio, como um aventureiro ou turista perdido no Polo Norte.
- **Imagem:** partindo da imagem de um objeto ou animal o jogador pode construir um tipo físico, espaço ou situação como motor para a cena, sem perder as características humanas. Caso contrário pode ser tornar a imitação de um objeto ou animal, o que não é o objetivo desse motor, que usa a imagem como ponto de partida para a construção de elementos da cena. Se o jogador escolhe uma cobra como imagem, pode empregar características de um andar mais rasteiro, uma postura mais observadora e uma personalidade mais ardilosa, por exemplo. Assim como o motor ‘sensação’, o motor ‘imagem’ pode estabelecer vários elementos para construção da ambientação da improvisação, como espaço, situação e época.

Se escuta é a percepção e atenção às propostas lançadas em cena, então o Rebote é a ‘aceitação’ e resposta a estas propostas.

### 1.3.5 Aceitação X Negação (Bloqueio)

A ‘Aceitação’ é um princípio imprescindível nas cenas construídas no Teatro-Esporte. É por ela que a cena se inicia e desenvolve. Observando o esquema acima, imaginemos que após a Escuta o jogador use como Rebote a ‘Negação’ da proposta lançada, há uma enorme chance de a cena ter seu desenvolvimento interrompido. Principalmente se o jogador que ‘negar’ a primeira proposta não lançar uma contraproposta, a qual em si também já é arriscada, por já ter rompido com o que os

demais jogadores já estavam desenvolvendo na cena. Para piorar, só se o primeiro jogador que lançou a proposta começar a debater com o segundo que a negou. Daí sim, com certeza o desenvolvimento da cena estará interrompido, até que haja a ‘Aceitação’ de um dos jogadores ou surja uma nova proposta que todos aceitem. Essa negação também pode ser caracterizada como ‘Bloqueio’, marcada como falta no Teatro-Esporte.

Essas situações também são caracterizadas como falta no Match de Improvisação. Cada falta é apontada com movimentos de braço específicos pelo juiz da partida durante a cena e exposto aos jogadores e público ao término da improvisação. Como exemplos dos casos acima temos as faltas de: falta de escuta (quando um jogador deixa passar uma informação importante lançada durante a cena); rudeza (quando um jogador não aceita a proposta do primeiro interrompendo o fluxo da ação); obstrução maior (onde um jogador interrompe o outro durante uma ideia ou ação que faria progredir a cena); além de casos citados anteriormente como assessório ilegal (onde o jogador faz uso de objetos concretos, sendo permitidos apenas imaginários) e clichê (no caso de uso de expressões cômicas da moda, slogans publicitários ou retomam personagens de improvisações anteriores na partida).

Como apontado no subitem 1.3.2, sobre ‘Espontaneidade’, os conceitos de ‘Escuta’ e ‘Aceitação’ estão diretamente ligados a esse primeiro. O jogador que rejeita suas primeiras ideias, surgidas de forma espontânea, por julgá-las simples em demasia ou pouco interessantes para a cena, buscando sempre propostas brilhantes e criativas, está criando um ‘Bloqueio interno’. A partir do momento que o jogador rompe esse ‘Fluxo Espontâneo’ em sua criação, ele perde sua sintonia com os demais jogadores e acontecimentos na cena, numa busca desgastante em ser criativo, apresentando propostas que pouco contribuem para a cena, que por muitas vezes requer propostas simples e efetivas. Neste caso, não há como apontar como falta em uma partida o que chamo de ‘bloqueio interno’, mas seus efeitos geram a perda da ‘espontaneidade’, ‘escuta’ e ‘aceitação’ das propostas surgidas por outros jogadores.

### 1.3.6 Status

Continuando com os elementos trabalhados nos treinamentos do Teatro-Esporte, temos como fundamental a função da relação e construção do ‘Status’ das personagens nas cenas, como descreve Johnstone:

“Tratem de colocar seu status somente um pouco mais acima ou mais abaixo do de seu companheiro”, disse, e insisti que esta brecha devia ser mínima. Os atores pareciam entender exatamente o que quis dizer e o trabalho se transformou. As cenas adquiriram “autenticidade” e os atores pareciam maravilhosamente observadores. De pronto compreendemos que cada inflexão e movimento implica um status e que nenhuma ação é casual ou realmente “sem um motivo”<sup>34</sup>. (JOHNSTONE, 1990, p. 23)

A atenção ao Status das personagens é fundamental durante as improvisações. Existem inúmeros jogos e exercícios de cenas que trabalham a relação de Status das personagens na cena. O Status não precisa ser necessariamente fixo em cada personagem durante a improvisação. Assim como num texto ensaiado, o ator percebe as nuances do personagem ao longo da trama, onde muitas vezes este se envolve em situações ou encontra outros personagens que tornam diferente seu Status em situações e relações anteriores àquela cena.

Da mesma forma que na improvisação, o Status é fundamental para que se haja nuances e possibilidades de desenvolvimento na cena. Se dois improvisadores mantem Status iguais durante toda a cena, provavelmente teremos uma estagnação da ação, ocorrendo situação semelhante aos casos de ‘negação’ citados acima. Achatkin (2010), relaciona esse movimento de nuances do Status das personagens à figura da gangorra, onde:

O trabalho com *status* é mais um elemento que visa deslocar o foco da atenção do ator de si mesmo em direção ao outro, em benefício do que é comum e que os liga temporariamente no palco, isto é, a cena. Não é possível brincar sozinho na gangorra. (ACHATKIN, 2010, p. 74)

---

<sup>34</sup> “Traten de colocar su status sólo un poco más arriba o más abajo del de su compañero”, dije, e insistí que esta brecha debía ser mínima. Los actores parecieron entender exactamente lo que quise decir y el trabajo se transformó. Las escenas adquirieron “autenticidade” y los actores parecían maravillosamente observadores. De pronto comprendimos que cada inflexión y movimiento implica un status y que ninguna acción es casual o realmente “sin un motivo”

O trabalho com Status propicia essa atenção do jogador não só nas nuances corporais e vocais adotadas para as personagens, mas nas possibilidades de desenvolvimento da dramaturgia da cena e por consequente em suas ‘habilidades narrativas’.

### **1.3.7 Habilidade Narrativa**

Segundo Achatkin,

O desenvolvimento da habilidade narrativa passará, na visão de Keith Johnstone, pela confiança em nosso aparato mental e em sua capacidade de estabelecer as relações necessárias para a construção de histórias.

Portanto, trabalhar a habilidade narrativa implica dar livre curso ao imaginário e organizar as ideias e o material dele proveniente, observando, obviamente, questões ligadas à estrutura do texto. (ACHATKIN, 2010, p. 83)

Possuímos uma gama de jogos que trabalham a habilidade narrativa do ator. O sistema de Jogos Teatrais propostos por Viola Spolin (2001, 2003) traz exemplos como o jogo ‘História Compartilhada’, onde, com todos em roda, o primeiro jogador começa uma história que deve ser continuada pelo seguinte e assim por diante e desta forma os jogadores constroem juntos uma história com início, meio e fim.

Em minha experiência, durante a graduação, em minha Iniciação Científica pelo PIVIC, sob orientação da Prof. Elvina Caetana, na UFOP trabalhamos com o Processo Colaborativo e a Narrativa Épico-Dramática na construção de um espetáculo a partir das memórias dos idosos do Asilo São Vicente de Paula de Ouro Preto. Nesse processo, depois de um ano de visitas ao asilo e pesquisa sobre a memória focamos mais um ano do trabalho nas improvisações com este tipo de narrativa, explorando seus diversos níveis como: narrativa em primeira ou terceira pessoa; narrar meu pensamento; narrar o que estou vendo naquele momento; narrar minhas impressões daquilo que estou vendo; narrar histórias de minha vida; narrar uma história inventada; narrar como personagem; narrar como ator.

A gama de possibilidades era enorme, onde passeávamos entre narrativas e diálogos entre os personagens construídos durante o processo. Infelizmente não fazia mais parte do

elenco, quando o espetáculo estreou, devido à minha mudança para o Rio de Janeiro. Mas grande parte dos exercícios vivenciados nesse processo ainda compõe minhas aulas e treinamentos de improvisação, como os usados no GPTEM. Descreverei um:

- Um jogador senta-se no chão e diante dele, mas sentados de costas para ele ficam os demais participantes do grupo. Este jogador deve contar uma história, seja real ou não. Os participantes que estão de costas só devem se virar de frente para o contador da história caso achem interessante o que está sendo contado. Ou seja, o objetivo do contador é contar uma história que desperte o interesse de todos os participantes, fazendo com que se virem de frente para ele. Para isso é importante as variações vocais e construção de climas e ambientes palpáveis à imaginação dos demais participantes, dentro de um roteiro que deve possuir o máximo possível de nuances.

Na improvisação de cenas as histórias são construídas em conjunto e em sua maioria na forma de diálogos. Daí a importância de o ator estar bem atento aos acontecimentos e notícias do dia-a-dia, que podem vir a ser tema de uma improvisação em uma partida. E como articular as informações sem perder a espontaneidade da cena?

O ator ao longo de suas experiências no teatro vai construindo naturalmente seu repertório criativo. Esse repertório deve ser acionado a todo o instante, ao assimilar novas informações e propostas para a cena de forma orgânica e espontânea. O ator não deve temer revisitar situações ou histórias já trabalhadas, pois cada cena, por mais que o tema se repita, possui novos elementos que serão propostos pelo público e/ou pelos jogadores daquela rodada. A articulação desses elementos pessoais e técnicos com as propostas dadas para construção de uma história ou roteiro improvisado é o que ativa o desenvolvimento da ‘habilidade narrativa’ do ator. Para isso, o ator deve ter consciência dos elementos componentes de um roteiro dramático e suas nuances como: a apresentação das personagens e do conflito, o desenvolvimento das ações geradas por esse conflito, a peripécia ou reviravolta, o clímax, o desfecho.

De uma forma, digamos mais branda que a ‘reviravolta’ dramática, um elemento fundamental para a improvisação é a ‘quebra de rotina’, que tem por objetivo dar novos rumos à história e garantir a atenção dos espectadores.

### **1.3.8 Construção e Quebra de Rotina**

Segundo Vera Achatkin:

Para Keith Johnstone, um dos fatores que levarão o espectador a manter o interesse na cena será a capacidade do ator de quebrar rotinas. Quando executamos uma mesma ação, utilizamos um mesmo gesto ou realizamos um mesmo movimento repetidas vezes, criamos uma rotina, e se o ator não perceber a rotina e/ou não souber como dela tirar proveito, a cena poderá cair na monotonia e fracassará, porque a situação proposta não apresentará nenhuma alteração. (ACHATKIN, 2010. p. 102)

Como aponta Achatkin, o ator deve perceber a rotina criada na cena, pois é usando da rotina já estabelecida que surgirão novas propostas. Elementos como a ‘escuta’ e a ‘aceitação’ devem estar afiados para que a rotina seja rompida e dar espaço a novas possibilidades, na cena, do desenrolar da situação proposta.

O caminho poderia ser:

**Construção de uma rotina » Escuta da rotina proposta » Quebra da rotina » Aceitação da nova rotina » Construção de uma nova rotina » Escuta da nova rotina » Quebra da rotina...**

Esse movimento pode vir a se repetir por quantas vezes for necessário durante a cena, todas as vezes que o jogador perceber que o jogo está estagnado ou a história vai para algum rumo onde não encontraria um desfecho coerente.

Comparo a ‘quebra de rotina’ à peripécia, responsável pela reviravolta dos acontecimentos e/ou ações em um texto ou roteiro dramático, com o objetivo de criar novas possibilidades de desenrolar da cena e não perder a atenção do público. Um exemplo simples de ‘quebra de rotina’ pode ser uma gag cômica clássica de ações muito usada por palhaços, onde se repete uma ação por duas ou três vezes, gerando uma expectativa no público, e na última repetição a ação não é feita ou substituída por outra, surpreendendo o público.

Em meus treinamentos com o GPTEM costumo trabalhar com dois jogos que extraí do espetáculo ‘Improvável’ da Cia Os Barbixas, que são o “Troca” e o “Transforma”.

Esses jogos também estão entre os jogos que realizei com o GPTEM nas partidas de Teatro-Esporte realizadas na UFU.

O Troca, também chamado de “Muda”, pelo elenco do ZE (Zenas Emprevisadas) é um jogo que requer a mudança imediata do último acontecimento na cena por outra coisa, por mais bizarra que seja. É dado um tema para os jogadores improvisarem e a qualquer momento o MC ou Juíz, dependendo da configuração do espetáculo ou partida, intervém com o comando TROCA. A última fala dita ou ação feita tem que ser ‘trocada’ imediatamente por outra e a cena deve seguir com essa nova proposta. O objetivo deste jogo é explorar ao máximo as alternativas possíveis e até jamais pensadas pelos jogadores de propostas para a cena. Exemplo:

Uma jogadora diz para o outro jogador: “Amor... Tô com desejo de comer uma maçã!”

Juiz: TROCA

Jogadora: “Amor... Tô com desejo de comer uma pêra!”

Juiz: TROCA (o juiz ou MC pode dar o comando para a mesma situação quantas vezes achar necessário, para que surjam propostas cada vez mais interessantes ou inusitadas para a cena, rompendo assim com a rotina estabelecida).

Jogadora: “Amor... Tô com desejo de comer uma abóbora com calda de chocolate!”

Juiz: TROCA

Jogadora: “Amor... Corre e me ajuda que o bebê vai nascer!”.

A quebra da rotina nesse jogo pode ocorrer pela fala, gerando ou avançando para novas ações ou diretamente pela troca de ações, como no relato que faço na introdução deste trabalho sobre a turma 081 da escola de ensino fundamental em tempo integral que trabalhei em Palmas-TO, onde os alunos demonstram um prazer associado à fruição de suas ideias de forma contínua e espontânea. Com o tema Museu, a proposta inicial dos alunos de uma visita ao museu se transformou em um assalto, onde o objetivo era roubar a Mona Lisa de Leonardo Da Vinci. Ao final, quando completaram a missão e iriam sair do museu pela porta usando a maçaneta para abri-la eu gritei TROCA, daí apertaram um botão para abri-la, como em um elevador; gritei TROCA e eles abriram pegando por baixo,



como em portas de lojas e comércio; gritei TROCA, eles conseguiram uma bomba e explodiram a porta, fugindo assim com os alarmes do museu disparados. Neste momento encerrei o jogo, devido ao horário da aula estar no fim, e embora a ação final tenha se configurado como um desfecho para a cena, também lançou uma nova proposta, com a explosão e soar do alarme, que poderia ser desenvolvida caso o tempo permitisse. O jogo do Troca obriga o jogador a fazer constantes quebras de rotina, sejam sutis ou bruscas, de acordo com suas ideias imediatas ou estimuladas pela repetição do comando de Troca dada pelo Juiz ou MC. Sobre a necessidade da quebra de rotina Mariana Muniz diz que:

Em uma improvisação se estabelece uma série de rotinas. Ao construir uma história, os improvisadores criam uma primeira rotina que, com o passar do tempo, deixa de ser interessante e necessita de uma proposta que a rompa para recuperar seu interesse, criando assim uma segunda rotina e assim sucessivamente.<sup>35</sup> (MUNIZ, 2004, p. 274)

Outro jogo que considero interessante para trabalhar a quebra de rotina é o “Transforma”. É dado um tema inicial como motor para a primeira cena. Assim como o Troca, o juiz dá o comando de Transforma sempre que achar necessário uma nova proposta para o jogo. Nesse jogo gosto de trabalhar com equipes mistas, onde iniciam o jogo improvisando juntos, um jogador de cada equipe. Ao comando de TRANSFORMA os jogadores da cena ‘congelam’ na posição que estavam na cena e o primeiro jogador, independente de qual equipe pertença, que tiver uma proposta partida da imagem formada por um dos jogadores ‘congelados’, toca no outro jogador congelado e propõe uma nova rotina de ação, jogando com o jogador a quem elegeu a imagem mais interessante. Exemplo: Um jogador ajoelhado de frente ao outro, como se fosse o filho pequeno fazendo birra com o pai porque não gostou do presente. É dado o comando TRANSFORMA. Os jogadores congelam e um jogador externo toca no ombro do jogador que está de pé na cena (o pai) para que se retire e assim assume uma postura de padre diante do jogador ajoelhado, fazendo com que este abandone a postura de criança e assuma a de um fiel pecador diante do padre. No desenrolar da nova cena, os jogadores também podem propor outras posturas, saindo da posição onde um está ajoelhado diante do outro, dando novas

---

<sup>35</sup> En una improvisación se establece una serie de rutinas. Al construir una historia, los improvisadores crean una primera rutina que, con el paso del tiempo, deja de ser interesante y necesita de una propuesta que la rompa para recuperar su interés, creando así una segunda rutina y así sucesivamente.

possibilidades de transformações para os comandos seguintes. Diferente do Troca, o Transforma não se tem a preocupação de contar uma história com início, meio e fim, pois não se muda os elementos de uma mesma cena, mas se transforma em outra cena totalmente diferente, mas que deve ter um desenvolvimento até o comando de mudança para outra cena.

Obviamente há outros caminhos e princípios tão importantes quanto os que apresento para colaborar com a ampliação das potencialidades do ator/jogador na prática improvisacional. Mas para este trabalho tentei apresentar os princípios, os quais considero essenciais e busco desenvolver em meu trabalho como docente, ator, diretor e pesquisador em teatro no universo da IMPRO e por consequente o Teatro-Esporte e Match que tem como pedra fundamental e estrutural a improvisação. Adiante abordarei como estes princípios e as práticas do Teatro-Esporte e Match em si potencializam a *capacidade de jogo* e o *fluxo espontâneo* no trabalho do ator, foco desta pesquisa. E como esse trabalho foi aplicado e percebido junto aos alunos integrantes do GPTEM.

## CAPÍTULO 2

### **O Fluxo Espontâneo e Capacidade de Jogo: conexões e potências para o Teatro-Esporte e o Match de Improvisação**

(...). Nada é mais admirável do que a rapidez com que a imaginação sugere suas idéias e as apresenta *no próprio instante em que elas vêm a ser necessárias ou úteis*. (HUME apud DELEUZE, 2008, p. 117, grifo do autor)

É na apropriação consciente desse fluxo de formação de ideias a partir de imagens trazidas pelo jogador ou associadas às propostas em cena que o ator/jogador potencializa sua atuação nas partidas de Teatro-Esporte e outras vertentes de competições de improvisação como o Match de Improvisação. Daí a importância da ‘aceitação’ da primeira ideia nas improvisações, evitando que qualquer tipo de ‘bloqueio’ externo ou interno impeça a materialização dessa ideia, seja em ação ou imagem, na cena. Pois ela será o ‘motor’ para as próximas que virão.

Por esta razão, a dinâmica de treinamento para os jogadores do Teatro-Esporte e do Match é composta por jogos que exigem ações e respostas rápidas, não deixando o jogador parar para refletir ou elaborar propostas fixas para a cena. O jogo é uma criação ininterrupta, assim como em um espetáculo ensaiado apresentado ao público. No segundo caso, o ator já tem um desenho nítido em sua mente de tudo que acontecerá na apresentação, com suas intenções, previamente trabalhadas. Já no Teatro-Esporte e Match, o jogador tem consciência dos jogos que serão propostos e suas regras, mas não tem a mínima ideia do teor das cenas que serão apresentadas, que em geral vem de temas propostos na hora ou escritos anteriormente num papel pelo público, mas sem prévio conhecimento dos jogadores. Sem contar os jogos e improvisações onde o público tem uma participação ativa, chegando até a entrar em cena com os atores.

O ator/jogador deve estar sempre livre e em alerta para que possa saber aproveitar o maior número possível de estímulos criadores das imagens que surgirão ao longo da

partida. Fazendo assim uma adaptação instantânea e de pronto a executando em cena. O desenvolvimento dessa aptidão é um dos elementos que potencializa a *capacidade de jogo* do ator. Segundo Ryngaert:

A capacidade de jogo de um indivíduo se define por sua aptidão de levar em conta o movimento em curso, de assumir totalmente sua presença real a cada instante da representação, sem memória aparente daquilo que se passou antes e sem antecipação visível do que irá ocorrer no instante seguinte. Essa capacidade se apoia na disponibilidade e no potencial de reação a qualquer modificação, ainda que ligeira, da situação. (RYNGAERT, 2009, p. 54 e 55)

Assim, o jogador deve estar presente e vivo durante toda a partida, movido não apenas pela adrenalina comum a uma apresentação teatral, mas também pelo espírito de competição e vibração da plateia, durante e ao final de cada jogo ou cena.

O prazer e vontade que movem o jogador em uma partida de Teatro-Esporte e Match, associados à sua espontaneidade em se apropriar sem pudor das ideias surgidas, por mais simples ou estranhas que sejam é o que torna fluido e orgânico o seu jogo. Pois segundo Ryngaert (2009, p. 49, grifo meu), “o aumento da *capacidade de jogo* começa com a aceitação da experiência sensível.”

É na perspectiva de uma criatividade espontânea que os jogos de treinamento do Teatro-Esporte e do Match de Improvisação se baseiam. A preparação corporal, é claro, está presente, mas sempre associada a jogos de perguntas e respostas de ideias entre os participantes. Como não se tem a preocupação com a construção específica com bases psicológicas de personagens, os atores-jogadores não fazem um trabalho individual de preparação para a cena, mas sempre coletivo, pois o foco é o jogo e as situações propostas e surgidas nas cenas, dentro das regras e estruturas exigidas pelo Teatro-Esporte, Match e demais vertentes de espetáculos de competições improvisacionais.

Por se tratar de uma atividade coletiva o jogador deve sempre manter sua ligação triangular com os demais jogadores e quem assiste. Essa conexão é que valida o jogo e o torna mais vivo e presente. Segundo Ryngaert (2009, p. 33), “joga-se para si, joga-se para os outros, joga-se diante dos outros. A ausência de um desses elementos, ou sua hipertrofia, desequilibra o jogo.”, ressaltando assim a importância da comunicação ativa entre os agentes do jogo.

Em encontro com o grupo de pesquisa ‘Ateliês de Improvisação e Composição Cênica’, coordenado pelo Prof. Dr. Narciso Telles, em 21/05/15, durante um exercício com a metodologia dos Viewpoints<sup>36</sup> ele alerta que “é sempre um trabalho coletivo. Não adianta a viagem de uma ideia, se não estiver em relação com o grupo.”

E é neste ambiente coletivo que buscamos sempre um *fluxo espontâneo* na criação de ideias nos jogos de preparação e treinamento desses espetáculos. Como exemplo, temos o jogo do ‘Vulcão’: Jogadores em roda fazem um movimento ascendente em forma de balanço contínuo com um dos braços. Cada vez que os braços chegam ao alto um jogador lança uma palavra qualquer, como a erupção de um vulcão. Na próxima vez que os braços atingem o ponto máximo, o jogador à direita do primeiro lança outra palavra em associação (seja em significado, fonética ou própria para si) à palavra anterior. E assim segue-se com os demais jogadores em roda, formando um fluxo contínuo de palavras surgidas de associações lógicas ou não. O importante é não perder o fluxo. Caso o jogador não consiga pensar em nenhuma associação em sua vez de lançar a palavra, deve falar a primeira coisa que vier a sua mente, mesmo que seja um ruído ou uma palavra que não exista para que o fluxo continue com o próximo jogador, que poderá retomar as ideias anteriores ou lançar uma nova proposta de jogo de palavras.

Jogo do Vulcão, como aquecimento para partida de Teatro-Esporte no VEM PRA UFU (13/11/14): Isabela de Abreu, Kairo Morlin, Tamara dos Anjos, Juliana Marques, Mário Cortês, Luísa Pinti e Carlin Franco.

---

<sup>36</sup> Embora os Viewpoints não sejam foco deste trabalho, vejo neles um caminho a se considerar como proposta de desenvolvimento e aprimoramento da potência e possibilidades criacionais do ator improvisador. No capítulo seguinte abordo esse tema em experiência com o GPTEM.



Fonte: extraído da filmagem oficial do evento

O processamento desse *fluxo espontâneo* na geração de ideias e logo a aceitação do coletivo por estas é fundamental na construção da dramaturgia das cenas improvisadas.

Assim como no jogo do ‘*Vulcão*’, que faz uso da palavra, também existem jogos de associação de ideias por meio de ações. Como o jogo de ‘*Transformação de objetos*’, que utilizo em meus treinamentos com o GPTEM:

De pé e em roda um primeiro jogador inicia uma ação cotidiana (preferencialmente uma ação que exija um objeto imaginário<sup>37</sup>), como passar roupa, soltar pipa, varrer o chão, etc. Essa ação deve ser repetida continuamente, até que se torne clara para o jogador à sua direita, que começará a reproduzir aquela mesma ação proposta. Esse jogador deve deixar o movimento fluir, experimentando variações de tons e velocidades, mas de forma que o fluxo do movimento não seja interrompido de forma brusca. E a partir disso deixar que pelo movimento em si aquela ação se mostre como outra proposta, aonde o jogador vai ajustando seus movimentos para que se torne uma ação clara para que o próximo jogador da roda reproduza essa nova ação e a transforme na seguinte. O grande desafio deste jogo é

---

<sup>37</sup> Visto que no Match não é permitido o uso de objetos reais, neste jogo vejo mais oportuno explorar ações com objetos imaginários do que ações como acenar, cumprimentar, abanar com as mãos, etc.

deixar sua mente livre, para que o fluxo do movimento em si lhe mostre novas possibilidades. A tendência dos jogadores ansiosos é já de imediato associar o movimento de uma ação a outra e já quebrar o movimento contínuo para executar a nova ação pensada, bloqueando assim o ‘FLUXO ESPONTÂNEO’, não permitindo que surjam novas propostas que irão sair das pré-formatadas pelo jogador.

Além do ‘Vulcão’ sempre incluo em meus treinamentos a ‘*Bala Argentina*’<sup>38</sup>, entre o aquecimento e os jogos de cena. Ela consiste em um jogo de energia em roda, assim como o Vulcão, mas com o uso de palavras específicas, aonde cada uma vem acompanhada de um movimento que dita a ação que será executada pelo próximo jogador durante o jogo, sem nunca perder o fluxo da energia. Assim como no Vulcão, se um jogador ‘se perde’ na sua vez de fazer o movimento e a palavra deve fazer a primeira coisa que vier à sua mente, cabendo ao colega seguinte, ou qualquer outro que perceba a possível quebra de ritmo, retomar o fluxo com algum dos movimentos e palavra pertencente ao jogo. Os movimentos são:

YA: É a bala de energia em si. Um primeiro jogador na roda deve perceber o momento de liberar a bala com um movimento descendente com o braço para o colega do lado para o qual quer que a bala se inicie. Seja para direita ou para a esquerda. Somente um jogador por vez faz a ação e som. Ou seja, já para o início do jogo todos os jogadores devem estar em sintonia, pois somente um começa a bala sem comunicação verbal prévia. Apenas pela percepção corporal e de olhares entre o grupo em roda.

RONDON: Com os braços à frente do tronco faz-se um movimento descendente com os punhos fechados. Quando alguém faz RONDON a ‘Bala’ muda de sentido na roda (se ela está em sentido horário, fica anti-horário e vice-versa), voltando o YA para o jogador anterior que mandou o mesmo, só que agora para o jogador do outro lado, alterando o sentido da Bala.

---

<sup>38</sup> Não sei precisar a origem desse nome para o jogo. Ele me foi apresentado por Mariana Muniz com esse nome na Oficina Intensiva de Match de Improvisação que fiz com ela em 2003 com os quatro primeiros movimentos citados (YA, RONDON, AIIÍ e FRIZ). Na Oficina de Match que fiz em 2007 com o argentino Ricardo Behrens foram acrescentados o ‘AIA’ e ‘ZAP’. Quando indaguei pelo nome Bala Argentina, o próprio Ricardo riu e também não soube explicar o porquê do ‘Argentina’, pois ele trabalhava apenas com o nome BALA.

AIII: As duas mãos na frente dos olhos, ligando cada uma o indicador e polegar, com os demais dedos abertos, como que formando um óculos com os dedos. O AIII pula a pessoa seguinte, permanecendo parado, sem executar nenhum movimento o jogador seguinte na roda. Cabendo ao próximo retomar a bala (YA), no mesmo sentido que seguia.

FRIZ: Um jogador, no momento que achar oportuno, faz um movimento simulando uma onda com uma das mãos (no mesmo sentido em que a bala está neste momento), à frente do tronco. O FRIZ torna a BALA 'invisível'. Quando um jogador faz FRIZ todos tem que dobrar a atenção e perceber o ritmo com o qual a BALA percorria na roda, pois qualquer jogador pode retomar o YA, fazendo a BALA 'reaparecer'. O FRIZ serve para exaltar a importância da manutenção, sem oscilações e hesitações, no ritmo da BALA, pois o jogador que relançar a BALA deve fazê-lo no momento justo que perceber que ela está nele. Ou seja, mesmo sem movimentos e sons os jogadores devem sentir, em si e nos outros, a BALA durante todo o tempo.

ZAP<sup>39</sup>: Com as mãos espalmadas faz-se um movimento com os braços como que lançando algo para qualquer outro jogador na roda. Os olhares devem estar atentos, pois nesse momento o jogo não se restringe apenas aos jogadores que estão logo do lado, mas qualquer outro na roda que deve estar com o olhar alerta para se conectar com o lançador e receber o ZAP. Daí o jogador que receber, pode relançar o ZAP novamente para outro na roda, ou um YA para o jogador à sua direita ou à sua esquerda.

AIA: Faz-se um movimento descendente com os braços e punhos fechados à frente do tronco, assim como no RONDON, acrescido de um joelho levantado à frente da barriga. Posso dizer que  $AIA = AIII + RONDON$ . A BALA muda de sentido, mas pulando o jogador do lado, quem mandou o último YA, cabendo ao anterior resgatar o YA no sentido oposto ao que estava antes do AIA. Quando inicio esse jogo a um novo grupo de atores, gosto de deixar o ZAP e AIA para serem introduzidos num segundo encontro.

Os exercícios acima descritos ampliam a agilidade de percepção do jogador nas possibilidades de uso e criação de ações nas improvisações. A ação é um dos 'motores' que

---

<sup>39</sup> No blog do Curso Regular de Improvisação Teatral da UMA Companhia encontrei um relato de uma aluna do curso ministrado pela atriz Débora Oliveira, fundadora da UMA, que descrevia a 'Bala Argentina' e seus movimentos, tratando o ZAP como HADOUKEN, em analogia ao golpe desferido pelo personagem Goku do anime Dragon Ball. Fonte: <https://umaimprovisa.wordpress.com/> acessado em 10/04/15



devem ser acionados para início da cena ou como elemento de ‘quebra de rotina’, termo adotado por Johnstone, que propicia a adição de novos elementos, a partir das ações desenvolvidas no momento, que manterão a atenção do público e fornecerá possibilidades para o desenrolar da cena.

O improvisador deve dar-se conta que quanto mais obvio seja, mais original parecerá. Estou constantemente apontando o quanto que desfruta o público quando alguém é direto e o prazer com que se ri quando uma ideia é realmente “obvia”. Se uma pessoa comum é convidada a improvisar, buscará alguma ideia “original” porque deseja *parecer* inteligente. Dirá e fará todo tipo de coisas inadequadas. Se alguém diz: “O que irá jantar? ”, um mal improvisador tratará desesperadamente de pensar em algo original. O que dirá será demasiado lento. Finalmente apresentará com esforço alguma ideia como “sereia frita”. Se simplesmente tivesse dito “peixe”, o público ficaria fascinado. Não existem duas pessoas exatamente iguais, e quanto mais obvio seja um improvisador, mais autêntico parecerá. Se deseja impressionar-nos com sua originalidade, buscará ideias que sejam realmente mais comuns e menos interessantes.<sup>40</sup> (JOHNSTONE, 1990, p. 79 e 80, grifo do autor)

A busca incessante por ser original e criativo é o que bloqueia muitas vezes a espontaneidade do ator e não o permite ao erro e se arriscar no ‘jogar’ com a primeira ideia, buscando sempre soluções estéticas e de grande potência cênica que se perdem na cena, a qual exige um imediatismo espontâneo só atingido pela ação diante do primeiro estímulo percebido pelo ator naquela situação. Certo dia, durante esse meu período de processo com meu grupo de pesquisa ouvi o depoimento de um colega diretor, graduando em Teatro da UFU, que dizia ter experimentado uma vivência teatral com seus alunos pré-adolescentes, de uma escola pública de Uberlândia, antes de levá-la a seus atores, também graduandos em Teatro na UFU, como parte de um processo de montagem que executavam. Ele percebeu que seus alunos atingiram um estado corporal que ele buscava,

---

<sup>40</sup> El improvisador debe darse cuenta que mientras más obvio sea, más original parecerá. Yo constantemente señalo lo mucho que desfruta el público cuando alguien es directo y el placer con que ríe cuando una idea es realmente “obvia”. Si a una persona común y corriente se le pide que improvise, buscará alguna idea “original” porque desea *parecer* inteligente. Dirá y hará todo tipo de cosas inadequadas. Si alguien dice: “¿Qué hay de cenar?”, un mal improvisador tratará desesperadamente de pensar en algo original. Lo que diga saldrá demasiado lento. Finalmente presentará con esfuerzo alguna idea como “sirena frita”. Se simplemente hubiera dicho “pescado”, el público habría estado fascinado. No existen dos personas exactamente iguales, y mientras más obvio sea un improvisador, más autêntico parecerá. Si desea impresionarnos con su originalidad, buscará ideas que sean realmente más comunes y menos interesantes.

diferente de seus atores, que trouxeram resultados mais estéticos e com menos potência orgânica. Concordamos que isso ocorreu justamente pela não preocupação de seus alunos em apresentarem resultados e soluções cênicas ‘brilhantes’, se permitindo apenas a vivenciar o experimento, o que levou a esse estado de potência criativa e espontânea, não atingida pelos atores ‘abraçados’ a suas técnicas e pré-formatações cênicas.

Recordo-me também de um depoimento da atriz Tatá Werneck, atualmente contratada da Rede Globo de Televisão, durante uma das reflexões sobre a importância da simplicidade nas propostas em cena na Oficina de Match de Improvisação de Ricardo Behrens, que participamos em 2007 no Rio de Janeiro. Tatá expôs sua dificuldade em propor ideias e imagens simples na cena, recorrendo na maioria das vezes a soluções absurdas e cômicas em suas improvisações. Não são proibidas propostas ‘estrambóticas’ nas improvisações. Pelo contrário, toda ideia, que seja espontânea, é bem-vinda, desde que colabore com o percurso em que a cena corre, ou em caso de uma cena que está estagnada a proposta possa indicar uma nova possibilidade de caminho a se seguir para um desfecho da cena, sem que essa perca sua coerência.

Mesmo não se tratando de um espetáculo que necessite de ensaios para aperfeiçoamento das necessidades da cena, construção de personagens e fixação desses elementos, o treinamento para um espetáculo/partida de Teatro-Esporte ou Match de Improvisação deve ser tão assíduo como o ensaio de um espetáculo que já possui um texto e/ou concepção já estabelecido. Assim como o ator de um espetáculo teatral, que tem como base a metodologia proposta por Stanislavski (2005, 2008), agrega suas experiências pessoais e de observação para construção de um repertório físico, perfil psicológico da personagem e da linha contínua da cena aos experimentos e repetições praticados nos ensaios, o ator/jogador de Teatro-Esporte e/ou do Match de Improvisação também constrói com o treinamento por meio de jogos e improvisação de cenas um repertório orgânico de ações e respostas para as situações solicitadas pelo jogo. A grande questão é que essas ações e respostas não podem ser pré-formatadas, visto que a todo o momento é solicitado algo novo na cena e nunca há repetição do que foi experimentado. Há sim regras pré-definidas para cada jogo, onde o ator deve se posicionar e estar alerta para propor e intervir nos momentos exatos em que a cena solicite de algo para seu desenvolvimento. As vivências individuais e coletivas dos jogadores são de extrema importância, pois a espontaneidade necessária para a cena parte delas. Daí a importância do ator no trabalho de

observação em seu dia-a-dia se permitir sempre a vivenciar ou pelo menos observar e se informar da maior gama possível de situações e acontecimentos a sua volta e pelos meios de comunicação.

Gilberto Icle trata a ideia de improvisação como “um movimento entre o passado, a projeção de futuro e o momento presente.” E conclui que:

A ideia de improvisação perpassa o próprio cerne do trabalho do ator, pois tudo o que o ator faz diante do público consiste numa improvisação, contudo, não se trata de pensar a improvisação como uma revelação, pois embora o ator faça parecer que suas ações são realizadas naquele instante, elas são fruto de um trabalho ou de uma construção anterior. (ICLE, 2009, p. 95)

Em 2005, numa oficina de Improvisação e Dramaturgia ministrada no Festival de Inverno de Ouro Preto por Mariana Muniz e Carla Guimarães, tive que improvisar uma cena onde eu era o passageiro de um avião. Como naquela época eu ainda não tinha tido minha primeira experiência de embarque e nem ao menos conhecia um aeroporto, tive extrema dificuldade em me comportar e ‘manipular’ os objetos imaginários pertencentes à aeronave, como, por exemplo, o compartimento de bagagens, que é diferente do de um ônibus, que eu estava habituado. São em momentos como esse que o ator pode entrar em desespero e tentar reproduzir soluções mirabolantes por sua falta de conhecimento com o objeto lidado esquecendo que pode ganhar bem mais pela simplicidade de suas ações e se atentando mais nas relações do que está acontecendo na cena, observando mais e se deixando guiar pelos colegas que tem maior intimidade com a situação e claro, em momentos propícios que lhe sejam familiares, propor para que o jogo não se torne unilateral.

O *obvio* e o familiar são bem-vindos, pois surgem da primeira ideia do ator diante da cena, dando a esta a espontaneidade necessária e gera um arsenal de possibilidades criativas que serão levadas adiante pelos demais jogadores participantes. Johnstone (1990, p. 80, grifo do autor) diz que: “Quando um artista se inspira, está sendo *obvio*. Não está

tomando nenhuma decisão, não está pesando ideias. Está aceitando seus primeiros pensamentos.<sup>41</sup>” Reforçando assim a importância de ser *obvio* em cena.

## 2.1 A Imaginação na Criação de uma Prática Atorial de Improvisação

É praticamente impossível falar de *criação* separadamente de *imaginação*. O ato criativo pressupõe o acesso ao imaginário do indivíduo, sem este falamos meramente de reproduções mecanizadas de situações ou arquétipos já visualizados por seu reprodutor. Cláudia Sachs (2013, p. 9) aponta “a imaginação como competência para o trabalho do ator desde sempre, permanente, para além do tempo e da escolha estética [...]”. Percebemos assim a necessidade do *treinamento* da imaginação do ator.

Se a improvisação é obrigatoriamente uma ação criativa do início ao fim, a imaginação é acionada durante todo este percurso. A imaginação está presente desde o momento no qual o ator se prepara para entrar em uma cena, com seus colegas de grupo, e principalmente durante a ação cênica. A partir do momento que a imaginação do ator se concretiza em ações na cena, compondo a dramaturgia desta ela adquire um status de elo de ligação entre os jogadores que incorporarão àquela ação, fruto da imaginação do primeiro jogador, novas ações, também fruto de sua imaginação. Sendo que nesta ação surgida a partir da primeira a imaginação não é somente direcionada pela temática da cena, mas também por elementos de associação que devem dar coerência à cena, mesmo que no universo do absurdo, visando o desenvolvimento da dramaturgia da improvisação.

A *capacidade de jogo* do ator reside nessa incorporação e resposta precisa dos elementos propostos e surgidos no jogo de forma fluida e espontânea. Conforme Ryngaert (2009, p. 60), “Ela se desenvolve pelo apuro da consciência do jogador e por exercícios específicos, dentro dos quais, evidentemente, é preciso manter o caráter lúdico.”

Podemos apontar uma ligação triangular, no diálogo entre dois ou mais atores, neste processo de criação espontânea da cena por meio do imaginário, quando introduzimos o

---

<sup>41</sup> Cuando un artista se inspira, está siendo *obvio*. No está tomando ninguna decisión, no está sopesando ideas. Está aceptando sus primeros pensamientos.

público. Ele fecha esse ‘triângulo’, pois participa do espetáculo improvisado, antes mesmo de seu início, pois é o público quem dita os temas para o início de cada cena. A participação do público é essencial, pois é ele quem configura como concretas as criações espontâneas e direcionadas dos jogadores, não só por suas reações emocionais, mas por sua torcida para cada equipe, sua decisão ao votar na melhor equipe, nas participações efetivas em determinados jogos onde o público é convidado a entrar em cena e em casos como no Match de Improvisação onde são dados ao público objetos que podem ser lançados nos jogadores, juiz ou músicos, caso não gostem do andamento do jogo<sup>42</sup>.

Em entrevista a Luana Proença, Micah Philbrook do Centro de Treinamento *Second City* em Chicago-IL (EUA) diz:

- Improvisação como forma de arte é compartilhar a criação. O público e os atores naquele preciso momento de criação estão compartilhando isso, é função de ambos. Nós criamos no palco, você aproveita na plateia baseado nas suas sugestões e você contribui em vários níveis de interação, mas a criação no *Improv* é conjunta. E nenhum lado vai ser bom sem o outro. [...] O público não vai ganhar muita coisa sem os atores ali, e os atores não irão fazer nada sem a plateia estar lá. Assim, o momento de dividir a criação e o momento de criar conjuntamente é extremamente intoxicante para um, para o ator, e eu penso que isso é o que faz desta forma de arte especial para o público. (PHILBROOK apud PROENÇA, 2013, p. 56)

Mesmo sendo o foco deste trabalho a improvisação no Teatro-Esporte e Match de Improvisação não podemos deixar de apontar outras vertentes de espetáculos que tem como base de treinamento e apresentação a Improvisação. Como docente e em treinamentos com atores, nos últimos 5 anos, recorro principalmente a jogos que assisti ao vivo e pesquisa na internet dos espetáculos de improvisação das Cias ‘Os Barbixas’ e ‘ZE’ (zenas improvisadas). Os jogos extraídos dessa pesquisa são aplicados também nos treinamentos e apresentações de Teatro-Esporte com os alunos da UFU. Neste caso, os jogos mantem sua estrutura, acrescentando apenas o elemento da competição entre as

---

<sup>42</sup> Em minha experiência na Oficina de Match com Mariana Muniz, utilizamos bolas de papel e jornal, dadas ao público para lançarem quando não estivessem satisfeitos com o andamento do espetáculo. Também faço uso de bolas de papel nas apresentações abertas do GPTEM. Mariana, na ocasião da Oficina, relatou que na Espanha são utilizadas frutas de pelúcia para serem arremessadas pelo público, narrando até uma situação onde recebeu um cacho de uvas de pelúcia em cheio no nariz, chegando a lacrimejar os olhos e ter que continuar a cena, como se nada tivesse acontecido, pois não é permitida interação com esses objetos, pelas regras do Match.

equipes, obrigatória no Teatro-Esporte e que potencializa a “Capacidade de Jogo” do ator. As equipes jogam uma por vez o mesmo jogo, o que gera uma tensão em cumprir de forma mais dinâmica e interessante ao público as regras do jogo. Também potencializa a participação do público, pois é ele o responsável por definir qual equipe improvisou melhor.

Segundo Ryngaert (2009, p. 47, grifo do autor), “A capacidade de jogo não é uma qualidade intrínseca, que paira no ar. Ela se manifesta quando a ocasião real permite *representar para si diante dos outros*, fora de qualquer noção de prova ou de exercício.” É aí que se encontra o desafio do jogador em uma partida de Teatro-Esporte, que deve usar a seu favor a vibração potencializadora da torcida sem se deixar levar pelo exibicionismo, o que acarretará na perda da espontaneidade, gerando ações, em geral cômicas, que podem agradar à plateia em um breve momento, mas no desenrolar da cena não contribuirá para seu desenvolvimento.

Uma experiência que contribuiu com minha pesquisa foi o módulo sobre Melodrama, oferecido pelo prof. Dr. Paulo Merísio, como parte de uma disciplina optativa do 1º semestre de 2013, no Mestrado em Artes na UFU. Mesmo também não se tratando de uma competição de improvisação, como propõe essa pesquisa, pude observar elementos similares aos utilizados no Teatro-Esporte e Match de Improvisação.

Assim como nos shows de improvisação citados acima, os jogos de Melodrama trazidos por Merísio são orientados por um MC (Mestre de Cerimônias) durante a apresentação. No caso do Melodrama sua participação chega a ser até mais incisiva que a do juiz no Teatro-Esporte, pois o MC se dirige aos atores durante a cena, como forma de tentar fazer com que uma situação estagnada ou confusa avance e se desenrole. Um elemento similar ao Match de Improvisação é o poder conferido ao público de lançar objetos nos atores, quando estes não desempenham bem a cena. Mas no caso do Melodrama, o ator também pode ter o incentivo do público, pois quando a cena agrada o público pode jogar moedas aos atores durante cena. E assim como no Teatro-Esporte e no Match de Improvisação, o público do Melodrama também avalia o ator ao final de cada jogo. Neste caso não há competição entre equipes, mas situações de acusações em cena, onde o acusado deve demonstrar bons argumentos ao público, que decidirá se este será absolvido ou punido.

Devido a essa estrutura que incita o ator a todo instante a utilizar sua “Capacidade de Jogo” e seu “Fluxo Espontâneo” de criação, vale a pena relatar um pouco sobre essa experiência com o Melodrama.

## 2.2 Experiências e o Laboratório com o Melodrama

A partir dos conceitos e estudos propostos acerca do melodrama proponho a seguir uma análise destes como uma possível metodologia no treinamento improvisacional do ator<sup>43</sup>.

Na faixa limítrofe, quando subsiste apenas a situação e essa situação se transplanta para a vida cotidiana e quando a linguagem não é mais que um grito, um sofrimento apenas modulado, um apelo à compaixão, é então que aparece o melodrama. (DUVIGNAUD, 1972, p. 135)

Nos jogos de cena propostos por Merísio, o ‘motor’<sup>44</sup> para as situações improvisadas era a construção de personagens típicos do gênero melodramático. Para as mulheres havia a possibilidade de experimentação da ‘mocinha’ ou da ‘dama galante’ e para os homens o ‘vilão’.

Como referência para experimentação desses tipos de personagens, assistimos ao filme ‘O Boulevard do Crime’ (Marcel Carné, 1945), como exemplo de estrutura melodramática. Em sua análise sobre o filme Jill Forbes diz:

Pois é a combinação do popular e do elevado, e a vivência de emoção extrema ou excessiva, que encontra sua mais alta expressão na cena em

---

<sup>43</sup> Para isto contarei com as breves experiências práticas como aluno do módulo “A pedagogia e a cena – laboratórios experimentais e espetáculos: melodrama” oferecido pelo Prof. Dr. Paulo Merísio, como convidado na disciplina Tópicos Especiais em Ensino Aprendizagem em Artes: Pedagogia (s) do Teatro – práticas contemporâneas, ministrada pela Prof. Dra. Mara Leal para nós, alunos do Mestrado em Artes da Universidade Federal de Uberlândia, juntamente com alunos do DINTER em Teatro em parceria com a Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro e minha experiência como professor junto aos alunos de Improvisação I do 5º período do curso de Licenciatura em Artes Cênicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, no primeiro semestre de 2013, onde pude aplicar os jogos e experimentos de construção de cena vivenciados no módulo dado por Paulo Merísio.

<sup>44</sup> Reutilizo o termo motor no mesmo sentido exposto no capítulo anterior, como mola propulsora da improvisação.

que Otelo mata sua mulher, que é tanto a característica definidora do melodrama quanto o que habita Frédérick a atuar como um novo tipo de herói. (FORBES, 1997, p. 57)

Como exemplo de uma ‘dama-galã’ no filme temos a personagem Garance, detentora de uma sensualidade misteriosa que provoca paixões platônicas e carnavais nos homens que passam por seu caminho, conduzindo assim as tramas ao longo do enredo do filme. Como uma das características melodramáticas em ‘O Boulevard do Crime’ percebemos a articulação de eventos e personagens históricos a uma perspectiva ficcional, onde personagens como Frédérick e Debureau foram extraídos da história do teatro do século XIX e trazem referências das realizações artísticas destes ao longo da trama. A escolha do elenco também passa por este caminho de mescla entre o real e o fictício.

Marcel Herrand (Lacenaire) era homossexual como o criminoso consumado que ele interpretava, enquanto Maria Casarès (Nathalie) era desesperadamente apaixonada por Herrand, que não sentia atração por ela. (FORBES, 1997, p. 71)

Além do filme e das referências bibliográficas sugeridas por Paulo Merísio esse modulo contou com dois encontros, um teórico e outro prático. E é justamente sobre a perspectiva deste encontro prático que me deterei a partir de agora nos relatos e análise das possibilidades de aprofundamento e potencialização do trabalho do ator improvisador em seu treinamento junto aos jogos e exercícios de cenas propostos por Merísio com o uso de recursos melodramáticos.

Após um trabalho de preparação corporal com alongamentos e aquecimento físico fomos convidados a escolher figurinos ou partes destes, que havíamos levado para o encontro, como orientação anterior dada. As peças tinham que preferencialmente remeter às vestimentas de uma Paris do século XIX e com sapatos que faziam barulho ao caminhar dos atores.

O primeiro jogo proposto era executado em grupos de três atores dispostos frontalmente para a plateia. Merísio solicitava um som e um movimento simples para o primeiro ator, que expressasse algum sentimento/emoção/característica (raiva, paixão, ingenuidade, etc.). Lembrando que para as mulheres haviam as opções de explorarem as



personagens da ‘mocinha’ e/ou da ‘dama-galã’ e para os homens o ‘vilão’. Como outras possibilidades de personagens melodramáticas Jean-Marie Thomasseau aponta:

Os personagens do melodrama são *personae*, máscaras de comportamentos e linguagens fortemente codificadas e imediatamente identificáveis. Esta tipologia caracterizada pela fixidez dos tipos reduz-se a algumas entidades principais: o vilão, a vítima inocente, o cômico; e outras secundárias, como o pai nobre, ou o protetor misterioso. (THOMASSEAU, 2005, p. 39)

Após a escolha desse *personae* o ator executava o movimento e som embebido do sentimento proposto para aquela rodada do jogo, voltando-se para a plateia. Em seguida ele repetia esta ação voltando-se para o ator ao seu lado, esse deveria repetir a ação e som voltando-se também para a plateia, mas agora de forma mais exagerada, tanto sonora quanto gestualmente, acentuando-se mais a emoção proposta por Merísio. A sequência se repetia para o terceiro ator, que a retornava para o segundo, que por sua vez a finalizava para o primeiro, ao ponto onde um simples movimento e som se tornavam a expressão máxima de exteriorização da emoção proposta. Daí Merísio propunha que o primeiro ator agregasse uma frase que ilustrasse sua representação sentimental, finalizando com um olhar direto para a plateia, que representava o ‘Povo de Paris’<sup>45</sup>, aclamando pelos aplausos deste.

A segunda proposta de exercício de cena de Merísio pode-se nomear como *Gaulier mandou*. Neste jogo os *atores/personae* se deslocam pelo palco, sempre de maneira que se posicionem frontalmente para o público, jamais dando as costas, como os grandes atores dos teatros parisienses do século XIX. A figura de *Gaulier* foi assumida por Merísio, quem ditava as ações que os *personae* deviam executar, partindo da frase: *Gaulier mandou...!* Quando um *persnoae* não executasse a ação ditada por *Gaulier*, este poderia ser acusado por outro *personae* em cena. Ex.: *Gaulier mandou andar para trás!* - e a pessoa não anda. Ou *correr pelo palco!* - e a pessoa corre, porém não foi *Gaulier quem mandou!*<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Na proposta de Merísio a expressão ‘Povo de Paris’, representa o grande público dos teatros parisienses do século XIX, para o qual o ator se exhibe mostrando sua supremacia como estrela principal do espetáculo.

<sup>46</sup> Podemos associar a figura de *Gaulier* como um mestre de cerimônias em um espetáculo de IMPRO ou juiz de uma partida de Teatro-Esporte ou Match de Improvisação, que são o cerne desta pesquisa.

O acusador deve solicitar a intervenção de *Gaulier* o requerendo como *Messie Professor*. E então justificar a acusação, não como a simples ação que não foi executada corretamente pelo colega de cena, mas com uma situação extremamente dramática que poderá se desenrolar em uma cena coberta de intrigas e contra-argumentos de acusação e/ou defesa dos demais participantes da cena. Ex.: *Messie Professor, eu tenho uma acusação a fazer.... Essa mulher cometeu adultério com o irmão do próprio marido!*

Dáí então se cria na cena uma espécie de júri popular, onde os demais participantes do jogo cênico podem intervir contra ou a favor do acusado. Este é inquirido por *Gaulier* sobre seus atos, mas também pode solicitar ajuda de testemunhas e/ou pessoas que possam falar de sua ‘boa índole’, entre os participantes. Caso *Gaulier* julgue culpado o acusado, este tem o direito de optar por duas alternativas de absolvição: pedir o beijo de algum participante do sexo oposto, visto que no melodrama o homossexualismo não é abordado; ou suplicar clemência ao ‘Povo de Paris’, representado pela plateia (na aula de Merísio, ele mesmo representava o Povo de Paris, visto que todos nós estávamos em cena, em situação de aula). Caso o beijo ou o pedido de clemência fosse negado o acusado era punido com um tapa nas costas. “O desfecho sem castigo não contenta um público ávido de compensação e que espera o vilão à saída do teatro para vaiá-lo.” (THOMASSEAU, 2005, p. 42)

Finalizada essa sequência de acontecimentos voltamos a andar pelo espaço obedecendo às ordens de *Gaulier*, seguindo novamente o ciclo de ações aqui descritas.

Diferente do Teatro-Esporte, os jogos de Melodrama propostos por Merísio não possuem o caráter de competição entre equipes. Embora também proponham uma disputa cênica e constante entre os atores, criando uma rede de intrigas que alimenta a cena. Isso também amplia a *capacidade de jogo* do ator, pois o personagem ‘acusado’ tem de imediato que criar argumentos que justifiquem seu ‘crime’. E os demais personagens que abrem a cena para o foco do acusador e acusado, assim como os jogadores de Match de Improvisação e Teatro-Esporte que estão no ‘banco’, tem de ficar alerta para o que acontece, pois a qualquer momento pode ser necessária sua entrada para contribuir com algo interessante para trama ou solucionar algum entrave que impeça a cena de prosseguir.

Os julgamentos da plateia, pelo arremesso de bolas ou moedas, quando desagradadas ou agradadas, respectivamente, e de *Messie Professor*, quando este inquires

informações diretas aos personagens orientam o ator sobre alguma estagnação no desenvolvimento da cena ou alguma solução desinteressante ou incoerente que este apresenta, obrigando-o a buscar novas formas de resolução na trama proposta inicialmente. Isso, assim como no Match e Teatro-Esporte, ativam o *fluxo espontâneo de criação* do ator. Embora no Match não haja moedas e tanto nele quanto no Teatro-Esporte o juiz não interfere verbalmente, no máximo com códigos de sinais pré-estabelecidos, durante a cena, as semelhanças não podem ser negadas, assim como os efeitos destes elementos, apresentados nestas três modalidades improvisacionais, na potencialização da força criativa do ator. Daí alguém poderia me perguntar: *O que tem de 'fluxo espontâneo' em uma criação, de certa forma, guiadas por fatores/julgadores externos?*

Vejo a *fluxo espontâneo* na livre busca do ator por soluções para a cena, sem pré-julgamentos, mesmo que guiado pela insatisfação do público para melhorar suas ações em cena, o ator quem traça esse caminho fazendo suas próprias associações de seus conhecimentos com a necessidade da cena. A partir do momento que ele não pára para refletir suas ações e se deixa levar, mesmo que por 'estímulos' externos, seja na forma de julgamento ou não, ele está sendo espontâneo. Mesmo em jogos como o "Troca", onde o ator é obrigado a mudar na hora, e pela quantidade de vezes que o juiz ou MC ordenar, sua última fala ou ação por outra, ele não perde sua espontaneidade. Pelo contrário, é obrigado a buscar novas possibilidades que tendem a enriquecer a cena a levando para outros lugares mais interessantes, mas sempre atento ao fio condutor da temática para desfecho da cena. Proença fala sobre espontaneidade a partir das propostas de Johnstone:

Para ele é possível treinar e ensinar a espontaneidade, pelo que pode ser julgado inapropriado, errado, e até mesmo mal-educado. Não faz uma defesa a ser indesejado ou socialmente condenável, mas sim a permitir que as ideias fluam sem questionamentos ou julgamentos sociais de aceitação dos outros por agrado. (PROENÇA, 2013, p. 34)

### 2.3 Improvisando no IFTO

Como docente nas disciplinas de Improvisação I e II no IFTO, no primeiro semestre de 2013, trabalhei uma metodologia baseada nos jogos de teatrais de Viola Spolin e nos

jogos de treinamento para Teatro-Esporte e Match de Improvisação vivenciados em oficinas com a Prof. Dra. Mariana Muniz e o diretor da L.P.I. (Liga Profissional de Improvisación). O fato de cursar o primeiro semestre do Mestrado na UFU, paralelo a meu último semestre como docente no IFTO, antes de conseguir meu afastamento para capacitação, me propiciou aplicar nesse mesmo período com meus alunos de Improvisação no IFTO os conhecimentos no Mestrado.

Na disciplina de Improvisação I optei introduzir os jogos com base no Melodrama, vivenciados com Paulo Merísio, por possuírem semelhanças com as estruturas e servirem de base para introdução do Teatro-Esporte e Match de Improvisação, que são o foco da ementa de Improvisação II, estruturada por mim, como membro do NDE do curso.

O primeiro jogo trabalhado foi, como na sequência dada por Merísio, de exagero das ações e emoções em trio, com base em um *personae*, típico do gênero melodramático. A execução desse exercício junto a meus alunos de Improvisação I gerou um estado de percepção das ações e das próprias características do personagem proposto, onde alunos relataram sua dificuldade na construção de personagens nas disciplinas de Interpretação ao longo do curso e que neste exercício viram a possibilidade de um caminho na construção física e de ações para trabalhos futuros.

Similar ao jogo proposto por Merísio, já havia trabalhado o jogo ‘Eu acuso’ com meus alunos, extraído de minha primeira oficina de Match de Improvisação com Mariana Muniz, que também coloca um grupo de cinco atores de frente para a plateia, criando-se uma pequena frase formada em partes, assimilando o ‘quem, onde e o que’, junto a características físicas e/ou vocais de personagens-tipo<sup>47</sup>, explorando ações e sentimentos diversos:

1º jogador: dá um passo à frente dizendo a frase ‘Eu acuso’, inicialmente de forma neutra e retorna para seu lugar na fila.

2º jogador: como o primeiro, dá um passo à frente dizendo ‘quem’ ele acusa, também de forma neutra. Ex.: o padeiro, o presidente, o cabo de vassoura, etc. e retorna para seu lugar.

---

<sup>47</sup> Por ‘personagens-tipo’ entendo personagens assumidos de forma momentânea a partir de um tipo físico e/ou social. Ex.: político, aleijado, criança, etc.

3º jogador: com a mesma dinâmica diz ‘o que’ o acusado fez. Ex.: de ter tomado leite, de fugir do país, de dançar lambada, etc. A ação proposta aqui não precisa necessariamente ter coerência com o ‘quem’ falado pelo jogador anterior, proporcionando assim situações inusitadas.

4º jogador: esse diz ‘onde’ ocorreu o fato. Ex.: na Groelândia, dentro do armário da vizinha, na rua 25 de março, etc. Esse jogador também não tem compromisso de coerência com as informações anteriores. Podendo assim ocorrer uma construção como: ‘Eu acuso/ o cabo de vassoura/ de ter tomado leite/ na Rua 25 de março’.

5º jogador: finaliza reafirmando tudo que foi construindo com a frase ‘É isso mesmo’.

Após a última afirmação todos avançam juntos à frente e dizem ‘É isso mesmo’. Após isso o 5º jogador se desloca para o lado do primeiro fazendo com que todos deem um passo para o lado, modificando a posição e função de cada um no jogo, para início de uma segunda rodada.

Na segunda rodada, o agora então 1º jogador novamente inicia com a frase ‘Eu acuso’, mas dessa vez propondo e agregando-a um sentimento (raiva, amor, pavor, etc.), que deve de imediatamente absorvido pelos demais jogadores, antes mesmo de dizerem suas frases, formando um coro de uma emoção, onde um por vez avançará à frente para construir essa história. As frases construídas também não precisam ter relação direta com o sentimento proposto, dando margem a oposições como frases que expressam desprezo ditas de forma amorosa.

Para uma terceira rodada se propõe a mesma dinâmica de mudança de lugares dos jogadores e acréscimo de um tipo físico ou ação junto ao sentimento. Ex.: Entrar mancando e com medo. Imediatamente os demais jogadores já devem em seus lugares buscar esse deslocamento em suas bases e expressões de medo para assim construírem juntos a acusação desse ‘manco medroso’.

GPTEM jogando ‘Eu acuso’ como aquecimento para partida de Teatro-Esporte no VEM PRA UFU (13/11/14): Tamara dos Anjos, Kairo Morlin, Camila Ruth, Calin Franco e Isabela de Abreu



Fonte: extraída da filmagem oficial do evento.

A fixidez dos *personae* do melodrama, como cita Thomasseau (2005), propicia um direcionamento maior para o ator improvisar tanto em jogos de cena como em exercícios de construção de ações. Assim como na *Commedia Dell'arte* o melodrama pode fazer uso do *canevas*<sup>48</sup>, que também proporciona essa segurança maior ao improvisador sem que este perca a espontaneidade em suas ações e na criação de novos repertórios físicos e textuais nas diversas vezes que executar os jogos de cena ou preparação/construção de personagens e ações.

Ainda seguindo a ordem dos jogos ministrados por Merísio, o segundo jogo executado por meus alunos de Improvisação I no IFTO foi *Gaulier Mandou*. O mais interessante de se observar foi, que com o apoio da construção prévia de característica pré-definidas de um *personae*, a forma como meus alunos articularam melhor as ações surgidas durante as improvisações das cenas. Anteriormente, com outros jogos percebia uma grande

---

<sup>48</sup> 'O *canevas* é o resumo (o roteiro) de uma peça, para as improvisações dos atores, em particular na *Commedia dell'arte*. Os comediantes usam os roteiros (ou *canovaccios*) para resumir a intriga, fixar os jogos de cena, os efeitos especiais ou os *lazzi*. Chegaram até nós coletâneas deles, que devem ser lidos não como textos literários, mas como partitura constituída de pontos de referência para os atores improvisadores.' (PAVIS, 2003, p. 38, grifos do autor)

tendência à ‘verborragia’, com cenas estáticas e sem ações, onde os alunos-atores digladiavam com palavras que não sustentavam e não conduziam a cena para lugar algum.

Como assinalou Souriau, há, no gênero melodramático, “uma identificação das funções dramáticas com os caracteres”. Esta identificação é facilitada ainda pela aparência física e o gestual dos personagens... (THOMASSEAU, 2005, p. 39, grifo meu)

Um grande problema percebido também era a falta de aceitação das propostas lançadas em cena pelos colegas, que impedia o desenvolvimento da cena.

A conquista da aceitação dos primeiros pensamentos e a segurança dela decorrente derivam da percepção de que mais importante de que a ideia em si é a condição de abertura em que o ator se coloca, permitindo que um mundo de possibilidades se revele a ele. (ACHATKIN, 2010, p. 57, grifo da autora)

Mesmo com a estrutura de *Gaulier*, persistiam-se esses entraves que às vezes eram até mais acentuados nas exposições de argumentos do acusado e acusadores, onde por diversas vezes o acusado negava os fatos expostos pelos acusadores, ao invés de elaborar uma justificativa para sua execução das ações acusatórias. Neste momento eu representava a figura de *Gaulier*, ‘organizando’ a cena, como uma espécie de mediador das situações, dando a vez das falas aos participantes e orientando de forma a conduzir o desenrolar das cenas. Entre uma cena e outra havia uma pequena pausa, onde eu podia apontar e orientar possíveis soluções para essas questões. Como por exemplo, a utilização das informações dadas pelos acusadores para criação de pequenas teias de intrigas e fatos inusitados com soluções miraculosas dando maior vivacidade a cena e não perdendo de vista a estética melodramática proposta.

Tudo é acaso no melodrama, mas acaso enquanto “contingência radical” como dizem os filósofos (Lefebvre), dirigido por uma potência metafísica que age na maior parte do tempo sob o nome de Providência e que alguns personagens chamam de Deus. O ateísmo é, inclusive, um dos sinais pelos quais se reconhece o vilão. (THOMASSEAU, 2005, p. 36)

Outro problema era a busca de soluções rápidas para o encerramento das cenas. O que não possibilitava a criação de intrigas e problemas a serem solucionados. Isso proveniente de certo nervosismo e desconforto dos atores em cena. Era perceptível que os

atores que estavam mais familiarizados com os corpos e características de personalidade dos *personae* propostos conseguiam articular melhor as cenas e explorar o universo melodramático do século XIX. Alguns até arriscavam a subversão com linguajares regionais, fugindo, de certa forma, da proposta, mas agregando elementos inusitados que elevavam a cena.

Um terceiro jogo de cena mencionado por Merísio, o qual não tivemos tempo de executá-lo, era denominado como Detetive. Apesar de não o vivenciar, através das explicações de Merísio e de sua descrição também estar presente, assim como Gaulier, em suas referências indicadas para leitura no módulo proposto, pude testá-lo também junto a meus alunos de Improvisação I.

Em um grupo de cinco atores eu determinava secretamente a cada um suas funções, onde haviam 3 vítimas, 1 assassino (a) e 1 detetive. Lembrando sempre que a cena deveria ser contextualizada na estética melodramática de uma Paris do século XIX.

Já com todos os participantes cientes de suas funções em cena eles tinham cerca de um minuto para estabelecerem um pré-roteiro da cena a ser improvisada, a partir de um tema ou situação dada por mim, mas não revelando entre si as funções dadas secretamente a cada um.

A partir daí inicia-se a cena, onde o assassino deve matar os demais, por meio de um código por ele elaborado, mas que seja perceptível aos jogadores escolhidos como vítima e tomando cuidado para não ser surpreendido pelo detetive. Esses deverão morrer de forma melodramática, fazendo do assassinato um enorme acontecimento na cena, criando-se o suspense e as suspeitas de todos em cena. A cena encerra-se com a descoberta e punição do assassino pelo detetive. Mas o objetivo maior do jogo é criar grandes suspenses, intrigas e reviravoltas na história, preferencialmente de forma extraordinária e inusitada aos moldes do melodrama, podendo fazer-se uso do óbvio e do exagero que é natural apenas aos personagens.

Durante os experimentos com meus alunos, na maioria das cenas as mortes escolhidas eram por envenenamento e o assassino era descoberto rapidamente, persistindo alguns problemas no desenrolar das cenas também presentes no exercício com Gaulier. Infelizmente tivemos pouco tempo para trabalharmos em mais aulas os desdobramentos possíveis para essas cenas improvisadas, devido aos prazos do calendário letivo. Apesar



disso a receptividade dos alunos com essa metodologia proposta foi muito boa, o que me incentivou a realizar esses jogos em uma apresentação aberta para alunos e servidores do nosso campus, como parte da avaliação da disciplina.

A apresentação dos exercícios de cena ocorreu no pequeno palco do Laboratório de Interpretação do IFTO – Campus Gurupi e teve como plateia professores e alunos do 1º período de Artes Cênicas e do ProEJA em Comércio. Seguimos a sequência dos jogos aqui destacados: o de exagero das ações e emoções em trio, Gaulier e Detetive. Entre 19h e 20:40h realizamos um trabalho de preparação corporal e jogos de concentração e construção de personagens, para então às 21h iniciarmos a apresentação para o público.

Antes da entrada do público, solicitei para que os alunos colocassem seus figurinos já com o estado dos *personae* que desempenhariam nos jogos cênicos. Infelizmente a desconcentração estava em seu ápice, com conversas e perda do estado de alerta adquirido durante as atividades de preparação para as cenas. Eram cerca de 17 alunos na turma e só possuíamos uma lateral como entrada de cena, sem coxias, cortinas e rotundas, onde os alunos se agrupavam num pequeno espaço aguardando serem chamados para realização dos jogos. A simples entrada do público no espaço destinado à plateia causou a tomada de consciência e estado de prontidão antes trabalhado e perdido por eles durante a vestimenta dos figurinos.

Os homens que vêm assistir ao espetáculo não fornecem o respectivo conteúdo: o simples fato da sua presença, o peso estático que representam, obrigam os atores a atender à sua expectativa, a romper as convenções e a mudar a maneira de representar os comportamentos. Não agem diretamente sobre a trama das peças; as suas manifestações durante o desenrolar das peças, a sua ação direta de espectadores atuantes, [...] colocam o ator em condições de dependência nas quais ele tem que tornar perceptível uma imagem da pessoa humana. (DUVIGNAUD, 1972, p. 135 e 136)

Assumi a figura de *Gaulier* desde a recepção do público até a condução de todos os jogos apresentados. Antes de cada jogo eu fazia uma introdução rápida ao público de como funcionaria a dinâmica da cena e os objetivos dos atores nos jogos, isto porque, tinha uma plateia, em maior parte, formada por acadêmicos do 1º período de Licenciatura em Artes Cênicas e muitos não possuíam experiência em teatro, anterior ao seu ingresso no curso.

Durante os jogos ainda persistiram algumas deficiências observadas anteriormente em sua execução no treinamento em sala de aula, mesmo assim a evolução dos alunos em cena foi notável, tanto na elaboração das ações, percepção do espaço e do jogo em cena quanto na dramaturgia das tramas construídas.

Em diversos alunos via-se o estado de prontidão latente, perante aos acontecimentos das cenas e como eles articulavam esses de forma mais clara, junto a presença do público. Um destaque foi a aluna Marta Luana, que havia trancado o curso por um semestre e ao seu retorno confessou, em sala, que não sabia o que fazia no curso, pois não se identificava com a linguagem teatral, além de sua enorme dificuldade de concentração e crises de risos nos jogos de cena. Marta surpreendeu a todos, inclusive a ela própria, quando durante os jogos, muitas vezes conduzia a cena, criando situações inusitadas e mantendo uma interpretação melodramática durante todos os jogos. Coisa que alguns alunos demoram a assumir e outros perderam ao decorrer das cenas. “O comediante deve, pois, representar o papel de um comentador e de um pedagogo: trabalhando no palco, deve ao mesmo tempo explicar e representar.” (DUVIGNAUD, 1972, p. 117)

E é nessa perspectiva que os jogos de improvisação articulados ao melodrama, propostos por Merísio, se tornam ferramentas eficazes no treinamento do ator, o aparando com possibilidades estéticas e dramatúrgicas na construção de cenas improvisadas. Ao mesmo tempo em que obriga os atores a seguir determinados parâmetros dentro de seus moldes eles favorecem grande liberdade de adequação e criação de enredos e outros jogos cênicos.

#### **2.4 Formação do Grupo de Pesquisa em Teatro-Esporte e Match de Improvisação (GPTEM)**

Minha ideia inicial era cursar a disciplina de Estágio em Docência no Programa de Pós-Graduação em Artes da UFU, onde ministraria uma disciplina optativa para os alunos da Graduação em Teatro, voltada para os objetivos de minha pesquisa no Mestrado. Em anexo encontra-se o plano de trabalho que fiz para a disciplina, que não aconteceu, mas serviu de base para meus primeiros encontros com os alunos do grupo, que hoje nomeamos de GPTEM.

Por fim, o grupo se formou apenas pelo desejo de cada um em vivenciar essa prática, conhecida por todos apenas por meio de vídeos na internet de espetáculos de improvisação, mas nada que envolvia as estruturas de regras e competição do Teatro-Esporte e Match de Improvisação.

A pesquisa foi primordialmente a partir de uma vivência prática, coordenada por mim junto aos alunos graduandos da UFU. Inicialmente, como relatado, pensei exclusivamente em alunos da graduação em Teatro, mas tive uma grande e boa surpresa ao me deparar com alunos de outras áreas, como Administração, História, Informática, Música e Artes Visuais<sup>49</sup> interessados em participar do grupo de pesquisa. Os quais, um de cada área, compõe o grupo, juntamente com 4 alunos de Teatro<sup>50</sup>. Associado a esse treinamento prático e pesquisa teórica, junto aos alunos da UFU, foram pesquisados grupos de Teatro-Esporte, como o *Teatro do Nada* do Rio de Janeiro e *Jogando no Quintal* de São Paulo (que realizam um trabalho de competição de improvisação com palhaços), Match de Improvisação como a *UMA* de Belo Horizonte e grupos de teatro que trabalham com Improvisação, mesmo que não no formato de competição, como os *Barbixas* de São Paulo e a *Cia Sete Belos de Comédia* de Brasília, com quem pude fazer uma entrevista sobre seu trabalho, antes do início desta pesquisa prática.

As análises das experiências práticas partiram da observação ativa durante os encontros do grupo de pesquisa e análise dos relatos escritos, gravados em áudio e vídeos desses encontros.

Foi observada a evolução da desenvoltura dos atores-jogadores nos jogos e cenas improvisadas e como eles resolviam e desenvolviam a ‘dramaturgia do momento’, principalmente nos jogos de cena que propõem elementos que rompem com a ‘rotina’ da cena. E claro, como os fundamentos do *fluxo espontâneo* e da *capacidade de jogo* eram absorvidos corporalmente pelos jogadores.

Para registro das atividades e discussões do GPTM foi criado um grupo fechado no Facebook, somente com os participantes. Nele são postados por mim e pelos alunos vídeos, textos, downloads e links de livros e teses sobre improvisação, Teatro-Esporte e

---

<sup>49</sup> Carlin Franco, Thaísea Mazza, Matheus Ávila e Carlos Franco.

<sup>50</sup> Kairo Morlin, Mário Cortês, Camila Ruth e Tamara dos Anjos.

Match. Como forma mais livre e espontânea para comentários, percepções e discussões acerca da evolução de cada um nos encontros, propus que após cada encontro os alunos postassem no grupo suas percepções de si e do grupo a partir das atividades daquele dia. Ainda atrelados pela formalidade, os que escreveram, o fizeram em forma de depoimento, postando em arquivos anexos no grupo. Percebendo isso e primando por expressões mais espontâneas e por sugestão de um aluno, iniciei o registro em áudio das discussões ao final de cada aula.

Imagem do perfil do grupo fechado de discussões para o GPTEM com alunos da UFU.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/252878861571812/?fref=ts>

A exemplo disso temos a discussão, gravada em áudio, da primeira experiência do grupo com o jogo do '*Triângulo*'. Neste jogo cada equipe de Teatro-Esporte joga em trio, onde dois jogadores se posicionam à frente da cena e um ao fundo. É dado um tema para os jogadores posicionados à frente, então dá-se o comando de 'esquerda' ou 'direito'. Os três jogadores mudam de lugar, seguindo o sentido que foi orientado, esquerda ou direita, e à nova dupla posicionada à frente é dado um tema diferente ao da primeira dupla. Se refaz o comando, elegendo à terceira dupla um terceiro tema, diferente dos anteriores. Inicia-se uma improvisação com a primeira dupla. Durante a cena o juiz a qualquer momento pode dar o comando de mudança de posição dos jogadores, que devem trocar imediatamente de lugar formando a nova dupla e por consequente iniciando a nova cena com o tema estabelecido para aquela dupla. Toda vez que a dupla de uma cena que parou no meio se

encontrar, deve continuar aquela cena de onde parou. O juiz então pode dar o sinal para a última rodada, onde as duplas, ao se encontrarem, já estabeleçam um desfecho para sua cena. Esse jogo requer grande concentração nas retomadas de propostas que são interrompidas a todo o momento e de forma inesperada pelos jogadores, ampliando sua *capacidade de jogo*. Em uma cena improvisada, sem essas rupturas, a reincorporação de elementos já surgidos na cena, independentemente de quem propôs é um elemento de extrema importância, que pode ser o fio de retomada na perda do foco da cena ou como recurso para desfecho da cena.

Dentre as problemáticas apontadas nesse jogo o aluno Mário Cortês apontou a dificuldade de esvaziamento quando se está posicionado ao fundo da cena. Isso porque enquanto aguardava a rodada para sua cena, ele já ficava ‘planejando’ o que iria fazer quando entrasse e isso ocasionava uma falta de escuta de seu colega, pois entrava com sua proposta pronta e não escutava o que o colega propunha. Isso ocorreu após minha instrução de encerramento do jogo, onde as duplas deveriam propor um desfecho de cada cena em sua rodada. Mário já entrou com uma proposta de que tudo que havia acontecido na cena era um sonho, ignorando totalmente a colega de cena, que continuava a proposta de ação que estava em andamento. Sua dificuldade estava em encontrar esse limiar entre ‘propor e escutar’. Pois quando percebia que propunha mais que os outros e se policiava para dar oportunidade aos colegas e estes não tinham propostas rápidas, ele estagnava na cena não havendo rápidas respostas e causando vazios de ansiedade na cena. Percebemos que sua necessidade de fazer com que a cena desenvolvesse bloqueava não só sua escuta da cena, mas também interrompia o *fluxo* que ela seguia, voltando-se para um jogo individual onde ele assumia sozinho a responsabilidade de gerar os acontecimentos e buscar, também só, o encerramento da cena. Essa necessidade do ator em formação em demonstrar de forma excessiva suas capacidades age como um fator bloqueador do jogo e por consequente de seu *fluxo espontâneo*. Mesmo quando o ator, como no caso de Mário, faz em prol do andamento da cena. Sobre isso Ryngaert (2009, p. 50) diz que “O participante reutiliza ingenuamente o que sabe fazer, provando que ‘fez teatro’ ou simplesmente, e com toda boa-fé, porque está persuadido de que é *preciso* fazer desse modo.”

Outro ponto exposto pela aluna Tamara foi o oposto de Mário, pois sentia grande dificuldade em propor, julgando suas propostas sempre ruins. Ao passo que Mário às vezes pecava em se lançar demasiadamente, sem perceber o *fluxo espontâneo* da cena, não

fazendo as escolhas certas já dadas por esse fluxo, Tamara se bloqueava por tentar criar escolhas possíveis de propostas, deixando passar várias oportunidades de contribuir na cena. Aí retomamos aos apontamentos de Jhonstone (1990) sobre ‘criatividade’ e ‘espontaneidade’, onde o jogador se nega a utilizar propostas óbvias na tentativa de ser original e criativo. E relembramos o experimento com o jogo ‘Cenas Chatas’ do Teatro-Esporte, onde produzimos uma cena dramática que se desenvolveu a partir apenas de propostas óbvias. Vendo assim a potência que simples ideias dão à cena e como elas são de absorção rápida pelos colegas, que de imediato já lançam propostas para seu desenvolvimento. Além da instantânea assimilação e aceitação da plateia, que joga o tempo todo na torcida das equipes.

Dá já adentramos na discussão de como tornar acessíveis determinados temas aos demais jogadores e plateia, quando apenas um ou poucos jogadores possuem referência desse tema. Nesse jogo Mário lançou a referência da música Taj Mahal de Jorge Ben, cantando-a em sua entrada, que era desconhecida pela jogadora Ruth, que estava na cena. Ela, por sua vez, associou que Taj Mahal era o nome do cantor. A proposta foi aceita e desenvolvida. Vimos assim que independente dos sentidos estabelecidos como reais para o público em geral, podem assumir outras significações conforme a necessidade da cena. Ou seja, deixando que a espontaneidade aja para formação do universo construído na dramaturgia da cena.

### **2.4.1 Metodologia aplicada**

No início dos treinamentos que proponho para o trabalho do ator em meus processos de sala de aula e montagens de espetáculos, que também incorporei nos treinamentos de Teatro-Esporte e Match, utilizo um jogo de ‘luta com bastões’ chamado *Samurai*, apresentado a mim, durante minha graduação, por minha ex-orientadora do PIVIC<sup>51</sup>, Elvina Caetano, em nosso processo desta pesquisa prática.

O *Samurai* consiste num jogo de ataques e defesas alternadas com o bastão, onde o olhar e escuta corporal do parceiro são fundamentais para o andamento do jogo e não

---

<sup>51</sup> Programa Institucional de Voluntários de Iniciação Científica.

ocorrência de acidentes. Pois se o jogador que ataca não souber conter a energia de seu golpe, caso o outro não faça a defesa adequada, pode acertar com violência o colega com o bastão.

Inicialmente todos os jogadores sentam-se em roda, cada um com um bastão à sua frente. Dois jogadores se dispõem de pé no centro da roda, cada qual com seu bastão e assumem a ‘posição de luta’, com as pernas abertas, joelhos flexionados e quadril encaixado, como um Samurai, com as bases enraizadas para não desequilibrar ao receber os ataques do parceiro.

Os dois jogadores se olham e se cumprimentam abaixando a cabeça e levemente o tronco, como em cumprimentos orientais, como sinal de que estão preparados para o início do combate. Esse cumprimento é realizado também em momentos onde um jogador fizer um mau ataque, defesa ou se desconcentrar por qualquer outro motivo, servindo assim para concentração e retorno ao jogo sem o uso de um pedido de desculpas, justificativa ou qualquer outro tipo de palavra. Isso potencializa a concentração no jogo e foco em seus objetivos. Os jogadores decidem pelo olhar quem vai ser o primeiro a atacar, sendo que os ataques são obrigatoriamente alternados entre os dois jogadores. São quatro tipos de ataques, que devem ser desferidos juntamente com um grito de ataque: por cima, mirando a cabeça do adversário; pela lateral esquerda e pela direita, cada um mirando o quadril oposto do adversário; e por baixo, mirando entre as pernas do adversário. Cada tipo de defesa é relativo ao tipo de ataque, protegendo as áreas do corpo que seriam atingidas. Os movimentos devem ser precisos, pois cada ataque possui um movimento de impulso inicial, que propicia ao adversário a previsão de onde o ataque será desferido, sem necessidade de aviso verbal. Como numa improvisação, o jogador deve surpreender o colega, mas dá-lo ferramentas para que ele possa perceber a proposta lançada e jogar com ela.

Quando um jogador externo quiser entrar no jogo, deve levantar-se, em silêncio, e tocar com seu bastão no ombro do jogador que pretende substituir no jogo. Com isto os jogadores do combate se cumprimentam e sai o jogador que foi tocado no ombro, dando lugar ao novo jogador, que reinicia todo o ritual com o cumprimento ao seu adversário. Como nas partidas de Teatro-Esporte e de Match, as regras devem ser rigorosamente seguidas e sua não obediência pode prejudicar o andamento do jogo.

Neste jogo trabalha-se potência e contenção da energia, onde o jogador deve carregar toda sua energia em seu golpe e controla-la para que não quebre os bastões no choque com seu adversário e também não o machuque, caso faça uma má defesa. O fluxo de energia e concentração deve ser mantido durante todo o jogo, ativando a percepção corporal sobre si e o outro. O princípio da ‘escuta’ é fundamental nesse jogo.

Como variação mais complexa, um terceiro jogador pode se propor a lutar com os dois já dispostos no combate. Ele se levanta e bate com o bastão diante dos outros dois, os convocando para o combate. Neste caso os outros jogadores jogam como se fossem um na alternância dos ataques, sendo que a cada ataque do jogador desafiante, independente de qual dos dois ele ataque, em resposta um dos outros dois jogadores desfere seu ataque, também independente se foi ele quem recebeu ou não o ataque do desafiante, daí retorna a vez de ataque ao desafiante. Para que outro jogador do trio seja o desafiante, este deve bater com o bastão no chão, voltando-se assim os outros jogadores como seus oponentes. Lembrando que antes do início de cada combate deve-se fazer o cumprimento para começo da luta. Ao avançar das habilidades do grupo neste jogo, pode-se ter até mais de dois jogadores contra um desafiante. Neste nível requer-se do grupo uma sintonia apurada e grande habilidades de concentração e ‘escuta’.

O elemento da competição, fundamental no Teatro-Esporte e Match, é trabalhado neste jogo que assim como nessas práticas, foco desta pesquisa, também requer dos jogadores uma cumplicidade, visando em primeiro lugar o bom andamento do jogo ou partida, mediante a atenção e obediência das regras estabelecidas.

Optei ao longo dos encontros por um alongamento livre para início dos trabalhos, deixando os alunos a vontade para se espreguiçarem buscando por si próprios os pontos de tensão em que cada um se encontrava naquele dia. Como o grupo era bem heterogêneo, em determinados momentos eu intervinha propondo alguns alongamentos coletivos, principalmente pelos alunos de outros cursos que nunca fizeram teatro, como Matheus, graduando de Informática, em relato no nosso grupo do Facebook:

Estou gostando muito, é como se fosse uma terapia para mim, encontro-me perdido no alongamento, pois ainda não tenho o mesmo controle no corpo como os discentes mais experientes, mas espero alcançar esse controle de acordo com as aulas. (MATHEUS ÁVILA, postado em 19/06/14 às 20:03h)



Trabalhamos com jogos de atenção e raciocínio rápido, sempre prezando o fluxo do jogo, eliminando os conceitos de certo ou errado.

Assim como na cena, os jogos propostos para o treinamento, como a Bala Argentina e Vulcão, já descritos nesse trabalho, devem ter um *fluxo contínuo* de energia. Mesmo que o jogador erre o comando durante a Bala, o jogo não pode parar. Alguém da roda ou até mesmo quem errou deve retomar a Bala de imediato, como se o erro não existisse. Os princípios da ‘escuta’ e da ‘aceitação’ estão presentes nesse jogo. O objetivo primordial não é ignorar de forma grosseira o “erro”, caso ocorra, mas Escutar o colega e Aceitar o ocorrido, de forma a retomar o jogo não perdendo o Fluxo Energético construído pelo grupo. Para isso o grupo deve possuir grande sintonia associada ao prazer de estar jogando. Percebo nesses jogos grandes potências nesse sentido, visto que de adolescentes a adultos que já trabalhei, há um grande entusiasmo e vontade de dar fluidez ao jogo.

Já trabalhei com turmas que não tinham um bom relacionamento entre os membros e era nítido durante esses jogos, onde os jogadores mais ‘dinâmicos’ se irritavam com os que tinham mais dificuldades em assimilar os movimentos e comandos das ‘Balas’. E ao invés de jogar com isso, ‘aceitando’ o erro e o incorporando ao jogo, paravam para apontar o ‘erro’ do colega e aí sim se quebrava todo o fluxo construído até então.

O entrosamento entre os jogadores é fundamental nos jogos e improvisações. Sobre *cumplicidade e júbilo* no jogo Ryngaert (2009, p. 59) diz que, “O entendimento entre os jogadores, a mobilização entre as capacidades de escuta e de reação criam um estado particular de cumplicidade que é uma das dimensões do prazer do jogo.”

Nos jogos de cena também acrescentamos elementos de dificuldade que podem desestruturar o jogador, mas que tem por objetivo ativar sua *capacidade de jogo* e o *fluxo espontâneo*. Alguns desses jogos fazem parte dos oficiais nas partidas de Teatro-Esporte. O objetivo principal é atingir o nível mais elevado de uma resposta rápida e espontânea em cena. E claro, sem perder o prazer vital de estar em cena. O divertimento e técnica devem estar sempre unidos nesse trabalho. Como aponta Carlos Franco, o aluno mais velho no grupo de pesquisa e pós-graduando em Artes Visuais, no relato em nosso grupo do Facebook:

Os exercícios corporais, lúdicos, sem a imposição de alongamentos que podem alongar problemas de longa data de quem é sedentário foram grata surpresa. A mobilidade, especialmente, do raciocínio, matriz do

improviso, se revelou nas salas. Boas histórias surgiram no diálogo sem texto, formando um texto, por de um gesto, de palavras, do sorriso, da convivência, da troca. (CARLOS FRANCO, postado em 01/07/14 às 8:44h)

Como exemplos audiovisuais para os alunos-jogadores utilizei vídeos extraídos da internet de grupos que trabalham com esses jogos, como Os Barbixas de São Paulo e o ZÉ (Zenas Improvisadas) do Rio de Janeiro, apesar destes grupos não trabalharem os jogos num aspecto competitivo, como o proposto pelo Teatro-Esporte e sim no formato de um ImproShow (um espetáculo de improvisações), muitos deles são extraídos do formato original do Teatro-Esporte, às vezes só sofrendo alteração de nome, como o ‘Troca’ dos Barbixas, que é o mesmo ‘Muda’ do ZÉ. Como exemplo mais fiel recorro a vídeos da Cia Jogando no Quintal de São Paulo, que obedece ao formato de competição do Teatro-Esporte, com duas equipes uniformizadas competindo, um árbitro e seu assistente e uma banda que improvisa junto aos jogadores. Seu diferencial é que os jogadores e até mesmo o árbitro e seu assistente são palhaços, dando outra dinâmica à partida e improvisações. Para o Match de Improvisação utilizei vídeos do espetáculo ‘Match de Improvisação’ da UMA Companhia de Belo Horizonte, dirigido por Mariana Muniz. A UMA Companhia tem difundido seu trabalho com Improvisação participando em festivais em Minas Gerais, Rio de Janeiro, além de festivais internacionais no Chile e França<sup>52</sup>.

No 10º encontro do grupo iniciamos a prática do Match de Improvisação, onde os alunos sentiram dificuldades em lidar com suas regras mais específicas, como o apontamento de faltas, tempo limite curto para improvisação e em alguns estilos experimentados, como por exemplo, o estilo musical, onde todas as falas do improvisador devem ser cantadas. Apesar das dificuldades percebidas, ressaltaram o prazer de improvisar as cenas. Percebi no grupo o prazer durante os jogos de treinamento e de Teatro-Esporte, mas era nítida sua expectativa para a improvisação de cenas a partir de temas. Em relato, pelo grupo do Facebook, o aluno Kairo Morlin diz que:

Na última terça-feira (22/07/2014) foi minha primeira experiência com a improvisação do tipo Match na Universidade Federal de Uberlândia, com o professor Brenno Jadvas.

---

<sup>52</sup> Fonte: <http://www.improcedente.com.br/p/uma-companhia.html> - acessado em 25/02/2015 às 17:01h

Foi uma experiência muito bacana, pois, já estava contando o placar para cada time, e tínhamos uma pessoa na plateia e ela era crucial para definir o placar no final de cada rodada. No início de cada improvisação, era dito o tipo, duração e tema de cada improvisação. Cada time tinha 30 segundos para poder definir o início de cada cena, e isso no início me confundiu um pouco, pois eu queria pensar na cena por completa, e não apenas no início, do quem era quem. Me senti um pouco preso, não sei se porque as vezes a proposta não sai como esperado, ou alguém do time não entende a proposta. Saí várias vezes no fim da improvisação sabendo que não tinha ficado legal ou como esperava.

Senti que estamos indo pelo caminho certo, que estamos nos entrosando cada vez mais e que devemos continuar com o Match e suas regras aplicadas. (KAIRO MORLIN, postado em 24/07/14 às 12:29h)

Diferente do Teatro-Esporte de Keith Johnstone, o Match de Improvisação não trabalha com jogos em suas partidas. Sempre são cenas improvisadas que obedecem à mesma estrutura:

**-Natureza da improvisação** (*mista ou comparada – podendo haver também a comparada continuada*);

**-Título da Improvisação;**

**-Número de jogadores;**

**-Categoria ou estilo da improvisação;**

**-Duração da Improvisação.**

Apesar de meu primeiro contato com o Teatro de competição ter sido com o Match, vejo como um caminho interessante a introdução pelo Teatro-Esporte nos grupos de trabalho que ainda não vivenciaram essas práticas. Nos jogos de treinamento e que compõe as partidas de Teatro-Esporte estão presentes os princípios apontados aqui nesta pesquisa que são indispensáveis na construção das improvisações. A estrutura do Match em si cria ‘barreiras positivas’ na criação do jogador. Positivas, pois o obriga a fazer escolhas dentro da estrutura do jogo, não podendo fazer ‘qualquer coisa’. Ou seja, criando o desafio de manter o *fluxo espontâneo* na construção da cena e potencializando sua *capacidade de jogo*. No depoimento da aluna Ruth Camila, postado em nosso grupo do Facebook, observamos essa reflexão de quem já iniciou uma vivência pelos princípios de criação

improvisacional, como o estado de jogo, e se preocupa em mantê-los na estrutura do Match, onde também são base para sua prática:

Sobre a primeira jogada de Match na semana passada, achei que o fato da disputa entre os times e o tempo que é ainda mais curto do que as improvisações livres deram mais velocidade às cenas, que antes demoravam muito para se desenvolver. Ao invés de procurar as oportunidades de deixar a cena engraçada tentei o mais rápido possível fazer a cena se resolver de alguma forma. Entretanto, devido a isso e por ser uma primeira experiência, acabei esquecendo algumas regras e cometendo faltas. Não fiquei pensando durante a improvisação no que eu não deveria fazer durante a cena, acho que isso ia acabar me bloqueando e me tirando do estado de jogo. Acredito que com o treino, essas regras vão sendo melhores absorvidas para que você não precise se policiar com elas. O fato de haver plateia também ajuda pôr a gente querer divertir o público, acho que seria válido fazer uma aula aberta com mais pessoas assistindo. (CAMILA RUTH, postado em 27/07/14 às 20:56h)

A necessidade do grupo em experimentar a ativação desses princípios trabalhados desde maio nos motivou a articularmos uma apresentação aberta ao público.

No dia 20 de agosto, no encerramento do primeiro semestre de 2014 da graduação articulamos duas ‘aulas demonstração’ no Conexão Teatral, promovido pelo curso de Graduação em Teatro na UFU e aberto a alunos, servidores e público externo da UFU. Foram demonstradas uma partida no formato do Teatro-Esporte de Johnstone, às 14h e uma no formato do Match de Improvisação de Gravel e Leduc, às 19h do mesmo dia.

Dado o horário da apresentação das 14h e com todos preparados, percebemos que só havia uma pessoa aguardando para assistir à partida no LAC (Laboratório de Artes Corporais no Bloco 3M – do curso de Teatro). Um dos alunos sugeriu que partíssemos para apresentar no saguão da lanchonete do Bloco 3Q, onde funciona uma espécie de centro de convivência, com aglomeração de alunos de diversos cursos da UFU.

Inicialmente demonstrei certo receio, por nunca ter cogitado uma partida de Teatro-Esporte em um espaço aberto. Primeiro, por medo dos jogadores, que ainda não tinham tido contato com plateia, desde que iniciamos os treinamentos e por talvez se sentirem travados nesse espaço totalmente novo e ainda não pensado para uma partida. Segundo por imaginar uma plateia itinerante, que talvez não se concentrasse para assistir à partida e

consequentemente não haver quórum para sugestão de temas e votação ao final de cada jogo disputado.

Com a empolgação de todos fomos caminhando em marcha e anunciando a partida no trajeto entre os blocos 3M e 3Q, dentro da UFU. Haviam cerca de 15 pessoas transitando pelo Centro de Convivência quando chegamos ao local. Dispusemo-nos no espaço e anunciei aos presentes a dinâmica do que iria acontecer lá. Começamos com exercícios e jogos com bastões, ações e palavras como aquecimento e preparação para a partida, enquanto iam se aglomerando pessoas que passavam por lá. Antes do início da partida distribuímos cartões das cores Vermelha e Azul, representando cada equipe, para computar os votos da plateia. Aos poucos as pessoas foram se aproximando e alguns se sentaram no chão configurando um formato de semi-arena para a área do jogo. Realizamos cerca de 6 (seis) jogos, num período de 1 hora e meia, sem evasão da plateia, que a cada jogo propunha cada vez mais temas. Os alunos-jogadores saíram da partida extremamente animados e já propondo que no próximo semestre façamos partidas mensais abertas ao público. Toda a ação foi registrada em vídeo pelo técnico de audiovisual do curso de Teatro.

Foi enriquecedor essa proposta, pois os jogadores tinham elementos com os quais alguns já haviam trabalhado em apresentações de teatro de rua, mas não em um trabalho puramente improvisacional neste tipo de ambiente, como a preocupação com a disposição da plateia, o registro vocal mais apurado e elementos externos inesperados, que por ventura viessem a surgir. Como no caso de uma funcionária da limpeza que durante os jogos de preparação para início da partida, começou a limpar o chão da área que estabelecemos para o jogo. Durante a caminhada pelo espaço os jogadores ‘driblavam’ para não esbarrar na funcionária e em determinados momentos alguns intervinham, orientando-a pelo espaço, mas sem perder a concentração no aqui-agora do exercício em andamento.

A grande euforia ditada pelas reações e risadas da plateia motivava nitidamente os jogadores, que a cada jogo davam respostas mais imediatas as propostas surgidas nas cenas. Em contraponto disso haviam momentos em que os jogadores se deixavam tomar pela euforia e se jogavam corporalmente de ‘qualquer forma’, com a preocupação principal de resposta aos estímulos e propostas dadas, causando muitas vezes confusões e ‘ações sujas’, sem clareza. A exemplo do jogo Transforma onde em uma rodada a jogadora Ruth estava ‘congelada’ deitada com o quadril no chão e o tronco erguido, como em uma

posição de alongamento e ao entrar o jogador Mário se posicionou sobre ela de forma abrupta, como que a cavalgasse e sacudindo os braços ao mesmo tempo, gerando uma imagem não-clara para quem assistia e para a própria jogadora, que não entendeu a proposta, mas que respondeu ao estímulo se movimentando no ritmo do colega.

Aqui diferimos dos *Viewpoints* (*Vps*) que, como proposta de treinamento se visa a ‘resposta de estímulos’, seja do outro ou do ambiente por movimentos, sons, cheiros e o máximo possível de percepções pelos sentidos, que se comunicam de formas abstratas ou cotidianas, variando sua duração, velocidade, forma e qualidade. Segundo Telles e Ferreira,

Eles foram articulados numa estrutura pedagógica, a fim de sensibilizar e potencializar o trabalho do atuator (ator, performer, dançarino etc.) de forma libertadora e, com isso, permite que ele se perceba imerso em uma criação autônoma e livre (aberta). (TELLES; FERREIRA, 2011, p. 106)

Já no Teatro-Esporte e Match não basta apenas a resposta imediata do estímulo dado, mas a sua formalização enquanto cena, que deve possuir uma leitura clara para o público e principalmente para o parceiro de cena, mas para isso o jogador que lançou a proposta também deve ser claro na exposição de sua ideia, para que seja ‘escutada’ e ‘aceita’ pelo parceiro. Portanto no exemplo acima a jogadora Ruth fez uso dos princípios de ‘escuta’ e ‘aceitação’ da proposta e também, como citado, dos *Vps*, que ao longo do treinamento também foram abordados para desenvolvimento da sintonia ativadora da *capacidade de jogo* e como exercício ininterrupto de improvisações visando o *fluxo espontâneo* na criação livre de movimentos, sons e ações pelos estímulos trabalhados pelos *VPs*. O que faltou, então, foi a clareza do jogador Mário na exposição de sua proposta, dada sua enorme euforia em entrar em cena e apresentar algo, seja como fosse.

Ao tratar sobre ‘quebra de rotina’, Muniz (2004, p. 304) ressalta a reincorporação de elementos citados ao longo da história criada na cena e como esses elementos devem ser trabalhados para ter uma clareza e desenvolvimento dessa história. E para isso cita um exemplo do trabalho com a ‘habilidade narrativa’ de Johnstone (1990, p. 109) que diz: “Primeiro lhes digo: ‘Associe livremente’ e logo, quando é gerado um material desconexo:

‘Conecta’ ou ‘Reincorpora’.<sup>53</sup>” Ele atenta, como o jogador não pode deixar sua ansiedade dominar a ponto de perder a noção de estruturação de uma dramaturgia clara a improvisação. Essa ansiedade é um dos fatores que bloqueiam o desenvolvimento da ‘capacidade de jogo’ do ator.

Ao final de minha primeira oficina de Match de Improvisação com Mariana Muniz, ela entregou a cada participante um pequeno bilhete onde dizia suas percepções sobre a pessoa durante o período que estivemos juntos na oficina e o que de potência a pessoa possuía e/ou poderia aprimorar. Eu meu bilhete Mariana ressaltou o prazer e vontade que eu demonstrava em estar ali jogando, mas que eu tomasse esse cuidado em não deixar a euforia tomar conta de meu corpo e ações para que possa ser ágil e efetivo em cena. E finalizou com a frase: “Respire e divirta-se!”.

Retomando às primeiras apresentações do GPTEM, no mesmo dia, às 19h, as percepções foram bem diferentes na realização da partida de Match de Improvisação no LAC para uma plateia, quase que exclusivamente, de alunos da Graduação em Teatro da UFU. Era uma plateia ativa tanto na proposição de temas como na interação de lançar bolas de papel durante as improvisações. Porém percebemos uma plateia mais analítica e com menos reações que a plateia do bloco 3Q, durante as improvisações. Em conversa, após a partida, fizemos algumas reflexões. Além do elemento de receptividade da plateia, os próprios jogadores sentiram-se travados, por se apresentarem diante de colegas do Teatro. A própria formatação do Match de Improvisação também foi determinante, por se tratar de uma modalidade mais específica como citadas anteriormente. Isso causou um certo bloqueio nos jogadores, que tinham que ficar atentos às faltas, tempo da improvisação e peculiaridades exigidas pelos estilos determinados como: musical<sup>54</sup>, verso, título aos 30 segundos entre outros. Além disso, a construção de uma cena com início, meio e fim no tempo determinado, o que não é exigido em todos os jogos de uma partida de Teatro-Esporte. Mas isso não desmotivou o grupo, pelo contrário, incentivou para um

---

<sup>53</sup> Primero les digo: ‘Asocia libremente’ y luego, cuando han generado el material inconexo: ‘Conecta’ o ‘Reincorpora’.

<sup>54</sup> Contamos com a participação de dois músicos, sendo que um deles já participava dos encontros, para improvisarem com instrumentos musicais durante as cenas. Não somente nas cenas do ‘estilo musical’, mas também contribuindo na ambientação sonora e sonoplastia nas demais cenas.

treinamento mais apurado do Match de Improvisação, que suprime clichês e bordões provocadores de uma comicidade forçada que causa um riso fácil na plateia.

Apesar das regras do Match proibirem clichês e piadas prontas, foi inevitável para os alunos imitar um dos professores do curso de Teatro, diante do último tema sorteado, proposto por uma pessoa da plateia. O tema era: ‘Iá Iá me dá seu rêgo’, aludindo à música trabalhada pelo professor de voz do curso que diz ‘Iá Iá me dá seu remo’. Era a última rodada da partida, com improvisações do Tipo Comparada, onde uma equipe por vez improvisa com o mesmo tema. Ambas as equipes se preocuparam em imitar o professor que utilizava a tal música em sua aula. A reação da plateia foi imediata, com alunos chorando de rir e rolando pelo chão da sala, com a perfeição da imitação das equipes. Com isso, ambas as equipes se esqueceram totalmente da cena, não construindo ações para evolução da cena, desrespeitando o número de jogadores em cena, dentre outras faltas apontadas por mim ao término da rodada.

Observamos na prática os perigos que o riso fácil pode levar o ator-improvisador e como este pode destruir toda a dramaturgia de uma cena apenas para provocar o riso na plateia. Naquela cena não se tinha nenhum outro elemento a se aproveitar, além da imitação do professor. Caso não houvesse o término da cena determinado pelo tempo estipulado pelas regras do Match, chegaria um momento onde a cena não conseguiria mais se sustentar e os atores teriam que a interromper de forma brusca, pois não haviam ações que a levassem para lugar algum. Em sua tese doutoral Vera Achatkin aponta os perigos sujeitos ao ator que tenta demonstrar em excesso seu potencial em cena. Neste caso, a disputa de quem imitaria melhor o professor.

Entender que o espaço da cena não é palanque para demonstrações de erudição e superioridade intelectual, nem de exposição de qualidades individuais (embora isso pareça claro, tratando-se de teatro, que é, em essência, uma arte coletiva), nem sempre é tão simples de ser praticado. Se o ator canta, dança e sapateia é ótimo para ele, mas querer mostrar para o público o que ele é capaz de fazer, achando que isso tornará a cena interessante, sem levar em conta a sua pertinência no contexto, é expor e lançar o seu parceiro em uma luta por *status* pessoal, o que acabará por desviar a atenção de ambos daquilo que é mais importante – a cena, podendo inclusive resultar em fracasso desta. (ACHATKIN, 2010, p. 77, grifo da autora)



Ryngaert aponta a ‘Extroversão’ como um obstáculo ao jogo, prejudicial à fruição da ‘capacidade de jogo’ do jogador e do grupo dizendo que:

Tanto no adulto como na criança, trata-se de brilhar a qualquer preço. Tudo então se volta para o ‘exterior’, e à recompensa esperada reside nos risos e nas manifestações de prazer dos outros. [...]. É difícil fazer com que um indivíduo e um grupo avaliem por que essas manifestações expressivas grosseiras destroem de modo quase certo toda possibilidade de jogo, como elas reduzem o jogo a mecanismos sumários que suprimem toda invenção. (RYNGAERT, 2009, p. 48)

Um elemento de destaque foi a participação dos alunos do curso de Música, Uriel e ‘Tio Uepa’, que participaram musicalmente não somente nas improvisações do ‘estilo musical’, mas em diversas cenas, ambientando com melodias, sons e ruídos improvisados de acordo com as ações propostas pelos jogadores em cena. Segundo Muniz:

O **Músico** ajuda a criar um clima adequado no *Match de Improvisação*, pois além de animar a apresentação e o aquecimento das equipes, improvisa com os atores. Nas improvisações musicais a presença do músico é fundamental, pois é ele quem determina os estilos das canções a serem improvisadas nos momentos em que os personagens começam a cantar, etc. Nos demais estilos o músico também pode contribuir na criação de espaços e ambientes que estimulem a imaginação do público e ajudem o trabalho dos improvisadores. Em muitas ligas de improvisação o músico treina conjuntamente com os jogadores a fim de criar uma linguagem comum e potencializar a escuta nas improvisações musicais.<sup>55</sup> (MUNIZ, 2004, p. 253, 254, grifo da autora)

A necessidade de que os músicos acompanhem o treinamento dos jogadores também serve para que possam criar a intimidade necessária que frutifique em intervenções que possam, de fato, contribuir com propostas e ambientações para a cena. E assim criar-se uma sintonia entre músicos e jogadores em prol da construção dramática

---

<sup>55</sup> El **Músico** ayuda a crear un clima adecuado al *Match de Improvisación*, pues además de animar la presentación y el calentamiento de los equipos, improvisa con los actores. En las improvisaciones musicales la presencia del músico es fundamental, pues es él quien determina los estilos de canciones a ser improvisadas en los momentos en que los personajes empiezan a cantar, etc. En los demás estilos el músico también puede contribuir a crear espacios y ambientes que estimulen la imaginación del público y ayuden al trabajo de los improvisadores. En muchas ligas de improvisación el músico entrena conjuntamente con los jugadores a fin de crear un lenguaje común y potenciar la escucha en las improvisaciones musicales.

e imagética da cena. Em nosso caso, o músico Uriel já acompanhava os treinamentos, não só assistindo, mas também participando dos jogos, como no exemplo descrito nesse trabalho da cena do sorvete, onde ele retoma o elemento do sorvete jogado ao chão pelos jogadores da cena, entrando e escorregando no sorvete. Uriel também acompanhou a partida de Teatro-Esporte no bloco 3Q, como meu assistente distribuindo as tarjetas de votação para o público e também como coringa das equipes, participando em alguns jogos como membro alternado de ambas. Isso lhe deu uma percepção real das necessidades dos jogadores na construção da cena improvisada. O aluno ‘Tio Uepa’ não acompanhou os treinamentos, mas a convite de Uriel colaborou na construção musical dos elementos na partida de Match no LAC. Como já havia um contato prévio e sintonia entre os dois, as percepções de Uriel na cena foram instantaneamente absorvidas por ‘Tio Uepa’, ao criarem juntos as propostas musicais lançadas para as cenas. Como citado, Uriel participou dos treinamentos apenas como jogador, e não como músico, só o fazendo durante a partida. Portanto, em determinados momentos a empolgação de contribuir era tanta que ele e ‘Tio Uepa’ lançavam propostas o tempo todo, criando uma espécie de música de fundo e ruídos durante as cenas. Devido a isso tive que intervir, durante a partida, para que ‘escutassem’ o jogo e percebessem onde e quando suas intervenções poderiam contribuir para o andamento das improvisações. Sobre intervenções do coordenador no jogo durante sua realização, Ryngaert diz que:

Cabe ao formador incitar sem manipular, esclarecer sem destruir toda possibilidade de invenção, autorizar todos os recuos sem que sejam produzidos julgamentos de valor. Na prática é possível que se produzam deslizes cuja gravidade vai depender do ambiente de trabalho que foi constituído e da segurança que ele oferece. (RYNGAERT, 2009, p. 64)

Cartaz de Divulgação das apresentações do GPTEM no XVI Conexões Teatrais da UFU



Disponível na página do

Evento: <https://www.facebook.com/events/694091693979930/>

Após o período de férias da graduação, conseguimos retomar às atividades do grupo no dia 13 de outubro de 2014, quando pudemos assistir juntos aos vídeos das aulas-demonstração e pensar, também juntos, como aprimorar o trabalho do grupo durante os treinamentos em aula. Foi unânime a percepção do grupo quanto à diferença no comportamento das plateias no Bloco 3Q, com alunos de diversos cursos e no LAC, com alunos do curso de Teatro da UFU. Além do desconforto em se apresentarem para pessoas de teatro e com as quais já tinham convívio, as regras mais ‘engessadas’ do Match de Improvisação causou grande bloqueio nos jogadores. O que instigou a todos por um treinamento mais intensivo com as técnicas do Match de Improvisação.

No segundo encontro deste retorno das férias e 18º desde o início das atividades do grupo retomei alguns conceitos teóricos, levando trechos da dissertação de mestrado de Luana Proença, visto que tínhamos uma nova integrante no grupo, Juliana Marques, também aluna da graduação em Teatro da UFU. Além de traçarmos propostas a partir das expectativas do grupo para esse novo semestre. Contei com um grupo de cinco alunos<sup>56</sup>, todos do curso de Teatro.

Neste dia o objetivo era retomar a integração e intimidade do grupo, além de inserir a nova aluna, que já era conhecida dos demais, mas iniciante em nosso processo. Como preparação inicial foi proposto um exercício de equilíbrio com bastão, primeiro individual e depois em duplas, onde eles tinham que explorar as possibilidades de equilibrar, sem deixar cair, em dupla, um único bastão usando não só as mãos, mas alternando nas diversas partes do corpo que poderiam sustentar o bastão com o auxílio e sustentação simultânea do colega.

Meu primeiro contato com o trabalho de equilíbrio e desequilíbrio com bastões foi em na oficina ‘Movimentos para a Cena: Os princípios da Biomecânica de V. Meyerhold’, ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Maria Thais Lima Santos em Ouro Preto, quando ainda cursava minha graduação em Artes Cênicas no ano de 2003. Nessa ocasião em um dado momento

---

<sup>56</sup> Mário Cortês, Kairo Morlin, Tamara dos Anjos, Camila Ruth e Juliana Marques.

onde estávamos de pé em roda num exercício de neutralidade em grupo e eu, do lado de Maria Thais, não conseguia ficar imóvel em equilíbrio sobre minhas bases (pés), executando um leve movimento pendular, para frente e para trás com meu corpo, quando ela simplesmente, em um tom baixo me disse: ou você fica imóvel, ou sai da roda! Dei dois passos para trás e observei a harmonia em que todos permaneciam ‘imóveis e conectados’. Vi que o meu leve movimento pendular em desequilíbrio, desarmonizava todo o grupo. Foram nos exercícios com equilíbrio com bastões, individual e em dupla que pude perceber meus pontos de equilíbrio em relação ao outro, o objeto e sobretudo comigo mesmo em relação ao espaço e enraizamento de minhas bases.

Cláudia Sachs, em sua tese doutoral sobre a imaginação no trabalho de Lecoq, relata uma experiência de seu treinamento com bastões e diz que:

Além de trabalhar precisão, atenção, foco, percepção espacial, esses exercícios com os bastões servem também para perceber momentos de transição. Passar do equilíbrio para o desequilíbrio é o que leva algo a se mover. Até mesmo para caminhar é necessário desequilibrar, portanto, qualquer movimento, por mais simples que seja, deve passar por esse estágio. Busca-se que o ator organize seu movimento e esteja sempre consciente ao passar de um momento da cena para outro, que confie no desequilíbrio, pois ele é necessário para que o jogo tenha seguimento. Dependendo do foco almejado há diferentes capacidades que se pode experimentar nesses exercícios, tais como o jogo do ator com o objeto – fazer do objeto sujeito, colocá-lo em evidência –, do ator em relação à forma, da forma em relação ao espaço, da maneira como se segura o bastão, do ritmo do deslocamento, da combinação de mais de uma forma. (SACHS, 2013, p. 152)

Neste mesmo dia introduzi ao grupo exercícios de Melodrama relatados em experiências anteriores neste capítulo. Apliquei os exercícios: *exagero das ações e emoções em trio* e *Gaulier mandou* como proposta de inserção do estilo Melodrama nas partidas de Match de Improvisação. Por estarmos em número reduzido neste dia, senti certa desmotivação, principalmente no jogo *Gaulier mandou*, que exigia uma construção dramática coerente, que criasse as tramas e reviravoltas propostas pelo Melodrama. Nas primeiras tentativas, surgiam ótimas propostas, o que foi se perdendo nas demais vezes que o jogo foi praticado.

Vejo aqui, novamente, a busca incessante por ser criativo. Os quatro alunos lutavam para não se repetirem a cada rodada, mas a busca por falas e ações inusitadas e

criativas mais uma vez fez com que perdessem o ‘fio da meada’, esquecendo-se da representação melodramática, proposta pelo jogo. Apesar disso, estavam bem atentos sobre as regras estabelecidas, reflexo da preocupação já treinada das regras nas partidas de Match de Improvisação e Teatro-Esporte. Sobre a importância das regras no jogo, Machado e Rosman (2001, p.12) afirmam que “Para que os jogos se tornem eficientes, e não mero pretexto de exibicionismo ou desordem, é preciso que obedçam a certas regras”.

Mais especificamente sobre as regras no Match de Improvisação Mariana Muniz diz que:

A existência de um regulamento tão complexo é um dos elementos que diferenciam a improvisação no Match. Dentro do Match, o jogador deve improvisar com seus companheiros e estar, ao mesmo tempo, atento a não cometer uma série de faltas que poderiam prejudicar a sua equipe com a expulsão de um jogador ou com a soma de um ou mais pontos à equipe adversária.<sup>57</sup> (MUNIZ, 2004, p. 254)

Os três encontros seguintes foram voltados para o treinamento para duas apresentações no ‘VEM PRA UFU’, evento destinado para alunos do Ensino Médio das escolas de Uberlândia que pretendem cursar algum curso superior na UFU. Como a experiência em espaço aberto no bloco 3Q foi bem receptiva, fomos convidados a apresentar no saguão aberto do bloco 5O da UFU.

Os treinamentos que se seguiram para estas apresentações foram bem conturbados, pois todos os alunos estavam em fase de apresentações e entrega de trabalhos no curso do Teatro e sem tempo para encontros do Grupo de Pesquisa. Alguns não puderam comparecer aos encontros e mesmo às apresentações, uma no formato de Teatro-Esporte e outra no Match de Improvisação, como nas aulas demonstração do dia 20/08/014.

A apresentação de Teatro-Esporte foi no dia 13 de novembro às 15h. Também seguimos o esquema de cortejo do bloco de Teatro, o 3M até o saguão do bloco 5O, que ao seu fundo estavam os stands do VEM PRA UFU. Não demorou muito para que se

---

<sup>57</sup> La existencia de un reglamento tan complejo es uno de los elementos que diferencian la improvisación en el Match. Dentro del Match, el jugador debe improvisar con sus compañeros y estar, al mismo tiempo, pendiente de no cometer una serie de faltas que podrían perjudicar a su equipo con la expulsión de un jugador o con la suma de uno o más puntos al equipo adversario.

aglomerassem cerca de 40 alunos do Ensino Médio, que estavam no evento, para assistir à partida.

Jogo ‘Transforma’ na partida de Teatro-Esporte no VEM PRA UFU (13/11/14):

Juliana Marques e Mário Cortês



Fonte: extraído da filmagem oficial do evento.

Contávamos com um número ímpar de jogadores. Foi quando a aluna Luísa Pinti, do curso de Teatro e não integrante do grupo se dispôs a participar da partida. Mesmo não familiarizada com as regras do jogo ela mostrou grande desenvoltura, com respostas e propostas rápidas ao longo dos jogos da partida, mostrando que a linguagem da improvisação é universal no teatro, diferindo apenas as regras aplicadas ao jogo.

Além da participação de Luísa, na realização do último jogo da partida, o ‘Jogo da Profissão’<sup>58</sup>, tivemos a ‘interferência’ do aluno Ariel, que estava fazendo animação como palhaço no evento. A participação de Ariel, previamente autorizada por mim, mas inesperada por todos, inclusive por mim, antes do início da partida, ativou um grande

---

<sup>58</sup> Neste jogo um jogador executa ações de uma profissão, proposta pela plateia e um ou dois outros membros da equipe fazem a sonoplastia, com a voz ou sons corporais, complementando ou propondo novas ações para o primeiro jogador.

entusiasmo nos jogadores, que se sentiram livres para inserir uma estudante da plateia no jogo. Por mais que isso infrinja as regras do jogo, considero extremamente válido como experimento. Esta pesquisa também visou observar as possibilidades e reações dos atores em lidar com as regras do Teatro-Esporte e Match e como estas interferem em suas potencialidades, tendo a consciência de quando estas são desobedecidas em prol da evolução da cena.

Programação do ‘Vem pro Teatro’, como parte integrante do ‘Vem pra UFU’.

**# VEM PRO TEATRO**

**13/11 (5ª feira)**

**9:00**  
\* Cenas Curtas (durante todo o período em diferentes espaços do campus)

**10:00**  
\* Conversa com o Grupo de Estudos CENICA LUZ (Iluminação teatral) – Sala de Encenação, Bloco 3M  
\* Vivência de representação com máscaras – Sala de Interpretação, 3M

**11:00**  
Conversa com as Coordenações dos Cursos do IARTE

**14:00**  
\* Cenas Curtas (durante todo o período em diferentes espaços do campus)  
\* Exibição do Filme O que é o teatro? – Sala 1, Bloco 3M

**15:00**  
\* Apresentação de Teatro-Esporte – Bloco 3Q  
\* Fotografias dramáticas – Laboratório de Cenografia, Bloco 3M

**16:00**  
Miniofícinas de teatro – Bloco 3M  
JAM Session dança-musica-teatro – Bloco 50-b

**17:00**  
Conversa com as Coordenações dos Cursos do IARTE

**14/11 (6ª feira)**

**9:00**  
\* Cenas Curtas (durante todo o período em diferentes espaços do campus)

**10:00**  
\* Oficina de Clown – Sala de Interpretação, Bloco 3M  
\* Miniofícinas de teatro, Bloco 3M

**11:00**  
\* Conversa com os Pediatras do Riso (atuação de palhaços em hospitais) – Sala de Interpretação, Bloco 3M  
\* Conversa com as Coordenações dos Cursos do IARTE

**14:00**  
\* Cenas Curtas (durante todo o período em diferentes espaços do campus)  
\* Match de Improvisação teatral – Bloco 3Q

**15:00**  
\* Miniofícinas de teatro – Bloco 3M  
\* Fotografias dramáticas – Laboratório de Cenografia, 3M

**15:30**  
JAM Session dança-musica-teatro – Bloco 50-b

**16:00**  
Danças de Roda – Gramado diante do Bloco 3M


**17:00**  
Conversa com as Coordenações dos Cursos do IARTE

Fonte: <https://www.facebook.com/events/842769999106648/>

Após estas apresentações o grupo se fragmentou devido às férias de fim de ano e cada aluno ter assumido novos compromissos artísticos e acadêmicos neste ano de 2015. Juntamente com o aluno Kairo Morlin, ministrei neste ano duas oficinas, de três horas, de Teatro-Esporte para alunos de cursos diversos da UFU, que porventura tivessem interesse em ingressar no GPTEM. A maioria demonstrou grande interesse, mas por enquanto o GPTEM apenas mantém sua comunicação e atualizações pelo grupo criado no Facebook, elaborando propostas de trabalho para o retorno após fechamento desta minha pesquisa no Mestrado. Para que possamos continuar o trabalho com focos mais abertos dentro das práticas de competições improvisacionais.



## Programação das Oficinas da Semana de Abertura do Curso de Teatro



**OFICINAS**  
Semana de abertura Curso de Teatro

**Oficina A interpretação melodramática**

Terça-Feira (24/03) - 9h às 12h  
A oficina visa um apanhado sucinto sobre a interpretação melodramática em suas diversas vertentes aplicados à cena.  
Oficineiros: Amanda Barbosa e Wesley Nunes  
Local: Encenação

**Oficina de samba no pé e evoluções corporais**

Segunda e Terça-Feira ( 23 e 24/03 ) - 20h às 22h  
Oficineiro: Mestre Fabinho  
Esta oficina pretende inserir o indivíduo na cultura do samba através da abordagem para além das relações sinestésicas da dança, contribuindo para fortalecer a cultura local, regional e até nacional, e mais: promover a transformação do cidadão, levando-o a identificar-se com suas raízes de forma consciente.  
O objetivo será desenvolver o conhecimento teórico e prático da dança de salão através do samba com o intuito de ampliar, qualificar e estimular o conhecimento teórico e prático do samba no pé.  
Local: Interpretação

**Oficina de teatro de Objetos - Objetos e Experiências**

Quarta-Feira: ( 25/03 ) - 9h às 12h e 15h às 17:30h  
Oficineiro: Célio D'Ávila  
Objetos e experiências é o nome da etapa da pesquisa pessoal do proponente da oficina, sendo está mesma um desdobramento de uma estudo de um ano no qual foi estudado o potencial da linguagem ao trabalho com elementos autobiográficos usando como principais objetos brinquedos, no entanto na oficina serão usados diferentes tipos de objetos, como objetos de cozinha, sala, entre outros. Serão trabalhados no exercício o conhecimento do objeto e suas possibilidades de resignificação levando em conta ainda o modo como a linguagem possibilita o contato intimista com o espectador.  
A oficina tem como objeto realmente apresentar aos interessados um pouco sobre a linguagem que ainda é pouco trabalhada no Brasil se comparada a outras áreas do teatro, sendo assim não é necessário nenhum conhecimento prévio sobre manipulação e afins para inscrição, somente o desejo de participar. Aos confirmados serão enviadas informações sobre o tipo de objetos que é recomendável levar para realização do trabalho, sendo também interesse da oficina, expor ao final da mesma algum exercício ou cena criada, com abertura da sala.  
Local: Encenação

**Oficina de Teatro Esporte e Mach de Improvisação**

Quinta e Sexta-Feira (26 e 27/03) 9h às 12h  
O intuito de realizar essa oficina é apresentar o grupo de pesquisa, que abre as portas nesse semestre para novos interessados, o horário e dia semanal serão definidos após o segundo dia de oficina, onde daremos uma festa de acolhimento aos novos integrantes do GPTEM.  
Ministrantes: Brenno Jadvas, Mário Cortês e Kairo Morlin  
Local: Interpretação

**Inscrições: da.canseidessetaco@gmail.com**

Fonte:

<http://www.iarte.ufu.br/sites/iarte.ufu.br/files/Anexos/Comunicados/Conex+%C3%BAo%20Teatral%20XIV%20Semana%20de%20encerramento%20-%20Texto%20final-1.pdf>

O objetivo agora é continuar o trabalho com as práticas improvisacionais nos formatos do Teatro-Esporte e Match de Improvisação para além dos portões da UFU, mesmo após meu retorno para minhas atividades como docente no IFTO, ampliando assim a popularização desses formatos de espetáculos de improvisação para a comunidade de Uberlândia e região. E a partir disso estabelecer um intercâmbio do GPTEM com o grupo de pesquisa que pretendo formar com meus alunos do IFTO, como desdobramento de pesquisas futuras sobre o Teatro-Esporte e Match de Improvisação. E mais adiante estabelecer contatos com outros grupos e participar de campeonatos destas modalidades pelo país.



Com o GPTEM pude ir além de minhas expectativas em aplicar uma metodologia de treinamento exclusivamente com bases em meus conhecimentos práticos e de pesquisa em Teatro-Esporte e Match de Improvisação. Com o grupo tive a possibilidade de ‘construir’ uma proposta de treinamento, onde tive a liberdade de aglutinar aos conceitos e técnicas, focos desta pesquisa, com exercícios e jogos aprendidos e vivenciados por mim ao longo de minha trajetória teatral em processos e oficinas que não tinham necessariamente a improvisação como foco, mas trabalhavam as potencialidades do ator em situações de jogo, que geram instrumentos para aprimoramento do *Fluxo Espontâneo* e da *Capacidade de Jogo*.

## APITO FINAL

O que inicialmente para mim se tratava de uma simples distinção dos elementos convergentes e divergentes das práticas esportiva e teatral nas estruturas componentes e nas partidas de Teatro-Esporte e Match de Improvisação ao longo dessa pesquisa foi desabrochando na gama de potências que essas práticas, que mais do que se aterem às origens de sua formatação, trazem nelas caminhos que o ator pode mergulhar com prazer, espontaneidade e sem julgamentos, ampliando sua escuta na cena, suas habilidades narrativas e proporcionando uma conscientização na construção dramatúrgica da cena improvisada através dos motores, status e quebras de rotinas.

E foi de forma *espontânea*, ao longo de minha escrita sobre as potencialidades do Teatro-Esporte e Match, que meu orientador, Narciso Telles, destacou os termos CAPACIDADE DE JOGO e FLUXO ESPONTÂNEO, que surgiram nesse trabalho, frutos das pesquisas escritas e discussões nas aulas das disciplinas do mestrado na UFU, alicerçadas posteriormente às experiências práticas com um grupo de alunos da UFU, que com sua vontade de se *expressar, brincar, divertir e jogar* configurou-se hoje no GPTEM. E é por meio do ‘fluxo’ de reflexões dessas vivências que almejo amadurecer tais reflexões como docente no IFTO, tanto nas disciplinas de Improvisação, quanto na formação de um grupo em Gurupi, que possa difundir a linguagem da IMPRO como espetáculo e estabelecer intercâmbio com grupos e acadêmicos de teatro do Tocantins, além do GPTEM, que juntamente comigo vê essa e outras perspectivas para o grupo.

E é justamente esse ‘prazer em estar presente’ que desenvolve e potencializa a Capacidade de Jogo e o Fluxo Espontâneo no jogador, seja de Teatro-Esporte ou Match, ou um aluno de ensino fundamental que experimenta as vivências teatrais, ou até mesmo em nossas relações cotidianas com o outro e com os acontecimentos e formas de encarar a vida.

Vejo isso nos depoimentos postados em nosso grupo do Facebook, como o do ex-integrante do GPTEM e meu colega na jornada do Mestrado em Artes da UFU, Carlos Franco, que fala sobre sua experiência em nossa vivência com o Teatro-Esporte e Match de Improvisação:

Depois que passamos dos 50 anos, o corpo nem sempre responde ao desejo dele fazer uso com elasticidade e desenvoltura. Melhor nem falar, então, daqueles, como eu, sedentários, que dedicaram a vida às atividades cerebrais, como é próprio do jornalista que escreve, pois daquele que fotografa ou filma é exigida mobilidade e habilidade em busca do melhor ângulo, da melhor foto, da melhor imagem. Por isso, as aulas ministradas por Brenno Jadvas são uma grata surpresa. [...] O jogo sempre traz prazer, como crianças a brincar de amarelinha, bola de gude, peão e outras atividades hoje nos livros do passado, trocadas quase todas pela imobilidade sedentária dos jogos virtuais.

Nas aulas, olhando-as pelo retrovisor, vejo que me conduziram a texto ao qual me dedico à leitura no mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGA) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E na troca, comum aos jogos, compartilho, aqui, ao listar minhas impressões, a Carta da Felicidade de Epicuro, que me tem sido companheira. Ela, escrita antes de Cristo, por um pensador estoico talvez seja a síntese do que gostaria de dizer sobre o teatro esporte, aquele onde o imprevisto e a vida jorram, em litros de sangue e em prazer de aprendizado.

E com ela que agradeço ao Brenno, as aulas, e aos colegas, a convivência prazerosa ainda que eu nem sempre possa compartilhar esse convívio, mas as vezes que participei me senti feliz, mais por inteiro.

Carta sobre a felicidade  
(a Meneceu)

Epicuro envia suas saudações a Meneceu<sup>59</sup>

[...] o prazer é o início e o fim de uma vida feliz. [...] a auto-suficiência um grande bem; [...] Habituar-se às coisas simples [...] ao prazer que é ausência de sofrimentos físicos e de perturbações da alma. [...] a prudência é o princípio e o supremo bem [...] (CARLOS FRANCO, postado em 01/07/14 às 8:44h)

E é nessa gama de possibilidades que o Teatro reside, sem limites de idade, crenças e vivenciando o aqui e agora. A Vida e a Morte são figuradas nas partidas de *Teatro-Esporte e Match de Improvisação*, onde público e jogadores veem e participam do nascer, desenvolver e se possível do fim de cada improvisação, que jamais se repetirá, mas que foi gerada com o prazer que os motivará a construir mais e mais cenas dessa arte calcada na efemeridade.

O *prazer* buscado pelo *público* deve ser o mesmo que impulsiona a *criação* dos *jogadores*.

---

<sup>59</sup> Ao invés de transcrever toda a carta do depoimento de Carlos, preferi recortar frases que podem aplicar-se aos princípios estudados nesta pesquisa.

**FONTES**

Vídeo editado por mim da partida de Teatro-Esporte no VEM PRA UFU, realizada em 13/11/14 às 15h no saguão do Bloco 5O da UFU:

<https://youtu.be/6FmjBnFydeU>

Vídeo editado por mim da partida de Match de Improvisação no VEM PRA UFU, realizada em 14/11/14 às 15h no saguão do Bloco 5O da UFU:

<https://youtu.be/v5yeYgzxdc4>

## REFERÊNCIAS

ACHATKIN, Vera C. *O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: o ator, a criação e o público*. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

ALONSO DE SANTOS, José Luis. *La Escritura Dramática*. Madri: Castalia, 1998.

BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. São Paulo: Perspectiva. 2003.

BOAL, Augusto. *200 exercícios e jogos para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1982.

BOGART, Anne. Seis coisas que sei sobre o Treinamento de Atores. Trad. Carolina Paganine. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas/Universidade do Estado de Santa Catarina*. Programa de Pós-Graduação em Teatro. – Vol 1, n.12, 2009.

CARREIRA, André. Pesquisa como construção do teatro. IN: TELLES, Narciso. *Pesquisa em Artes Cênicas – Textos e Temas*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda, 2012.

CLEROT, João Victor Morgado. A metodologia de Keith Johnstone e sua aplicação no ensino de teatro: minhas experiências. Monografia, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DELEUZE, Gilles. *EMPIRISMO E SUBJETIVIDADE: Ensaio sobre a natureza humana segundo Hume*. São Paulo: Editora 34 LTDA, 2008.

DUVIGNAUD, Jean. *Sociologia do Comediante – (L'ACTEUR – Esquisse d'une sociologie du comédien)*. Trad. Hesíodo Facó. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1972.

FÉRAL, Josete. *Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras*. Buenos Aires: Galerna, 2004.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Escrita acadêmica: arte de assinar o que se lê. In: *Caminhos investigativos III*: DP&A editora, 2005.

FORBES, Jill. *O Boulevard do Crime – (Les Enfants du paradis)*. Trad. José Laurencio de Melo. Rio de Janeiro: Editora Rocco LTDA, 1997.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

ICLE, Gilberto. Improvisação: Da Espontaneidade Romântica ao “Momento Presente”. IN: TELLES, Narciso; FLORENTINO, Adilson. *Cartografias do Ensino do Teatro*. Uberlândia: EDUFU, 2009.

JOHNSTONE, Keith. *IMPRO: Improvisacion y el teatro*. Traducción: Elena Olivos y Francisco Huneus. Saniago de Chile: CuatroVientosEditorial, 1990.

KOUDELA, Ingrid. *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MACHADO, Maria Clara; ROSMAN, Marta. *100 Jogos Dramáticos*. Rio de Janeiro: Agir, 2001.

MERÍSIO, Paulo. Melodrama: Investigação de Repertório Atorial na Cena Contemporânea. In: NEVES, Cássia; ISAACSSON, Marta; FERNANDES, Sílvia. *Ensaaios em Cena*. ABRACE; CNPq, 2010.

MUNIZ, Mariana Lima. *La Improvisación como Espectáculo: Principales Experiencias y Técnicas Aplicadas a la Formación del Actor-Improvisador*. Tese de Doutorado, Universidade de Alcalá de Henares, Espanha, 2004.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro – (Dictionnaire du Théâtre)*. Trad. Maria Lúcia Pereira, J. Guinsburg, Rachel Araújo de Baptista Fuser, Eudynir Fraga e Nanci Fernandes. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2003.

PROENÇA, Luana. *IMPRO visa AÇÃO: uma proposta de treinamento para o teatro de improviso*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2013.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o teatro contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_. *Jogar, Representar: Práticas dramáticas e formação*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SACHS, Cláudia. *A imaginação é um músculo: a contribuição de Lecoq para o trabalho de ator*. Tese de Doutorado, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

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

\_\_\_\_\_. *O fichário de Viola Spolin*. São Paulo: Perspectiva. 2001.

\_\_\_\_\_. *O jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva. 2000.

\_\_\_\_\_. *O jogo teatral na sala de aula*. São Paulo: Perspectiva. 2007.

STANISLAVSKI, Constantin. *A criação de um papel*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2005.

\_\_\_\_\_. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2008.

TELLES, Narciso; FERREIRA, Marcella. Criação e Cena Contemporânea: Possibilidades de Ação Vocal a partir dos View-Points. *Moringa: Artes do Espetáculo*. João Pessoa: Vol. 2, n. 2, 105-120, jul. /dez. de 2011.

THOMASSEAU, Jean-Marie. *O melodrama – (Le mélodrame)*. Trad. e notas Claudia Braga e Jacqueline Penjon. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2005.

*¡RompanelHielo! Guia para la Organización de una Liga de Improvisación*. Autores Diversos. Canadá: Publicado pelo “Théâtre Action”, com a participação da “Liga Nacional de Improvisação” do Canadá, 1987.

### Sites da Internet:

CHAPLIN, Charles. Disponível em:  
[http://pensador.uol.com.br/a\\_vida\\_e\\_uma\\_peca\\_de\\_teatro/](http://pensador.uol.com.br/a_vida_e_uma_peca_de_teatro/). Acessado em: 05 de julho de 2015.

IMPROVISANDO. Wordpress. *Catch de Improvisação*. Disponível em:  
<https://improvisandoblog.wordpress.com/tag/catch-de-improvisacao/>. Acessado em: 13 de março 2015.

IMPROVISANDO. Wordpress. *Ricardo Behrens: difundindo a linguagem do Match pelo mundo da Improvisação Teatral*. Disponível em:  
<https://improvisandoblog.wordpress.com/tag/yvon-leduc/>. Acesso em: 13 de março 2015.

LNI. *Ligue Nationale D'Improvisation*. Disponível em <http://www.lni.ca/>. Acessado em: 01 abril 2015.

SPOLIN, Viola. *Intuitive Learning Systems*. Disponível em  
<http://www.spolin.com/?p=1236>. Acessado em: 02 de julho de 2015.

VIANNA, Tiche. *Barracão Teatro*. Disponível em  
[http://www.barracaoteatro.com.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=97:com-media-dell-arte-no-barracao-teatro&catid=39:textos-para-consulta&Itemid=57](http://www.barracaoteatro.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=97:com-media-dell-arte-no-barracao-teatro&catid=39:textos-para-consulta&Itemid=57). Acessado em: 31 de agosto de 2015.



**RESERVAS:**

**Penalidades e sinais feitos pelo árbitro nas cobranças de faltas do Match de Improvisação extraídos do regulamento oficial da LNI (Ligue Nationale D'Improvisation)**

**Fonte:** <http://www.lni.ca/> (Tradução e notas nossas)



**Penalidade Maior:** movimento dos dois braços para cima e para baixo duas vezes.

Uma Penalidade Maior custa dois pontos de penalização no placar da equipe. Qualquer penalidade menos pode ser aumentada, se necessário.



**Jogo Demorado:** movimento rotativo com a mão e com o dedo indicador levantado.

Aplica-se, entre outros motivos, quando a equipe não está pronta para começar uma improvisação ao apito do árbitro, sinalizando o fim do tempo de preleção. Também quando um jogador impede a progressão da improvisação, como por exemplo, repetindo várias vezes a mesma pergunta. Ou ainda quando o capitão da equipe se prolonga nas explicações de penalidades ao árbitro<sup>60</sup>.



**Número Ilegal de Jogadores:** movimento da mão gopeando a parte superior da cabeça.

---

<sup>60</sup> Ao final de cada rodada de improvisação o árbitro aponta as faltas de cada equipe e logo após convoca à quadra os capitães das equipes, lhes dando a oportunidade de justificarem as faltas apontadas. Cabe ao árbitro aceitar ou não essas justificativas, podendo anular a falta marcada, caso considere aceitável a justificativa.

Quando o número de jogadores indicados pelo árbitro para aquela rodada não é respeitado, tanto para mais, quanto para menos. Mesmo entrando como um objeto<sup>61</sup> é interpretado como uma participação.



**Acessório Ilegal:** mão puxando a camiseta.

Os jogadores tem o direito de usarem somente os acessórios comuns a todos: camiseta, calça e tênis<sup>62</sup>. O que não é comum a todos os jogadores é um acessório “privilegiado” e ilegal. Assim como elementos decorativos que não estão expressamente colocados a disposição dos jogadores. Não pode ser confundido com a falta de *Título não Respeitado*<sup>63</sup>, quando o estilo “Com Objeto” não é respeitado.



**Proceder Ilegal:** Golpes repetidos no antebraço.

Conversas entre jogadores após o fim do tempo da preleção. Comunicação entre jogadores no banco e jogadores que estão improvisando, ou ainda comunicação entre membros de uma equipe no banco durante a improvisação de outra equipe, no caso das improvisações do *tipo comparada*<sup>64</sup>, por exemplo. Tais infrações indicadas pelo árbitro não estão cobertas pelas outras penalidades.<sup>65</sup>

---

<sup>61</sup> Devido a não utilização de objetos no Match, os jogadores podem representar corporalmente um objeto em cena que pode ser manipulado pelos demais jogadores. Ex.: uma bola, corda, mesa, etc.

<sup>62</sup> Quando cursei minha primeira oficina de Match com Mariana Muniz em 2003, mesmo os acessórios de vestimenta comum, como camiseta, calça e tênis não eram permitidos. Caso o jogador tivesse que tirar a camisa, por exemplo, ele deveria fazê-lo por mímica, sem tocar na camisa real. “**Accesorio ilegal:** tirada de la camiseta con la mano. Penalización aplicada cuando un jugador o equipo utiliza cualquier objeto real dentro de la pista de juego.” (MUNIZ, 2004, p. 259). Tanto na tese de Muniz quanto nesta minha dissertação essas informações foram extraídas do site da LNI, visto que na primeira foi publicado em 2004 e em meu acesso verifiquei no regulamento publicado no site, fotos de partidas do ano de 1977 até 2010, podendo dar margem a uma possível flexibilização da falta apontada, entre 2004 e 2010.

<sup>63</sup> Grifo nosso.

<sup>64</sup> Idem.

<sup>65</sup> Também podem ser considerados “Proceder Ilegal”: sair da área de jogo, enviar homens quando a ordem é enviar mulheres, etc. Ou seja, quando um jogador ou equipe atua fora das regras do jogo ou designações do árbitro, que não estão especificados nas demais penalidades.



**Deboche:** Com o dedão na ponta do nariz e a mão aberta com os demais dedos se movendo.

Quando um jogador ou equipe tenta atrair a atenção do público com uma *piada pronta*<sup>66</sup> à custa da improvisação feita.<sup>67</sup>



**Título Não Respeitado:** Retângulo desenhado no ar com os dedos indicadores.

Quando os elementos do cartão da impro não são cumpridos (título ou estilo). Pode ser anunciado como “Título não respeitado” ou “Estilo não respeitado”.



**Clichê:** Golpes no calcanhar.

Idéia banal reproduzida várias vezes durante a mesma cena de forma nada sutil ou usando referências muito conhecidas<sup>68</sup> (peças de teatro, filmes, novelas, etc.). (Na Europa a punição é chamada de “déjà vu” marcado pela mão no olho formando um zero, fornecendo assim uma distinção adicional).



**Desconexão:** Movimento do braço de cima para baixo com o punho fechado.

Quando o jogador não contém o riso ou quando não sustenta o personagem proposto na improvisação.



**Confusão:** Rotação completa dos braços frente ao tronco.

---

<sup>66</sup> Grifo nosso

<sup>67</sup> Também se dá um jogador ou equipe evidencia algum erro da equipe contrária.

<sup>68</sup> Imitação de personagens e utilização de jargões populares pela mídia. Gosto do exemplo de uma colega, quando fiz minha primeira oficina com Mariana Muniz, onde um jogador diz: “E agora quem vai me ajudar?” E logo entra outra jogadora imitando o Chapolin Colorado: “Eu... o Chapolin Colorado!”. A repetição de ideias também pode se dar resgatando uma piada feita pela equipe adversária em alguma rodada anterior.

Quando a improvisação fica confusa e os próprios jogadores se perdem na cena, trocando nomes, datas, lugares ou outros elementos que impossibilitam o curso da história improvisada. Quando a história fica claramente impossível de se seguir ou o que foi estabelecido em cena não é respeitado<sup>69</sup>.



**Falta de Escuta:** Mão segura o pulso.

Há Falta de Escuta quando o jogador faltoso, conscientemente ou não, não leva em conta o que foi dito, feito ou instalado na improvisação.



**Recusa de Personagem:** Mão tapa a cara.

Quando o jogador muda de personagem sem uma justificativa coerente na cena ou quando o jogador recusa um personagem que lhe foi designado por seus colegas de cena. Ainda também quando um personagem entre em cena distanciando-se por demais da atmosfera já estabelecida na cena.<sup>70</sup>



**Rudeza:** Soco na mão aberta.

Quando um jogador é rude com seus colegas ou não quer cooperar com o outro sem razão válida, não deixando avançar a improvisação<sup>71</sup>.



**Obstrução (Maior)** <sup>72</sup>: Os braços formam um X diante do peito, com as mãos tocando os ombros opostos.

---

<sup>69</sup> Quando um jogador estabelece uma mesa imaginária na cena e outro jogador, ou ele mesmo atravessa esse espaço, destruindo o que foi estabelecido, por exemplo. O árbitro pode fazer uso dessa penalidade para que os jogadores se atentem à cena e tentem retornar ou construir uma situação coerente.

<sup>70</sup> Visto que no regulamento da LNI disponibilizado no site não consta a descrição da penalidade, mas somente a figura e descrição do movimento feito pelo árbitro, me baseei em Muniz (2004) e material impresso da LPI, disponibilizado em oficina com Ricardo Behrens em 2007, para descrição desta penalidade. Estes materiais também serviram de base para complementar as informações das demais penalidades que traduzi do site da LNI.

<sup>71</sup> Idem.

Quando um jogador recusa intencionalmente uma ideia proposta por outro e/ou impede o outro de continuar uma ação ou ideia que fariam progredir a improvisação.



**Má Conduta (Maior):** Mãos nos quadris.

Casos extremos de conduta de um ou mais jogadores que contraria as regras e o desenrolar da partida. Como insultos, por exemplo.



**Castigo do Match:** Duplo movimento das mãos nos quadris.

Penalidade maior que determina a expulsão imediata de um jogador, capitão ou treinador que pode ser aplicado em casos como o de violência física ou insistência em atrapalhar o andamento da partida. Esta penalidade não acrescenta pontos de penalização à equipe.

---

<sup>72</sup> As penalidades são divididas entre Maior e Menor, sendo a primeira uma infração que destrói o jogo e leva 2 (dois) pontos de penalidade e a segunda algo mais brando, como um esquecimento, atraso, etc., que recebe 1 (um) ponto de penalidade. O acúmulo de 3 (três) pontos de faltas de uma equipe, confere automaticamente 1(um) ponto ao placar da equipe adversária. 3(três) faltas de um mesmo jogador o levará a expulsão.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
UBERLÂNDIA**

**INSTITUTO DE ARTES**

**COORDENAÇÃO DO CURSO DE  
GRADUAÇÃO EM TEATRO**

**PLANO DE CURSO PARA O 1º SEMESTRE DE 2014**

**Disciplina:** TETTC: TEATRO-ESPORTE E IMPROVISACÃO

**Código:**

**Professor (a):** Mestrando: Brenno Jadvas

**Horário da aula:**

**Sala:** LAC

**Horário de atendimento:**

**Ementa:**

Técnicas de improvisação por meio do Teatro-Esporte e suas vertentes.

**Objetivos gerais:**

- 1) Trabalhar jogos de treinamento para teatro-esporte visando o aumento das potencialidades criativas do ator;
- 2) Estudar e experimentar diferentes variantes de teatro-esporte;
- 3) Preparar competições entre equipes de improvisação.

**Objetivos específicos:**

- 1) Discutir os formatos de espetáculos com base na Improvisação, com ênfase no formato do Teatro-Esporte;
- 2) Experimentar treinamentos por meio de jogos teatrais e técnicas específicas do Teatro-Esporte;
- 3) Realizar competições entre os alunos seguindo as regras do Teatro-Esporte e suas vertentes;
- 4) Promover partidas abertas ao público como um dos critérios de avaliação;
- 5) Registrar por escrito e filmagens os experimentos em sala para uso na pesquisa do mestrando, segundo permissão dos participantes.

**Conteúdo programático:**

- 1 - A improvisação como forma de espetáculo teatral.
- 2 - Teatro-esporte: formas livres de competição e Match de Improvisação.
- 3 - Jogos de treinamento para competição no teatro-esporte.

**Cronograma de trabalho:**

**08/05/14:** Exposição do plano de curso; introdução teórica sobre improvisação e Teatro-Esporte.

**12/05/2014:** Vídeos extraídos da internet de competições de Teatro-Esporte, Match de Improvisação e espetáculos de improvisação; conceito e jogos trabalhando Motores para improvisação.

**20/05/2014:** Conceito de Status; preparação com jogo de luta cênica com bastões (samurai); jogos e improvisações trabalhando Status.

**27/05/2014:** Conceito de Aceitação e Bloqueio; preparação com alongamentos e respiração; jogos e improvisações trabalhando Aceitação propostas dadas pelo colega.

**03/06/2014:** Discussão sobre Originalidade e Criatividade; preparação com variações do jogo de luta Samurai; jogo em roda e com bastão de deformação corporal para construção de tipos; jogo de rebote de estado de ânimo;

**10/06/2014:** Conceito de quebra de rotina; jogos e cenas trabalhando espaço, narrativa, sentimentos e emoções; improvisação com Quadrado de Emoções;

**17/06/2014:** Discussão sobre espontaneidade para Keith Johnstone; preparação com o jogo do Abecedário; improvisação de cenas trabalhando o óbvio – Cenas Chatas (Teatro-Esporte).

**24/06/2014:** Preparação com caminhada no espaço com bastões e Balas de Energia em roda; disputa entre equipes com jogos (Só perguntas; Troca; Transforma; Abecedário; Jogos do Quadrado e do Triângulo).

**01/07/2014:** Preparação com caminhada no espaço com bastões e comandos, Balas de Energia e Vulcão com palavras; leitura e discussão do formato e regras do Match de Improvisação.

**22/07/2014:** Preparação idem encontro anterior; experimentos práticos no formato do Match de Improvisação (estilos: livre, musical e título aos 30 segundos).

**Obs.:** -Os encontros são planejados de acordo com o desenvolvimento do grupo.

-Para o encerramento do semestre letivo da graduação estão programados dois treinamentos abertos: um no formato de Teatro-Esporte e um no formato do Match de Improvisação.

### **Recursos Didáticos**

- Sala com mesas e cadeiras
- Quadro branco e pincel
- Datashow

#### Aulas Práticas

- Sala ampla, limpa e vazia
- Aparelho de som
- Objetos e figurinos diversos para elaboração de cenas

### **Critérios de Avaliação:**

#### Meios:

Relatos Escritos

Apresentação de Seminários



Competições abertas ao público

Critérios:

Desempenho nas apresentações dos seminários e competições

**Bibliografia:**

ACHATKIN, Vera C. **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: o ator, a criação e o público.** Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

BOAL, Augusto. **200 exercícios e jogos.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

JOHNSTONE, Keith. **IMPRO: Improvisacion y el teatro.** Traducción: Elena Olivos y Francisco Huneeus. Santiago de Chile: Cuatro Vientos Editorial, 1990.

KOUDELA, Ingrid. **Texto e Jogo.** São Paulo: Perspectiva, 1992.

MUNIZ, M. **La improvisación como espectáculo principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador.** Tesis doctoral inédita. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, Janeiro de 2005.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para teatro.** São Paulo: Perspectiva, 1992.

**Contatos:** Brenno Jadvas (34) 9305-6880 – [jadvas@mestrado.ufu.br](mailto:jadvas@mestrado.ufu.br)